

Ohjelmistotuotanto

Matti Luukkainen ja ohjaajat Kalle Ilves, Petri Suhonen, Oskari Nuottonen, Tuukka Puonti

syksy 2022

Luento 8

22.11.2022

- ▶ Kurssipalaute
 - ▶ Kurssilla lopussa kerättävän palautteen lisäksi ns. jatkuva palaute <https://coursefeedback.helsinki.fi>
 - ▶ “jatkuvan palautteen” toiminnallisuus on vasta koekäytössä, ja sitä kehitetään mm. tämän kurssin kokemusten myötä

- ▶ Kurssipalaute
 - ▶ Kurssilla lopussa kerättävän palautteen lisäksi ns. jatkuva palaute <https://coursefeedback.helsinki.fi>
 - ▶ “jatkuvan palautteen” toiminnallisuus on vasta koekäytössä, ja sitä kehitetään mm. tämän kurssin kokemusten myötä
- ▶ Mikä tarkalleen on “vanhan liiton” ohjelmisto?

- ▶ Kurssipalaute
 - ▶ Kurssilla lopussa kerättävän palautteen lisäksi ns. jatkuva palaute <https://coursefeedback.helsinki.fi>
 - ▶ “jatkuvan palautteen” toiminnallisuus on vasta koekäytössä, ja sitä kehitetään mm. tämän kurssin kokemusten myötä
- ▶ Mikä tarkalleen on “vanhan liiton” ohjelmisto?
- ▶ Uusi ominaisuus: opettaja voi vastata palautteisiin (edelleen anonymi)

- ▶ Kurssipalaute
 - ▶ Kurssilla lopussa kerättävän palautteen lisäksi ns. jatkuva palaute <https://coursefeedback.helsinki.fi>
 - ▶ “jatkuvan palautteen” toiminnallisuus on vasta koekäytössä, ja sitä kehitetään mm. tämän kurssin kokemusten myötä
- ▶ Mikä tarkalleen on “vanhan liiton” ohjelmisto?
- ▶ Uusi ominaisuus: opettaja voi vastata palautteisiin (edelleen anonyymi)
- ▶ Esim. laskareihin liittyviä asioita kannattaa kysyä pajassa/discordissa!

Miniprojektien aloitustilaisuudet

- ▶ ks. miniprojektien ilmoittautumisjärjestelmää
- ▶ ks. email
- ▶ <https://ohjelmistotuotanto-hy.github.io/miniprojekti/>

Ohjelmiston elinkaaren vaiheet

- ▶ Riippumatta tyylistä ja tavasta jolla ohjelmisto tehdään, ohjelmistojen tekemiseen kuuluu
 - ▶ vaatimusten analysointi ja määrittely
 - ▶ suunnittelu
 - ▶ toteutus
 - ▶ testaus/laadunhallinta
 - ▶ ohjelmiston ylläpito

Ohjelmiston elinkaaren vaiheet

- ▶ Riippumatta tyylistä ja tavasta jolla ohjelmisto tehdään, ohjelmistojen tekemiseen kuuluu
 - ▶ vaatimusten analysointi ja määrittely
 - ▶ suunnittelu
 - ▶ toteutus
 - ▶ testaus/laadunhallinta
 - ▶ ohjelmiston ylläpito
- ▶ Vaatimusmäärittelyä ja testausta sekä laadunhallintaa käsitelty

Ohjelmiston elinkaaren vaiheet

- ▶ Riippumatta tyylistä ja tavasta jolla ohjelmisto tehdään, ohjelmistojen tekemiseen kuuluu
 - ▶ vaatimusten analysointi ja määrittely
 - ▶ suunnittelu
 - ▶ toteutus
 - ▶ testaus/laadunhallinta
 - ▶ ohjelmiston ylläpito
- ▶ Vaatimusmäärittelyä ja testausta sekä laadunhallintaa käsitelty
- ▶ Siirrymme käsittelemään ohjelmiston suunnittelua ja toteuttamista
 - ▶ osa suunnittelusta tapahtuu vasta toteutusvaiheessa, joten suunnittelun ja toteuttamisen käsittelyä ei voi eriyttää

Ohjelmiston elinkaaren vaiheet

- ▶ Riippumatta tyylistä ja tavasta jolla ohjelmisto tehdään, ohjelmistojen tekemiseen kuuluu
 - ▶ vaatimusten analysointi ja määrittely
 - ▶ suunnittelu
 - ▶ toteutus
 - ▶ testaus/laadunhallinta
 - ▶ ohjelmiston ylläpito
- ▶ Vaatimusmäärittelyä ja testausta sekä laadunhallintaa käsitelty
- ▶ Siirrymme käsittelemään ohjelmiston suunnittelua ja toteuttamista
 - ▶ osa suunnittelusta tapahtuu vasta toteutusvaiheessa, joten suunnittelun ja toteuttamisen käsittelyä ei voi eriyttää
- ▶ Suunnittelun tavoite *miten saadaan toteutettua vaatimusmäärittelyn mukaisella tavalla toimiva ohjelma*

Ohjelmiston suunnittelu

- ▶ Jakautuu kahteen vaiheeseen:
 - ▶ arkkitehtuurisuunnittelu
 - ▶ olio/komponenttisuunnittelu

Ohjelmiston suunnittelu

- ▶ Jakautuu kahteen vaiheeseen:
 - ▶ arkkitehtuurisuunnittelu
 - ▶ olio/komponenttisuunnittelu
- ▶ Ajoittuminen riippuu käytettävästä tuotantoprosessista:

Ohjelmiston suunnittelu

- ▶ Jakautuu kahteen vaiheeseen:
 - ▶ arkkitehtuurisuunnittelu
 - ▶ olio/komponenttisuunnittelu
- ▶ Ajoittuminen riippuu käytettävästä tuotantoprosessista:
- ▶ Vesiputousmallissa vaatimusmäärittelyn jälkeen, ennen toteutuksen aloittamista, tarkasti dokumentoitu

Ohjelmiston suunnittelu

- ▶ Jakautuu kahteen vaiheeseen:
 - ▶ arkkitehtuurisuunnittelu
 - ▶ olio/komponenttisuunnittelu
- ▶ Ajoittuminen riippuu käytettävästä tuotantoprosessista:
- ▶ Vesiputousmallissa vaatimusmäärittelyn jälkeen, ennen toteutuksen aloittamista, tarkasti dokumentoitu
- ▶ Ketterissä menetelmissä suunnittelua tehdään tarvittava määrä jokaisessa iteraatiossa, ei yleensä tarkkaa suunnitteludokumenttia

Ohjelmiston suunnittelu

- ▶ Jakautuu kahteen vaiheeseen:
 - ▶ arkkitehtuurisuunnittelu
 - ▶ olio/komponenttisuunnittelu
- ▶ Ajoittuminen riippuu käytettävästä tuotantoprosessista:
- ▶ Vesiputousmallissa vaatimusmäärittelyn jälkeen, ennen toteutuksen aloittamista, tarkasti dokumentoitu
- ▶ Ketterissä menetelmissä suunnittelua tehdään tarvittava määrä jokaisessa iteraatiossa, ei yleensä tarkkaa suunnitteludokumenttia
- ▶ Vesiputousmallin suunnitteluprosessi tuskin on enää käytössä
 - ▶ “jäykimmissäkin” prosesseissa ainakin vaatimusmäärittely ja arkkitehtuurisuunnittelu limittyvät

Ohjelmiston suunnittelu

- ▶ Jakautuu kahteen vaiheeseen:
 - ▶ arkkitehtuurisuunnittelu
 - ▶ olio/komponenttisuunnittelu
- ▶ Ajoittuminen riippuu käytettävästä tuotantoprosessista:
- ▶ Vesiputousmallissa vaatimusmäärittelyn jälkeen, ennen toteutuksen aloittamista, tarkasti dokumentoitu
- ▶ Ketterissä menetelmissä suunnittelua tehdään tarvittava määrä jokaisessa iteraatiossa, ei yleensä tarkkaa suunnitteludokumenttia
- ▶ Vesiputousmallin suunnitteluprosessi tuskin on enää käytössä
 - ▶ “jäykimmissäkin” prosesseissa ainakin vaatimusmäärittely ja arkkitehtuurisuunnittelu limittyvät
- ▶ Tarkkaa ennen ohjelmointia tapahtuvaa suunnittelua toki edelleen tapahtuu ja joihinkin tilanteisiin se sopiikin

