

Жизненный цикл ПО



Тора
Самисько



Тора Самисько

GameDev, OAI



План занятия

1. [Что такое жизненный цикл ПО?](#)
2. [Waterfall](#)
3. [Agile и Lean](#)
4. [Гибкие методологии](#)
5. [Kanban](#)
6. [Scrum](#)
7. [DevOps](#)
8. [SRE](#)
9. [Итоги](#)
10. [Домашнее задание](#)



**Что такое жизненный цикл
ПО?**

Что такое жизненный цикл ПО?

Жизненный цикл ПО - ряд событий (этапов), происходящих с системой от ее создания до дальнейшего использования и изъятия из эксплуатации.

Для чего нужно знать жизненный цикл ПО?

- Для понимания общей картины развития продукта
- Для определения стратегических и тактических целей команды
- Для лучшего управления продуктом
- Для обеспечения согласования требований заказчика

Что такое жизненный цикл ПО?

Жизненный цикл ПО состоит из следующих этапов:

- Разработка
- Тестирование
- Внедрение
- Сопровождение

Что такое жизненный цикл ПО?

Разработка состоит из следующих этапов:

- Составление требований
- Проектирование
- Дизайн
- Разработка

Что такое жизненный цикл ПО?

Тестирование состоит из следующих этапов:

- Функциональное тестирование
- Интеграционное тестирование
- Нагрузочное тестирование
- Показ

Что такое жизненный цикл ПО?

Внедрение состоит из следующих этапов:

- Выделение инфраструктуры
- Настройка рабочего окружения
- Внедрение продукта
- Тестирование работоспособности

Что такое жизненный цикл ПО?

Сопровождение состоит из следующих этапов:

- Мониторинг работоспособности приложения
- Работа с инцидентами
- Вывод из эксплуатации

Что такое жизненный цикл ПО?

Жизненный цикл ПО состоит из следующих этапов:

Разработка	Тестирование	Внедрение	Сопровождение
Составление требований	Функциональное тестирование	Выделение инфраструктуры	Мониторинг работоспособности
Проектирование	Интеграционное тестирование	Настройка рабочего окружения	Работа с инцидентами
Дизайн	Нагрузочное тестирование	Внедрение продукта	Вывод из эксплуатации
Разработка	Показ	Тестирование работоспособности	



Waterfall

Waterfall

Waterfall - последовательная методология разработки и тестирования ПО. Концепция заключается в последовательном выполнении всех шагов для получения конечного продукта.

К плюсам можно отнести:

- Стабильность и предсказуемость результата
- Простота отслеживания текущего состояния разработки
- Полноценная документация

Минусы:

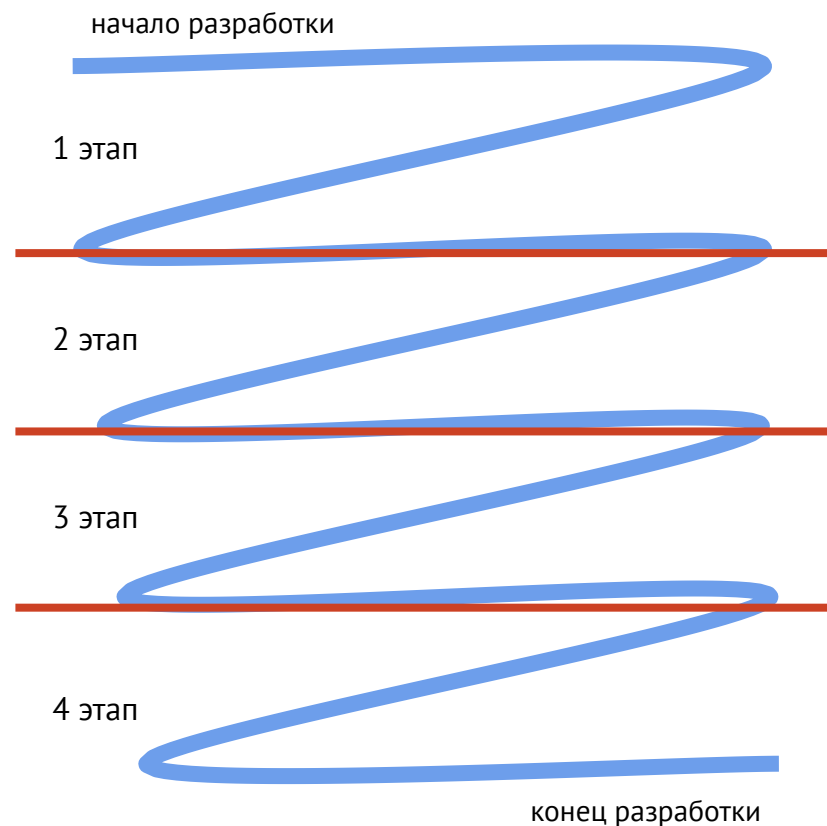
- Медленная разработка
- Выявление ошибок разработки на поздних этапах