Ohjelmiston suunnittelu

- ▶ Jakautuu kahteen vaiheeseen:
 - ▶ arkkitehtuurisuunnittelu
 - ▶ olio/komponenttisuunnittelu
- ▶ Ajoittuminen riippuu käytettävästä tuotantoprosessista:
- ▶ Vesiputousmallissa vaatimusmäärittelyn jälkeen, ennen toteutuksen aloittamista, tarkasti dokumentoitu
- ▶ Ketterissä menetelmissä suunnittelua tehdään tarvittava määrä jokaisessa iteraatiossa, ei yleensä tarkkaa suunnitteludokumenttia
- ▶ Vesiputousmallin suunnitteluprosessi tuskin on enää käytössä
 - ▶ “jäykimmissäkin” prosesseissa ainakin vaatimusmäärittely ja arkkitehtuurisuunnittelu limittyvät
- ▶ Tarkkaa ennen ohjelmointia tapahtuvaa suunnittelua toki edelleen tapahtuu ja joihinkin tilanteisiin se sopiikin
- ▶ Näiden lisäksi käyttöliittymä/käyttökokemus- eli

Ohjelmiston arkkitehtuuri

- ▶ Abstraktimpi kuvaus joka määrittelee ohjelmiston suuret linjat

Ohjelmiston arkkitehtuuri

- ▶ Abstraktimpi kuvaus joka määrittelee ohjelmiston suuret linjat
- ▶ IEEE: Ohjelmiston arkkitehtuuri on järjestelmän perusorganisaatio, joka sisältää
 - ▶ järjestelmän osat,
 - ▶ osien keskinäiset suhteet,
 - ▶ osien suhteet ympäristöön
 - ▶ sekä periaatteet, jotka ohjaavat järjestelmän suunnittelua ja evoluutiota

- ▶ **Ei-toiminnallisilla vaatimuksilla** suuri vaikutus arkkitehtuuriin
 - ▶ käytettävyys, saavutettavuus
 - ▶ suorituskky, skaalautuvuus
 - ▶ vikasietoisuus, tiedon ajantasaisuus
 - ▶ tietoturva
 - ▶ ylläpidettävyys, laajennettavuus
 - ▶ hinta, time-to-market, ...

- ▶ **Ei-toiminnallisilla vaatimuksilla** suuri vaikutus arkkitehtuuriin
 - ▶ käytettävyys, saavutettavuus
 - ▶ suorituskky, skaalautuvuus
 - ▶ vikasietoisuus, tiedon ajantasaisuus
 - ▶ tietoturva
 - ▶ ylläpidettävyys, laajennettavuus
 - ▶ hinta, time-to-market, ...
- ▶ Myös **toimintaympäristö** vaikuttavaa arkkitehtuuriin
 - ▶ integraatiot muihin järjestelmiin
 - ▶ käytettävät sovelluskehykset ja tietokannat
 - ▶ lainsäädäntö

- ▶ **Ei-toiminnallisilla vaatimuksilla** suuri vaikutus arkkitehtuuriin
 - ▶ käytettävyys, saavutettavuus
 - ▶ suorituskky, skaalautuvuus
 - ▶ vikasietoisuus, tiedon ajantasaisuus
 - ▶ tietoturva
 - ▶ ylläpidettävyys, laajennettavuus
 - ▶ hinta, time-to-market, ...
- ▶ Myös **toimintaympäristö** vaikuttavaa arkkitehtuuriin
 - ▶ integraatiot muihin järjestelmiin
 - ▶ käytettävät sovelluskehykset ja tietokannat
 - ▶ lainsäädäntö
- ▶ Arkkitehtuuri syntyy joukosta *arkkitehtuurisia valintoja*
 - ▶ tradeoff

Arkkitehtuurityyli

- ▶ Ohjelmiston arkkitehtuuri perustuu yleensä yhteen tai useampaan **arkkitehtuurityyliin** (architectural style)
 - ▶ hyväksi havaittua tapaa strukturoida tietyntyyppisiä sovelluksia

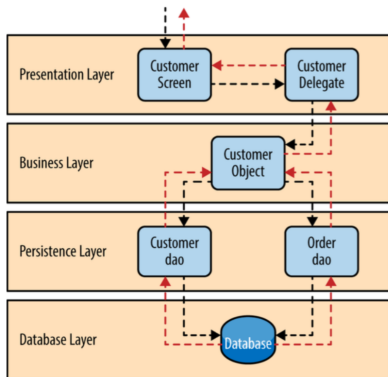
Arkkitehtuurityyli

- ▶ Ohjelmiston arkkitehtuuri perustuu yleensä yhteen tai useampaan **arkkitehtuurityyliin** (architectural style)
 - ▶ hyväksi havaittua tapaa strukturoida tietyn tyyppisiä sovelluksia
- ▶ Tyylejä suuri määrä
 - ▶ Kerrosarkkitehtuuri
 - ▶ Mikropalveluarkkitehtuuri
 - ▶ MVC
 - ▶ Pipes-and-filters
 - ▶ Repository
 - ▶ Client-server
 - ▶ Publish-subscribe
 - ▶ Event driven
 - ▶ REST
 - ▶ ...

- ▶ Ohjelmiston arkkitehtuuri perustuu yleensä yhteen tai useampaan *arkkitehtuurityyliin* (architectural style)
 - ▶ hyväksi havaittua tapaa strukturoida tietäntyyppisiä sovelluksia
- ▶ Tyylejä suuri määrä
 - ▶ **Kerrosarkkitehtuuri**
 - ▶ **Mikropalveluarkkitehtuuri**
 - ▶ MVC
 - ▶ Pipes-and-filters
 - ▶ Repository
 - ▶ Client-server
 - ▶ Publish-subscribe
 - ▶ Event driven
 - ▶ REST
 - ▶ ...

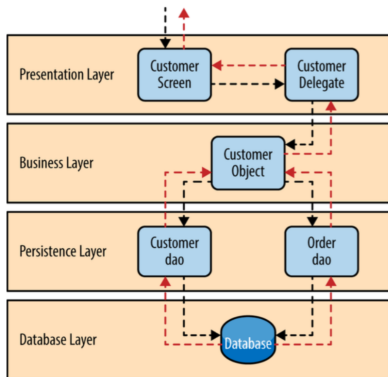
Kerrosarkkitehtuuri

- *Kerros* on kokoelma toisiinsa liittyviä olioita, jotka muodostavat toiminnallisuuden suhteen loogisen kokonaisuuden



Kerrosarkkitehtuuri

- *Kerros* on kokoelma toisiinsa liittyviä olioita, jotka muodostavat toiminnallisuuden suhteen loogisen kokonaisuuden



- Kerros käyttää ainoastaan alempana olevan kerroksen palveluita

- ▶ Kerrokset omalla abstraktiotasollaan
 - ▶ Ylimmät kerrokset ovat lähellä käyttäjää: UI ja sovelluslogiikka
 - ▶ Alimmat kerrokset taas keskittyvät koneläheisiin asioihin: esim. tiedon tallennus

- ▶ Kerrokset omalla abstraktiotasollaan
 - ▶ Ylimmät kerrokset ovat lähellä käyttäjää: UI ja sovelluslogiikka
 - ▶ Alimmat kerrokset taas keskittyvät koneläheisiin asioihin: esim. tiedon tallennus
- ▶ Kerroksittaisuus helpottaa ylläpitoa
 - ▶ yhden kerroksen muutokset vaikuttavat korkeintaan yläpuolella olevaan kerrokseen

- ▶ Kerrokset omalla abstraktiotasollaan
 - ▶ Ylimmät kerrokset ovat lähellä käyttäjää: UI ja sovelluslogiikka
 - ▶ Alimmat kerrokset taas keskittyvät koneläheisiin asioihin: esim. tiedon tallennus
- ▶ Kerroksittaisuus helpottaa ylläpitoa
 - ▶ yhden kerroksen muutokset vaikuttavat korkeintaan yläpuolella olevaan kerrokseen
- ▶ Sovelluslogiikan riippumattomuus käyttöliittymästä helpottaa ohjelman siirtämistä uusille alustoille
 - ▶ esim. web-sovelluksesta voidaan tehdä mobiiliversio

- ▶ Kerrokset omalla abstraktiotasollaan
 - ▶ Ylimmät kerrokset ovat lähellä käyttäjää: UI ja sovelluslogiikka
 - ▶ Alimmat kerrokset taas keskittyvät koneläheisiin asioihin: esim. tiedon tallennus
- ▶ Kerroksittaisuus helpottaa ylläpitoa
 - ▶ yhden kerroksen muutokset vaikuttavat korkeintaan yläpuolella olevaan kerrokseen
- ▶ Sovelluslogiikan riippumattomuus käyttöliittymästä helpottaa ohjelman siirtämistä uusille alustoille
 - ▶ esim. web-sovelluksesta voidaan tehdä mobiiliversio
- ▶ Alimpien kerroksien palveluja, voidaan osin uusiokäyttää myös muissa sovelluksissa

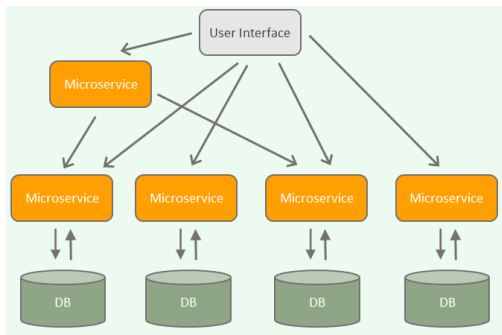
- ▶ Kerrokset omalla abstraktiotasollaan
 - ▶ Ylimmät kerrokset ovat lähellä käyttäjää: UI ja sovelluslogiikka
 - ▶ Alimmat kerrokset taas keskittyvät koneläheisiin asioihin: esim. tiedon tallennus
- ▶ Kerroksittaisuus helpottaa ylläpitoa
 - ▶ yhden kerroksen muutokset vaikuttavat korkeintaan yläpuolella olevaan kerrokseen
- ▶ Sovelluslogiikan riippumattomuus käyttöliittymästä helpottaa ohjelman siirtämistä uusille alustoille
 - ▶ esim. web-sovelluksesta voidaan tehdä mobiiliversio
- ▶ Alimpien kerroksien palveluja, voidaan osin uusiokäyttää myös muissa sovelluksissa
- ▶ Kerroksittaisuus saattaa johtaa massiivisiin monoliittisiin sovelluksiin
 - ▶ vaikea laajentaa ja skaalata suurille käyttäjämäärille
 - ▶ haastavaa kehittää jos sovelluskehittäjiä suuri määrä

Mikropalveluarkkitehtuuri

- ▶ Mikropalveluarkkitehtuuri (microservice) pyrkii vastaamaan näihin haasteisiin

Mikropalveluarkkitehtuuri

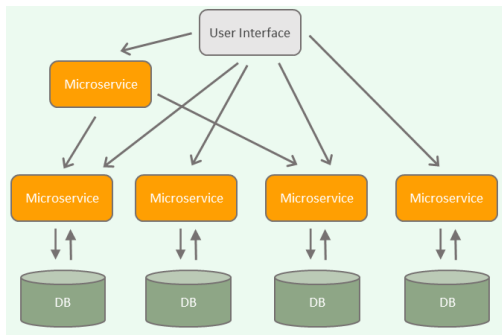
- Mikropalveluarkkitehtuuri (microservice) pyrkii vastaamaan näihin haasteisiin



- sovellus koostetaan useista (jopa sadoista) pienistä verkossa toimivista autonomisista palveluista

Mikropalveluarkkitehtuuri

- Mikropalveluarkkitehtuuri (microservice) pyrkii vastaamaan näihin haasteisiin



- sovellus koostetaan useista (jopa sadoista) pienistä verkossa toimivista autonomisista palveluista
- jotka keskenään verkon yli kommunikoiden toteuttavat järjestelmän toiminnallisuuden

- ▶ Yksittäisistä palveluista pyritään tekemään mahdollisimman riippumattomia
 - ▶ palvelut eivät kutsu toistensa metodeja, kommunikointi aina verkon välityksellä
 - ▶ eivät käytä yhteistä tietokantaa
 - ▶ eivät jaa koodia

Mikropalveluarkkitehtuuri

- ▶ Yksittäisistä palveluista pyritään tekemään mahdollisimman riippumattomia
 - ▶ palvelut eivät kutsu toistensa metodeja, kommunikointi aina verkon välityksellä
 - ▶ eivät käytä yhteistä tietokantaa
 - ▶ eivät jaa koodia
- ▶ Mikropalvelut ovat pieniä ja huolehtia vain “yhdestä asiasta”

Mikropalveluarkkitehtuuri

- ▶ Yksittäisistä palveluista pyritään tekemään mahdollisimman riippumattomia
 - ▶ palvelut eivät kutsu toistensa metodeja, kommunikointi aina verkon välityksellä
 - ▶ eivät käytä yhteistä tietokantaa
 - ▶ eivät jaa koodia
- ▶ Mikropalvelut ovat pieniä ja huolehtia vain “yhdestä asiasta”
- ▶ Verkkokaupan mikropalveluita voisivat olla
 - ▶ käyttäjien hallinta
 - ▶ tuotteiden hakutoiminnot
 - ▶ tuotteiden suosittelu
 - ▶ ostoskorin toiminnallisuus
 - ▶ ostosten maksusta huolehtiva toiminnallisuus

Mikropalveluiden etuja

- ▶ Kun järjestelmään lisätään toiminnallisuutta, se yleensä tarkoittaa uusien palveluiden toteuttamista tai ainoastaan joidenkin palveluiden laajentamista
 - ▶ Sovelluksen laajentaminen voi olla helpompaa kuin kerrosarkkitehtuurissa

Mikropalveluiden etuja

- ▶ Kun järjestelmään lisätään toiminnallisuutta, se yleensä tarkoittaa uusien palveluiden toteuttamista tai ainoastaan joidenkin palveluiden laajentamista
 - ▶ Sovelluksen laajentaminen voi olla helpompaa kuin kerrosarkkitehtuurissa
- ▶ Skaalaaminen helpompaa kuin monoliittisten sovellusten
 - ▶ suorituskyvyn pullonkaulan aiheuttavia mikropalveluja voidaan suorittaa useita rinnakkain

Mikropalveluiden etuja

- ▶ Kun järjestelmään lisätään toiminnallisuutta, se yleensä tarkoittaa uusien palveluiden toteuttamista tai ainoastaan joidenkin palveluiden laajentamista
 - ▶ Sovelluksen laajentaminen voi olla helpompaa kuin kerrosarkkitehtuurissa
- ▶ Skaalaaminen helpompaa kuin monoliittisten sovellusten
 - ▶ suorituskäyvyn pullonkaulan aiheuttavia mikropalveluja voidaan suorittaa useita rinnakkain
- ▶ Sovellus voidaan helposti koodata monella ohjelmointikielellä ja sovelluskehysillä, toisin kuin monoliittisissä projekteissa

Mikropalveluiden etuja

- ▶ Kun järjestelmään lisätään toiminnallisuutta, se yleensä tarkoittaa uusien palveluiden toteuttamista tai ainoastaan joidenkin palveluiden laajentamista
 - ▶ Sovelluksen laajentaminen voi olla helpompaa kuin kerrosarkkitehtuurissa
- ▶ Skaalaaminen helpompaa kuin monoliittisten sovellusten
 - ▶ suorituskvyn pullonkaulan aiheuttavia mikropalveluja voidaan suorittaa useita rinnakkain
- ▶ Sovellus voidaan helposti koodata monella ohjelmointikielellä ja sovelluskehysillä, toisin kuin monoliittisissa projekteissa
- ▶ Työn jakaminen isolle kehittäjä määrälle helpompaa