Waterfall

Спиральная модель -

последовательная методология разработки и тестирования ПО. Концепция заключается в последовательном выполнении шагов, которые разделены на несколько этапов.

К плюсам добавляется возможность отслеживать промежуточный результат разработки в момент завершения очередного витка итерации.





Waterfall

Инкрементная модель - последовательная методология разработки и тестирования ПО. Основная концепция waterfall дополняется версионированием. Иными словами, у вас появляется возможность создавать релизы (минорные и мажорные) и патчи на баги.



Agile и Lean

Agile

Agile - набор из 12 принципов гибкой разработки ПО

- Приоритет команды в удовлетворении заказчика
- Приветствуется постоянное изменение требований
- Рабочий продукт следует выпускать как можно чаще
- На протяжении всего проекта команда должна работать вместе
- Над проектом должны работать мотивированные профессионалы
- Непосредственное общение
- Работающий продукт - показатель прогресса
- Вся команда должна иметь возможность поддерживать постоянный рабочий ритм
- Постоянное внимание к совершенству и качеству повышает гибкость
- Простота необходима
- Самые лучшие требования рождаются у самоорганизующихся команд
- Команда должна систематически анализировать возможности улучшения эффективности работы и корректировать свой стиль

Agile

На “бумаге” **Agile** выглядит как решение всех проблем:

- Гибкость жизненного цикла ПО
- Лёгкость в принятии изменений
- Уменьшение бюрократического процесса в разработке
- Быстрота доставки новых версий ПО
- Улучшение качества кода без потерь в наращивании функционала

Agile

В жизни с **Agile** часто возникают проблемы:

- Документация не успевает за кодовой базой проекта
- Повышается сложность сопровождения продукта
- Количество задач на разработку постоянно растёт
- Большинство разработчиков занимаются просмотром PR
- В маленьких командах на разработчиков ставят задачи тестирования
- Времени на создание окружения автотестирования не хватает
- В рамках agile у продукта гибкость требований влечёт за собой гибкость окружения

Lean

Исторически, **бережливое производство** пришло из промышленности. Первая компания - **toyota**.

Постулаты:

- Устранение отходов
- Расширение прав и возможностей работников
- Уменьшение запасов
- Повышение производительности

Фактически, они стремились заключать контракты и собирать ровно столько машин, сколько у них заказали, не создавая сверх меры.

Lean

Lean - принцип разработки, основанный на бережливом производстве, смысл которой в устранении помех производству.

Устранение происходит в два этапа:

- **Анализ.** Проводится анализ всех процессов в алгоритме работы команды, определяются уязвимости, траты ресурсов и времени, “бутылочные горлышки”.
- **Внесение изменений.** Предлагается альтернатива процессам алгоритма. Альтернатива не обязательно должна быть инновационной, он должна просто улучшить конечный результат. Все альтернативы считаются возможными и исследуются на практике. На основе практического подхода выбирается какая из альтернатив лучшая и используются в постоянном алгоритме разработки.

Lean

Муда, мура, мури - три концепции управления “отходами” разработки.