Mikropalveluiden haasteita

- ▶ Sovelluksen jakaminen järkeviin mikropalveluihin on vaikeaa

Mikropalveluiden haasteita

- ▶ Sovelluksen jakaminen järkeviin mikropalveluihin on vaikeaa
- ▶ Testaaminen ja debuggaus voi olla vaikeaa koska asioita tapahtuu niin monessa paikassa

Mikropalveluiden haasteita

- ▶ Sovelluksen jakaminen järkeviin mikropalveluihin on vaikeaa
- ▶ Testaaminen ja debuggaus voi olla vaikeaa koska asioita tapahtuu niin monessa paikassa
- ▶ Kymmenistä tai jopa sadoista mikropalveluista koostuvan ohjelmiston operoiminen tuotantopalvelimilla on haastavaa ja vaatii pitkälle menevää automatisointia
 - ▶ Sama koskee sovelluskehitysympäristöä ja jatkuvaa integraatiota

Mikropalveluiden haasteita

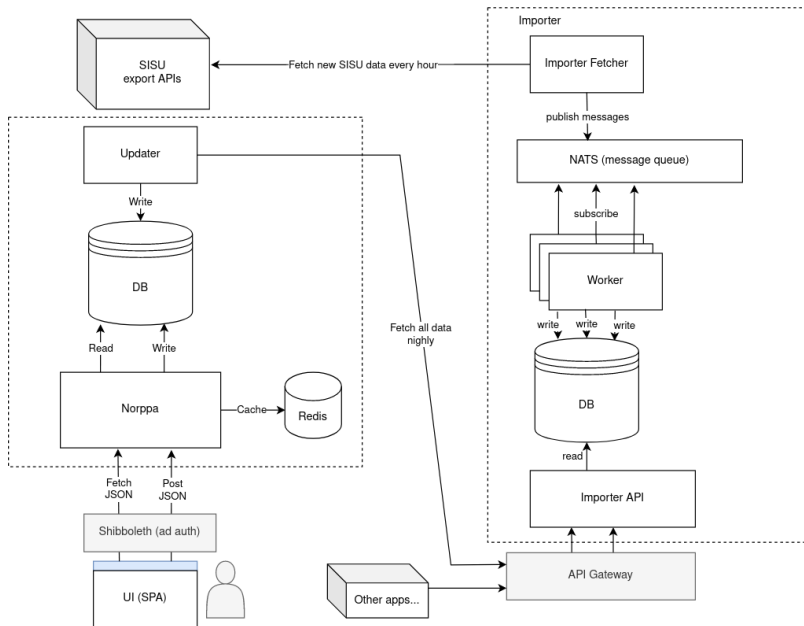
- ▶ Sovelluksen jakaminen järkeviin mikropalveluihin on vaikeaa
- ▶ Testaaminen ja debuggaus voi olla vaikeaa koska asioita tapahtuu niin monessa paikassa
- ▶ Kymmenistä tai jopa sadoista mikropalveluista koostuvan ohjelmiston operoiminen tuotantopalvelimilla on haastavaa ja vaatii pitkälle menevää automatisointia
 - ▶ Sama koskee sovelluskehitysympäristöä ja jatkuvaa integraatiota
- ▶ Mikropalveluiden menestyksenkäs soveltaminen edellyttää vahvaa DevOps-kulttuuria

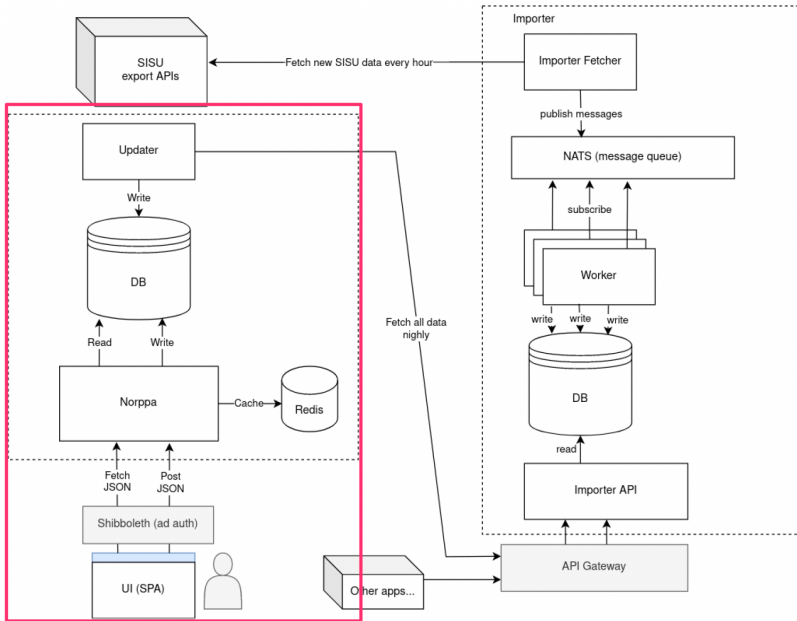
Mikropalveluiden haasteita

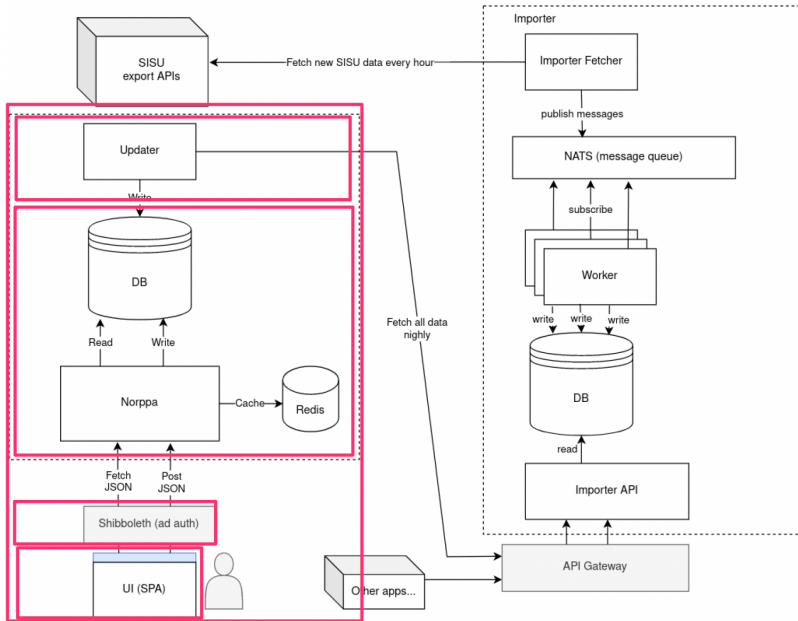
- ▶ Sovelluksen jakaminen järkeviin mikropalveluihin on vaikeaa
- ▶ Testaaminen ja debuggaus voi olla vaikeaa koska asioita tapahtuu niin monessa paikassa
- ▶ Kymmenistä tai jopa sadoista mikropalveluista koostuvan ohjelmiston operoiminen tuotantopalvelimilla on haastavaa ja vaatii pitkälle menevää automatisointia
 - ▶ Sama koskee sovelluskehitysympäristöä ja jatkuvaa integraatiota
- ▶ Mikropalveluiden menestyksenkäs soveltaminen edellyttää vahvaa DevOps-kulttuuria
- ▶ Kehitetty massiivisiin järjestelmiin (mm Amazon, Netflix)
 - ▶ onko järkevä kaikkialla?

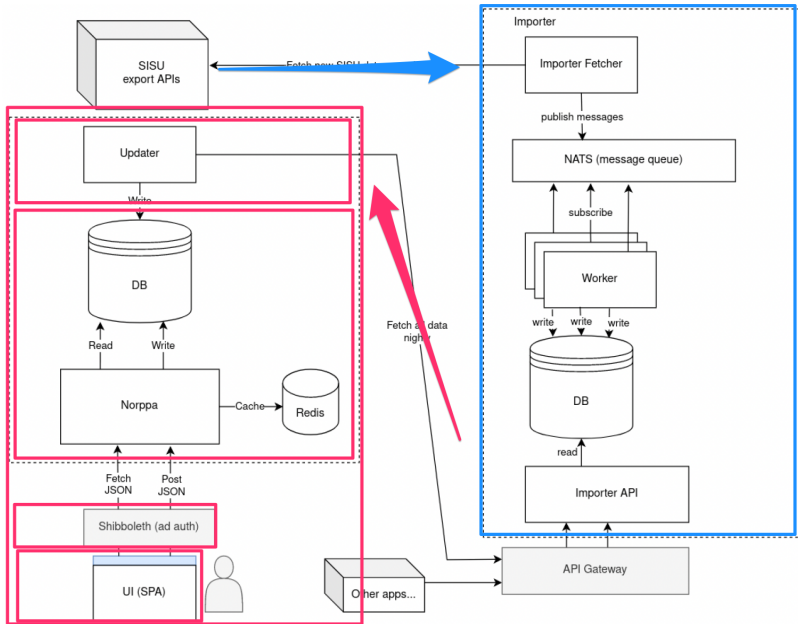
Kurssipalautejärjestelmä Norppa

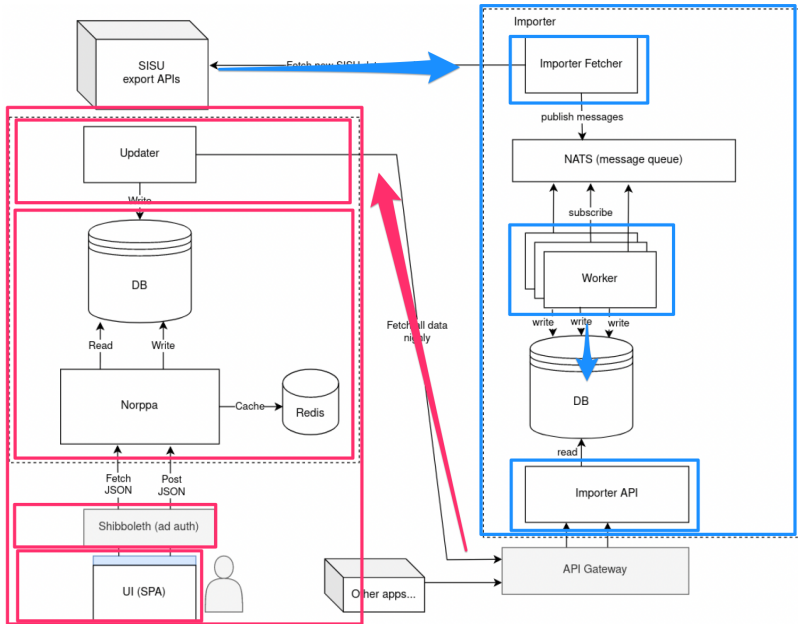
- ▶ Kerrosarkkitehtuuri
- ▶ Mikropalvelu
- ▶ Event driven











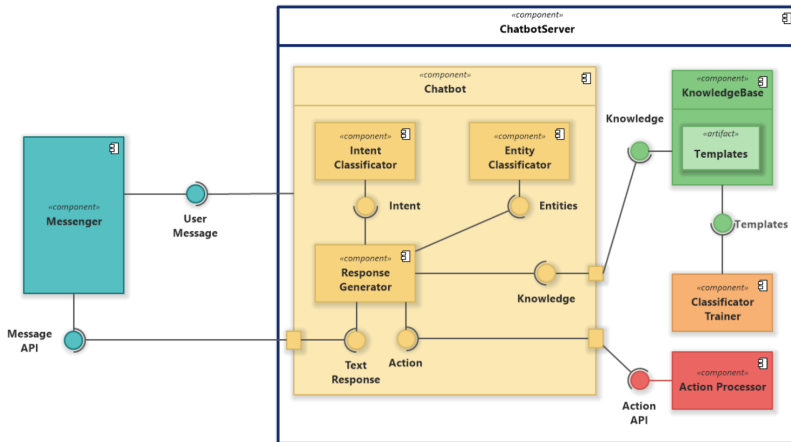
Arkkitehtuurin kuvaamisesta

- ▶ On tilanteita, missä sovelluksen arkkitehtuuri on dokumentoitava jollain tavalla

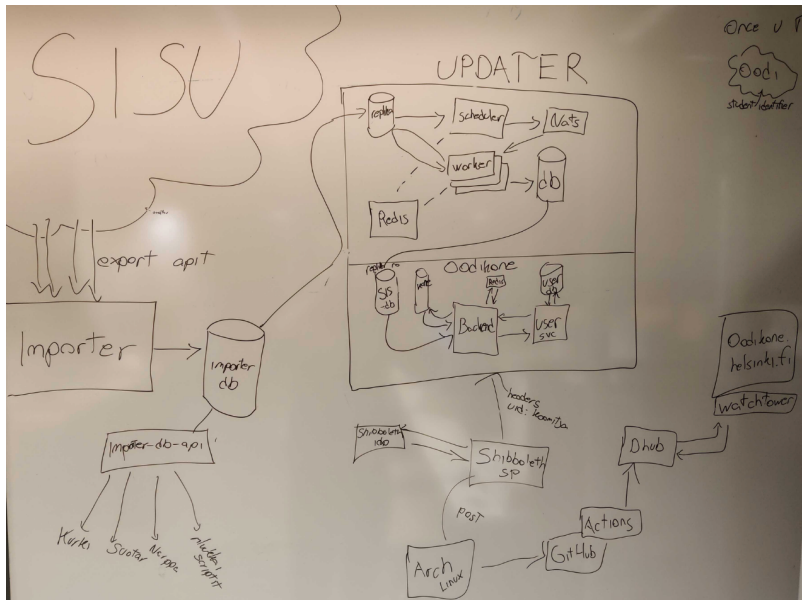
Arkkitehtuurin kuvaamisesta

- ▶ On tilanteita, missä sovelluksen arkkitehtuuri on dokumentoitava jollain tavalla
- ▶ Arkkitehtuurien kuvaamiselle ei olemassa vakiintunutta formaattia
 - ▶ UML:n luokka- ja pakkauskaaviot sekä komponentti- ja sijoittelukaaviot joskus käyttökelpoisia
 - ▶ Useimmiten käytetään epäformaaleja laatikko/nuoli-kaavioita

UML komponenttikaavio



Laatikko ja nuoli -kaavio



Arkkitehtuurin kuvaamisesta

- ▶ Arkkitehtuurikuvaus kannattaa tehdä useasta eri tarpeita palvelevasta *näkökulmasta*
 - ▶ korkean tason kuvauksen voi olla hyödyksi esim. vaatimusmäärittelyssä
 - ▶ tarkemmat kuvaukset toimivat ohjeena tarkemmassa suunnittelussa ja ylläpitovaiheen aikaisessa laajentamisessa

Arkkitehtuurin kuvaamisesta

- ▶ Arkkitehtuurikuvaus kannattaa tehdä useasta eri tarpeita palvelevasta *näkökulmasta*
 - ▶ korkean tason kuvauksen voi olla hyödyksi esim. vaatimusmäärittelyssä
 - ▶ tarkemmat kuvaukset toimivat ohjeena tarkemmassa suunnittelussa ja ylläpitovaiheen aikaisessa laajentamisessa
- ▶ Hyödyllinen arkkitehtuurikuvaus dokumentoi ja perustelee tehtyjä *arkkitehtuurisia valintoja*

TAUKO 10 min

Arkkitehtuuri ketterissä menetelmissä

- ▶ Ketterien menetelmien kantava teema on toimivan, asiakkaalle arvoa tuottavan ohjelmiston nopea toimittaminen

Arkkitehtuuri ketterissä menetelmissä

- ▶ Ketterien menetelmien kantava teema on toimivan, asiakkaalle arvoa tuottavan ohjelmiston nopea toimittaminen
- ▶ Periaatteita
 - ▶ *Our highest priority is to satisfy the customer through early and continuous delivery of valuable software*
 - ▶ *Deliver working software frequently...*