Муда - отходы, иными словами, последствия ошибок. Примеры:

- Бесполезные данные, которые отправляются из приложения в БД
- Несоответствие ТЗ
- Безразличие к рабочему процессу
- Непрошенная самодеятельность в готовом проекте
- Накопленные запросы без движения

Lean

Муда, мура, мури - три концепции управления “отходами” разработки.

Мура - причины появления муда (мусора).

Например, неравномерная по времени нагрузка на команду.

Мури - необоснованные сложности в работе (нецелесообразность). Примеры:

- Разработчик занимается тестированием
- У команды нет необходимых инструментов для разработки
- Плохо поставленные задачи в ТЗ
- Для выполнения задачи требуется сделать множество звонков и согласований

Основной смысл **Lean** - убрать все три категории, при этом нужно бороться с причиной, а не следствием.

Lean

Основные принципы **Lean**:

- Ликвидировать мусор
- Создавать только то, что нужно
- Все задачи должны исходить из желаний потребителя
- Сделать правильно с первого раза
- Расширять возможности команды
- Создать культуру постоянного совершенствования

Lean

Кайдзен - (**кай** - изменения, **дзен** - хорошо) метод, позволяющий команде непрерывно предлагать и тестировать идеи по улучшению своей работы, работы всей команды и программного продукта.

Пять характеристик кайдзен:

- Равноправное **взаимодействие** всех участников команд и прямая **коммуникация** между ними
- Индивидуальная **дисциплина**
- Здоровое **моральное состояние** всей команды и каждого участника
- Кружки **качества**
- **Предложения** по улучшению всего в рамках работы



Гибкие методологии

Глоссарий

- **Product Manager** - тот, кто владеет продуктом
- **Project Manager** - тот, кто управляет кастомизацией продукта для одного клиента
- **Team Lead** - программист, занимающийся управлением командой
- **QA** - тестировщик
- **Front** - разработчик интерфейсов
- **Back** - разработчик “подкапотного” кода продукта
- **Ops** - сопровождение продукта
- **Delivery** - тот, кто отвечает за доставку продукта до клиентов
- **Bug** - найденное отклонение от ожидаемого поведения продукта
- **Task** - задача на изменение продукта
- **Feature** - задача на разработку нового функционала продукта
- **Epic** - верхнеуровневое описание какой-то общей цели
- **Stories** - описание результата, который хочется достичь
- **Workflow** - движение задач разных видов по статусам
- **Backlog** - общий пул задач



Kanban

Kanban

Kanban - один из способов управления потоком работы.

Концептуально, он разделяет все задачи по столбцам статусов, в рамках которых команда понимает какие задачи сейчас:

- находятся в разработке
- нужно выполнить в ближайшее время
- уже сделаны
- невозможно выполнить

Kanban

При использовании **Kanban** могут возникнуть трудности:

- Неявный переход между статусами
- Неуправляемый поток задач
- Централизованное управление
- Неясный план
- Пренебрежение качеством



Scrum

Scrum

Scrum - ещё один способ управления рабочим процессом команды. В рамках данной идеологии, все задачи выполняются в рамках **sprint**.

Sprint - промежуток времени, за который команда гарантирует выполнение определённого набора задач. Обычно, **sprint** завершается созданием релиза продукта.

- Задачи для **sprint** выбирает команда на планировании
- Задачи выбираются исходя из **сложности**
- Сложность вычисляется **опытным** путём
- Первое завершение **sprint** у новой команды обычно не соответствует ожиданиям

Scrum

При использовании **scrum** тоже могут возникнуть трудности:

- Происходит накопление задач в **backlog**
- Задачи переносятся из одного **sprint** в следующий и не выполняются
- График **выгорания** задач стремится к нулю



Где тут DevOps?

DevOps

DevOps - идеологически был выведен из принципов **agile**. Не имеет точного определения и до сих пор интерпретируется индивидуально.

- Часто DevOps считают системным администрированием
- Не реже DevOps называют процессом непрерывной поставки
- Кто-то считает, что DevOps - это поддержка разработки ПО

И каждое из этих мнений является равнозначно истинным. В целом, **DevOps** можно назвать мультиинструментом для обеспечения работоспособности конвейера жизненного цикла ПО, включая в себя не только сопровождение сборки, тестирования, поставки продукта, но и управление командой в части использования всех этих процессов.