Arkkitehtuuri ketterissä menetelmissä

- ▶ Ketterien menetelmien kantava teema on toimivan, asiakkaalle arvoa tuottavan ohjelmiston nopea toimittaminen
- ▶ Periaatteita
 - ▶ *Our highest priority is to satisfy the customer through early and continuous delivery of valuable software*
 - ▶ *Deliver working software frequently...*
- ▶ Ketterät menetelmät suosivat yksinkertaisuutta
 - ▶ *Simplicity, the art of maximizing the amount of work not done, is essential*

Arkkitehtuuri ketterissä menetelmissä

- ▶ Ketterien menetelmien kantava teema on toimivan, asiakkaalle arvoa tuottavan ohjelmiston nopea toimittaminen
- ▶ Periaatteita
 - ▶ *Our highest priority is to satisfy the customer through early and continuous delivery of valuable software*
 - ▶ *Deliver working software frequently...*
- ▶ Ketterät menetelmät suosivat yksinkertaisuutta
 - ▶ *Simplicity, the art of maximizing the amount of work not done, is essential*
- ▶ Arkkitehtuuriin suunnittelu ja dokumentointi on perinteisesti pitkäkestoinen, ohjelmoinnin aloittamista edeltävä vaihe

Arkkitehtuuri ketterissä menetelmissä

- ▶ Ketterien menetelmien kantava teema on toimivan, asiakkaalle arvoa tuottavan ohjelmiston nopea toimittaminen
- ▶ Periaatteita
 - ▶ *Our highest priority is to satisfy the customer through early and continuous delivery of valuable software*
 - ▶ *Deliver working software frequently...*
- ▶ Ketterät menetelmät suosivat yksinkertaisuutta
 - ▶ *Simplicity, the art of maximizing the amount of work not done, is essential*
- ▶ Arkkitehtuuriin suunnittelu ja dokumentointi on perinteisesti pitkäkestoinen, ohjelmoinnin aloittamista edeltävä vaihe
- ▶ Ketterät menetelmät ja “arkkitehtuurivetoinen” ohjelmistotuotanto siis jossain määrin ristiriidassa

Arkkitehtuuri ketterissä menetelmissä

- ▶ Ketterien menetelmien yhteydessä puhutaan *inkrementaalisesta suunnittelusta ja arkkitehtuurista*

Arkkitehtuuri ketterissä menetelmissä

- ▶ Ketterien menetelmien yhteydessä puhutaan *inkrementaalisesta suunnittelusta ja arkkitehtuurista*
- ▶ Arkkitehtuuri mietitään riittävällä tasolla projektin alussa
 - ▶ Jotkut projektit alkavat ns. nollasprintillä ja alustava arkkitehtuuri määritellään tällöin

Arkkitehtuuri ketterissä menetelmissä

- ▶ Ketterien menetelmien yhteydessä puhutaan *inkrementaalisesta suunnittelusta ja arkkitehtuurista*
- ▶ Arkkitehtuuri mietitään riittävällä tasolla projektin alussa
 - ▶ Jotkut projektit alkavat ns. nollasprintillä ja alustava arkkitehtuuri määritellään tällöin
- ▶ Ohjelmiston “lopullinen” arkkitehtuuri muodostuu iteraatio iteraatiolta samalla kun uutta toiminnallisuutta toteutetaan

Arkkitehtuuri ketterissä menetelmissä

- ▶ Ketterien menetelmien yhteydessä puhutaan *inkrementaalisesta suunnittelusta ja arkkitehtuurista*
- ▶ Arkkitehtuuri mietitään riittävällä tasolla projektin alussa
 - ▶ Jotkut projektit alkavat ns. nollasprintillä ja alustava arkkitehtuuri määritellään tällöin
- ▶ Ohjelmiston “lopullinen” arkkitehtuuri muodostuu iteraatio iteraatiolta samalla kun uutta toiminnallisuutta toteutetaan
- ▶ Esim. kerrosarkkitehtuurin mukaista sovellusta ei rakenneta “kerros kerrallaan”
 - ▶ Jokaisessa iteraatiossa tehdään pieni pala jokaista kerrosta, sen verran kuin iteraation tavoitteiden toteuttaminen edellyttää

Ankrementaalinen arkkitehtuuri

- ▶ Alussa ns. *walking skeleton*
 - ▶ sisältää tynkäversiot ohjelmiston komponenttirakenteesta

ui

sovelluslogiikka

tallennus

Ankrementaalinen arkkitehtuuri

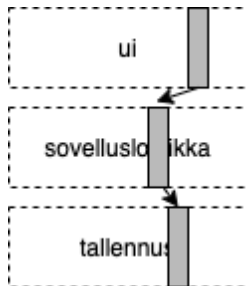
- ▶ Alussa ns. *walking skeleton*
 - ▶ sisältää tynkäversiot ohjelmiston komponenttirakenteesta



- ▶ Rakennetaan skeletonin varaan tuotetta story storyltä

Ominaisuuksiin perustuva integraatio

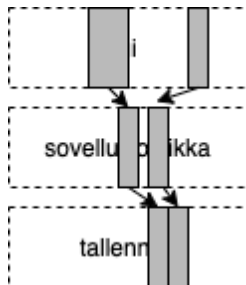
- ▶ Alussa ns. *walking skeleton*
 - ▶ sisältää tynkäversiot ohjelmiston komponenttirakenteesta



- ▶ Rakennetaan skeletonin varaan tuotetta story storyltä

Ominaisuuksiin perustuva integraatio

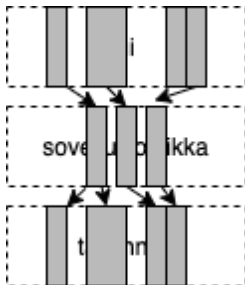
- ▶ Alussa ns. *walking skeleton*
 - ▶ sisältää tynkäversiot ohjelmiston komponenttirakenteesta



- ▶ Rakennetaan skeletonin varaan tuotetta story storyltä

Ominaisuuksiin perustuva integraatio

- ▶ Alussa ns. *walking skeleton*
 - ▶ sisältää tynkäversiot ohjelmiston komponenttirakenteesta



- ▶ Rakennetaan skeletonin varaan tuotetta story storyltä

Arkkitehtuuri ketterissä menetelmissä

- ▶ Perinteisesti arkkitehtuurin luonut *ohjelmistoarkkitehti*
 - ▶ ohjelmoijat velvoitettuja noudattamaan arkkitehtuuria

Arkkitehtuuri ketterissä menetelmissä

- ▶ Perinteisesti arkkitehtuurin luonut *ohjelmistoarkkitehti*
 - ▶ ohjelmoijat velvoitettuja noudattamaan arkkitehtuuria
- ▶ Ketterissä menetelmissä ei suosita erillistä arkkitehdin roolia
 - ▶ Scrumissa kaikista tiimiläisistä käytetään nimikettä developer

Arkkitehtuuri ketterissä menetelmissä

- ▶ Perinteisesti arkkitehtuurin luonut *ohjelmistoarkkitehti*
 - ▶ ohjelmoijat velvoitettuja noudattamaan arkkitehtuuria
- ▶ Ketterissä menetelmissä ei suosita erillistä arkkitehdin roolia
 - ▶ Scrumissa kaikista tiimiläisistä käytetään nimikettä developer
- ▶ Idealli: kehitystiimi luo arkkitehtuurin yhdessä. Agile manifesto:
 - ▶ The best architectures, requirements, and designs emerge from self-organizing teams.

Arkkitehtuuri ketterissä menetelmissä

- ▶ Perinteisesti arkkitehtuurin luonut *ohjelmistoarkkitehti*
 - ▶ ohjelmoijat velvoitettuja noudattamaan arkkitehtuuria
- ▶ Ketterissä menetelmissä ei suosita erillistä arkkitehdin roolia
 - ▶ Scrumissa kaikista tiimiläisistä käytetään nimikettä developer
- ▶ Idealli: kehitystiimi luo arkkitehtuurin yhdessä. Agile manifesto:
 - ▶ The best architectures, requirements, and designs emerge from self-organizing teams.
- ▶ **Arkkitehtuuri koodin tapaan tiimin yhteisomistama**

Arkkitehtuuri ketterissä menetelmissä

- ▶ Perinteisesti arkkitehtuurin luonut *ohjelmistoarkkitehti*
 - ▶ ohjelmoijat velvoitettuja noudattamaan arkkitehtuuria
- ▶ Ketterissä menetelmissä ei suosita erillistä arkkitehdin roolia
 - ▶ Scrumissa kaikista tiimiläisistä käytetään nimikettä developer
- ▶ Idealli: kehitystiimi luo arkkitehtuurin yhdessä. Agile manifesto:
 - ▶ The best architectures, requirements, and designs emerge from self-organizing teams.
- ▶ **Arkkitehtuuri koodin tapaan tiimin yhteisomistama**
- ▶ Etuja:
 - ▶ kehittäjät sitoutuvat paremmin arkkitehtuurin noudattamiseen kuin "norsunluutornissa" olevan arkkitehdin määrittelemään
 - ▶ dokumentaatio voi olla kevyt, tiimi tuntee arkkitehtuurin hengen ja pystyy sitä noudattamaan

Inkrementaalinen arkkitehtuuri: edut ja riskit

- ▶ Oletus: optimaalista arkkitehtuuria ei pystytä suunnittelemaan projektin alussa, kun vaatimuksia, toimintaympäristöä ja toteutusteknologioita ei tunneta
 - ▶ Jo tehtyjä arkkitehtuuriratkaisuja muutetaan tarvittaessa

Inkrementaalinen arkkitehtuuri: edut ja riskit

- ▶ Oletus: optimaalista arkkitehtuuria ei pystytäkään suunnittelemaan projektin alussa, kun vaatimuksia, toimintaympäristöä ja toteutusteknologioita ei tunneta
 - ▶ Jo tehtyjä arkkitehtuuriratkaisuja muutetaan tarvittaessa
- ▶ Kuten vaatimusmäärittelyssä, myös arkkitehtuurin suunnittelussa agile pyrkii *välttämään liian aikaisin tehtävää, myöhemmin ehkä turhaksi osoittautuvaa työtä*

Inkrementaalinen arkkitehtuuri: edut ja riskit

- ▶ Oletus: optimaalista arkkitehtuuria ei pystytä suunnittelemaan projektin alussa, kun vaatimuksia, toimintaympäristöä ja toteutusteknologioita ei tunneta
 - ▶ Jo tehtyjä arkkitehtuuriratkaisuja muutetaan tarvittaessa
- ▶ Kuten vaatimusmäärittelyssä, myös arkkitehtuurin suunnittelussa agile pyrkii *välttämään liian aikaisin tehtävää, myöhemmin ehkä turhaksi osoittautuvaa työtä*
- ▶ Inkrementaalinen arkkitehtuuri edellyttää koodilta hyvää sisäistä laatua ja kehittäjiltä kurinalaisuutta
 - ▶ muuten seurauksena on kaaos

- Sovelluksen arkkitehtuuri antaa raamit, jotka ohjaavat sovelluksen tarkempaa suunnittelua ja toteuttamista

Olio/komponenttisuunnittelu

- ▶ Sovelluksen arkkitehtuuri antaa raamit, jotka ohjaavat sovelluksen tarkempaa suunnittelua ja toteuttamista
- ▶ *Olio- tai komponenttisuunnittelu*
 - ▶ tarkoittaa arkkitehtuuristen komponenttien väliset rajapinnat sekä hahmottelee ohjelman luokka- tai moduulirakenteen

Olio/komponenttisuunnittelu

- ▶ Sovelluksen arkkitehtuuri antaa raamit, jotka ohjaavat sovelluksen tarkempaa suunnittelua ja toteuttamista
- ▶ *Olio- tai komponenttisuunnittelu*
 - ▶ tarkoittaa arkkitehtuuristen komponenttien väliset rajapinnat sekä hahmottelee ohjelman luokka- tai moduulirakenteen
- ▶ Vesiputousmallissa komponenttisuunnittelu tehty ennen ohjelmointia ja dokumentoitu tarkkaan esim. UML:lä . . .
- ▶ Ketterässä tarkka suunnittelu tehdään vasta ohjelmoitaessa

Olio/komponenttisuunnittelu

- ▶ Sovelluksen arkkitehtuuri antaa raamit, jotka ohjaavat sovelluksen tarkempaa suunnittelua ja toteuttamista
- ▶ *Olio- tai komponenttisuunnittelu*
 - ▶ tarkoittaa arkkitehtuuristen komponenttien väliset rajapinnat sekä hahmottelee ohjelman luokka- tai moduulirakenteen
- ▶ Vesiputousmallissa komponenttisuunnittelu tehty ennen ohjelmointia ja dokumentoitu tarkkaan esim. UML:lä . . .
- ▶ Ketterässä tarkka suunnittelu tehdään vasta ohjelmoitaessa
- ▶ Suunnittelussa pyritään maksimoimaan *koodin sisäinen laatu*
 - ▶ helppo ylläpidettävyys ja laajennettavuus

Olio/komponenttisuunnittelu

- ▶ Sovelluksen arkkitehtuuri antaa raamit, jotka ohjaavat sovelluksen tarkempaa suunnittelua ja toteuttamista
- ▶ *Olio- tai komponenttisuunnittelu*
 - ▶ tarkoittaa arkkitehtuuristen komponenttien väliset rajapinnat sekä hahmottelee ohjelman luokka- tai moduulirakenteen
- ▶ Vesiputousmallissa komponenttisuunnittelu tehty ennen ohjelmointia ja dokumentoitu tarkkaan esim. UML:lä . . .
- ▶ Ketterässä tarkka suunnittelu tehdään vasta ohjelmoitaessa
- ▶ Suunnittelussa pyritään maksimoimaan *koodin sisäinen laatu*
 - ▶ helppo ylläpidettävyys ja laajennettavuus
- ▶ Ohjelmistosuunnittelu on “enemmän taidetta kuin tiedettä”, kokemus ja hyvien käytänteiden tuntemus auttaa
 - ▶ kehitetty monia suunnittelumenetelmiä, mikään niistä ei ole vakiintunut

- ▶ Tavoitteena siis sisäiseltä laadultaan hyvä koodi

Laadukas koodi

- ▶ Tavoitteena siis sisäiseltä laadultaan hyvä koodi
- ▶ Laadukkaalla koodilla joukko yhteneviä ominaisuuksia, tai *laatuattribuutteja*, esim. seuraavat:
 - ▶ kapselointi
 - ▶ korkea koheesion aste
 - ▶ riippuvuuksien vähäisyys
 - ▶ toisteettomuus
 - ▶ testattavuus
 - ▶ selkeys

Laadukas koodi

- ▶ Tavoitteena siis sisäiseltä laadultaan hyvä koodi
- ▶ Laadukkaalla koodilla joukko yhteneviä ominaisuuksia, tai *laatuattribuutteja*, esim. seuraavat:
 - ▶ kapselointi
 - ▶ korkea koheesion aste
 - ▶ riippuvuuksien vähäisyys
 - ▶ toisteettomuus
 - ▶ testattavuus
 - ▶ selkeys
- ▶ *Suunnittelumallit* auttavat luomaan koodia, joissa sisäinen laatu kunnossa
 - ▶ kurssin aikana nähty jo *dependency injection*, *singleton*, *repository*
 - ▶ lisää kurssimateriaalissa ja laskareissa

Koodin laatuattribuutti: kapselointi

- ▶ *Kapselointi ohjelmoinnin peruskursseilla:*
 - ▶ *oliomuuttujat tulee määritellä piilotetuksi ja niille tulee tehdä tarvittaessa aksessorimetodit*

Koodin laatuattribuutti: kapselointi

- ▶ *Kapselointi ohjelmoinnin peruskursseilla:*
 - ▶ *oliomuuttujat tulee määritellä piilotetuksi ja niille tulee tehdä tarvittaessa aksessorimetodit*
- ▶ Olion sisäisen tilan lisäksi kapseloinnin kohde voi olla mm. *käytettävän olion tyyppi, käytetty algoritmi, olioiden luomisen tapa, käytettävän komponentin rakenne*