DevOps

Непрерывная
разработка

Непрерывная
интеграция

Непрерывная
поставка

Непрерывная
тестирование

Управление
окружением

Управление
состоянием

DevOps





DevOps

Резюме:

Если **Agile (Scrum, Kanban)**, в большей степени, применяет изменчивость и непрерывность для стадии разработки, то **DevOps** - расширяет эти практики на тестирование и сопровождение и добавляет технологический бэкграунд.



SRE



SRE

SRE (Site Reliability Engineering) - производная от концепции DevOps в исполнении Google.

Концепция:

Взять на роль администраторов (OPS) разработчиков (DEV) или бывших администраторов с большим опытом в разработке.

Цель:

Создать команду OPS, которая будет склонна к автоматизации рутины и нацелена на развитие продукта без ущерба надёжности.

Задача:

сократить MTTR, улучшить исполнение SLA и получить свободный error budget

SRE

гlossарий

- **SLA (Service Level Agreement)** - общее соглашение о доступности сервиса, штрафах за ошибки, метрики и прочее
- **SLI (Service Level Indicator)** - метрика доступности сервиса
- **SLO (Service Level Objective)** - сочетание метрики, её значения и периода
- **MTTR (Mean Time To Recovery)** - среднее время на восстановление
- **MTBF (Mean Time Between Failures)** - среднее время между сбоями
- **Error budget** - статья в бюджете, запланированная на расходы по восстановлению сервиса

SRE

- В **SLO** часто запланирована доступность:
 - 90% - 36 дней и 12 часов
 - 99% - 3 дня, 15 часов и 36 минут
 - 99,9% - 8 часов 45 минут и 36 секунд
 - 99,99% - 52 минуты и 33 секунды
 - 99,999% - 5 минут и 15 секунд
 - 99,9999% - 31 секунда
- Задача **SRE** правильно обработать ошибки, приводящие к недоступности(ошибки это нормально)
- Чтобы увеличить **MTBF** - нужно следить за тем, что делает команда в новом релизе и не допускать внедрение кода с большим количеством ошибок
- Чтобы увеличить **MTTR** - нужно работать над **SLO**, а значит уменьшить время реакции до исправления недоступности (внедрение автоматизаций)

SRE

- Каждая недоступность должна быть проанализирована, выявлены недостатки системы и предприняты меры по их устранению - **PostMortem**
- Нужно искать не виновных, а недостатки системы
- Автоматизация рутин может стоить дороже, чем исполнение рутины руками, так как в долгосрочной перспективе это компенсируется уменьшением затрат в **Error Budget**
- **Chaos engineering** - использование инструментов, которые подключаются к вашему рабочему процессу и в случайном порядке отключает функциональные блоки в промышленной системе
- Использование **chaos engineering** - важная составляющая работы **SRE**
(Chaos Monkey, Chaos Gorilla)



SRE

Резюме:

SRE предписывает смотреть на сопровождение с точки зрения разработчика и **наоборот**. Смысл использования в уменьшении трат времени на **рутинную работу** в пользу использования этого времени на проведение экспериментов.



Итоги

Итоги

- **Жизненный цикл ПО** - перечисление этапов проектирования, разработки, тестирования, сопровождения ПО до процесса вывода из эксплуатации
- Существует несколько принципов разработки ПО: **Waterfall, Agile, Lean**
- На основе принципов **Agile** и **Lean** созданы методы ведения разработки и сопровождения:
 - **Kanban**
 - **Scrum**
 - **DevOps**
 - **SRE**
- Эффективное использование гибких методов достигается путём **комбинирования** всех из них в индивидуальном порядке для каждой команды

Домашнее задание

Давайте посмотрим ваше [домашнее задание](#).

- Вопросы по домашней работе задавайте **в чате** мессенджера Telegram.
- Задачи можно сдавать **по частям**.
- Зачёт по домашней работе проставляется после того, как **приняты все задачи**.

⌘ нетология

**Задавайте вопросы и
пишите отзыв о лекции!**

Тора Самисько