Koodin laatuattribuutti: kapselointi

- ▶ *Kapselointi* ohjelmoinnin peruskursseilla:
 - ▶ *oliomuuttujat tulee määritellä piilotetuksi ja niille tulee tehdä tarvittaessa aksessorimetodit*
- ▶ Olion sisäisen tilan lisäksi kapseloinnin kohde voi olla mm. *käytettävän olion tyyppi, käytetty algoritmi, olioiden luomisen tapa, käytettävän komponentin rakenne*
- ▶ Näkyy myös arkkitehtuurin tasolla
 - ▶ kerrosarkkitehtuuri: ylempi kerros käyttää ainoastaan alemman kerroksen ulospäin tarjoamaa rajapintaa, muu kapseloitu
 - ▶ mikropalvelut: yksittäinen palvelu kapseloi sisäisen logiikan, tiedon säilytystavan ja tarjoaa ainoastaan verkon välityksellä käytettävän rajapinnan

Koodin laatuattribuutti: koheesio

- ▶ *Koheesio:*
 - ▶ kuinka pitkälle metodin, luokan tai komponentin koodi keskittyy tietyn yksittäisen toiminnallisuuden toteuttamiseen
 - ▶ hyvänä pidetään mahdollisimman korkeaa koheesion astetta

Koodin laatuattribuutti: koheesio

- ▶ *Koheesio:*
 - ▶ kuinka pitkälle metodin, luokan tai komponentin koodi keskittyy tietyn yksittäisen toiminnallisuuden toteuttamiseen
 - ▶ hyvänä pidetään mahdollisimman korkeaa koheesion astetta
- ▶ Luokkatason koheesio
 - ▶ luokan *vastuulla* vain yksi asia, tunnetaan myös nimellä *single responsibility principle*

Koodin laatuattribuutti: koheesio

- ▶ *Koheesio:*
 - ▶ kuinka pitkälle metodin, luokan tai komponentin koodi keskittyy tietyn yksittäisen toiminnallisuuden toteuttamiseen
 - ▶ hyvänä pidetään mahdollisimman korkeaa koheesio-astetta
- ▶ Luokkatason koheesio
 - ▶ luokan *vastuulla* vain yksi asia, tunnetaan myös nimellä *single responsibility principle*
- ▶ Arkkitehtuurin tasolla
 - ▶ kerrosarkkitehtuurin kerrokset samalla abstraktiotasolla, esim. käyttöliittymä tai tietokantarajapinta
 - ▶ mikropalvelu toteuttaa tiettyyn liiketoiminnan tason toiminnallisuuden, esim. suosittelualgoritmin tai käyttäjien hallinnan

Metoditason koheesio

```
def populate(self):
    connection = sqlite3.connect(DATABASE_FILE_PATH)
    connection.row_factory = sqlite3.Row

    cursor = connection.cursor()
    cursor.execute(SQL_SELECT_PARTS)
    rows = cursor.fetchall()

    parts = []

    for row in rows:
        parts.append(Part(row["name"], row["brand"], row["retail_price"]))

    connection.close()

    return parts
```

Metoditason koheesio

```
def populate(self):  
    connection = sqlite3.connect(DATABASE_FILE_PATH)  
    connection.row_factory = sqlite3.Row  
  
    cursor = connection.cursor()  
    cursor.execute(SQL_SELECT_PARTS)  
    rows = cursor.fetchall()  
  
    parts = []  
  
    for row in rows:  
        parts.append(Part(row["name"], row["brand"], row["retail_price"]))  
  
    connection.close()  
  
    return parts
```

- metodi tekee kolmea eri asiaa, jotka eri abstraktiotasolla

Metoditason koheesio

```
def populate(self):  
    connection = self.get_database_connection()  
    rows = self.get_rows(connection)  
    parts = self.get_parts_by_rows(rows)  
    connection.close()  
    return parts
```

```
def get_database_connection(self):  
    connection = sqlite3.connect(DATABASE_FILE_PATH)  
    connection.row_factory = sqlite3.Row  
    return connection
```

```
def get_rows(self, connection):  
    cursor = connection.cursor()  
    cursor.execute(SQL_SELECT_PARTS)  
    return cursor.fetchall()
```

```
def get_parts_by_rows(self, rows):  
    parts = []  
    for row in rows:  
        parts.append(Part(row["name"], row["brand"], row["retail_price"]))  
    return parts
```

Luokkatason koheesio

- ▶ Single responsibility -periaate: *luokalla yksi syy muuttua*

Luokkatason koheesio

- Single responsibility -periaate: *luokalla yksi syy muuttua*

```
class Laskin:
    def __init__(self):
        self.lue = input
        self.kirjoita = print

    def suorita(self):
        while True:
            luku1 = int(self.lue("Luku 1:"))

            if luku1 == -9999:
                return

            luku2 = int(self.lue("Luku 2:"))

            if luku2 == -9999:
                return

            vastaus = self.laske_summa(luku1, luku2)

            self.kirjoita(f"Summa: {vastaus}")

    def laske_summa(self, luku1, luku2):
        return luku1 + luku2
```


Luokkatason koheesio

```
class Laskin:
    def __init__(self, io):
        self.io = io

    def suorita(self):
        while True:
            luku1 = int(self.io.lue("Luku 1:"))

            if luku1 == -9999:
                return

            luku2 = int(self.io.lue("Luku 2:"))

            if luku2 == -9999:
                return

            vastaus = self.laske_summa(luku1, luku2)

            self.io.kirjoita(f"Summa: {vastaus}")

    def laske_summa(self, luku1, luku2):
        return luku1 + luku2
```

Luokkatason koheesio

```
class Laskin:
    def __init__(self, io):
        self.io = io

    def suorita(self):
        while True:
            luku1 = int(self.io.lue("Luku 1:"))

            if luku1 == -9999:
                return

            luku2 = int(self.io.lue("Luku 2:"))

            if luku2 == -9999:
                return

            vastaus = self.laske_summa(luku1, luku2)

            self.io.kirjoita(f"Summa: {vastaus}")

    def laske_summa(self, luku1, luku2):
        return luku1 + luku2
```

► *delegoidaan osa vastuista eri luokalle*

Koodin laatuattribuutti: riippuvuuksien vähäisyys

- ▶ Pyrkimys korkeaan koheesioon johtaa ohjelmiin, joissa suuri määrä olioita/komponentteja
 - ▶ olioiden oltava keskenään vuorovaikutuksessa toteuttaakseen ohjelman toiminnallisuuden: *paljon keskinäisiä riippuvuuksia*

Koodin laatuattribuutti: riippuvuuksien vähäisyys

- ▶ Pyrkimys korkeaan koheesioon johtaa ohjelmiin, joissa suuri määrä olioita/komponentteja
 - ▶ olioiden oltava keskenään vuorovaikutuksessa toteuttaakseen ohjelman toiminnallisuuden: *paljon keskinäisiä riippuvuuksia*
- ▶ *Riippuvuuksien vähäisyyden* periaate
 - ▶ eliminoidaan tarpeettomat riippuvuudet
 - ▶ sekä riippuvuudet konkreettisiin asioihin

Koodin laatuattribuutti: riippuvuuksien vähäisyys

- ▶ Pyrkimys korkeaan koheesioon johtaa ohjelmiin, joissa suuri määrä olioita/komponentteja
 - ▶ olioiden oltava keskenään vuorovaikutuksessa toteuttaakseen ohjelman toiminnallisuuden: *paljon keskinäisiä riippuvuuksia*
- ▶ *Riippuvuuksien vähäisyyden* periaate
 - ▶ eliminoidaan tarpeettomat riippuvuudet
 - ▶ sekä riippuvuudet konkreettisiin asioihin
- ▶ Hyödynnetään rajapintoja ja *dependence injection* -suunnittelumallia

Koodin laatuattribuutti: toisteettomuus

- ▶ Aloittelevaa ohjelmoijaa pelotellaan toisteisuuden vaaroista uran ensiaskelista alkaen: älä copypastaa koodia!

Koodin laatuattribuutti: toisteettomuus

- ▶ Aloittelevaa ohjelmoijaa pelotellaan toisteisuuden vaaroista uran ensiaskelista alkaen: älä copypastaa koodia!
- ▶ Alan piireissä toisteisuudesta varoittava periaate kulkee nimellä DRY, don't repeat yourself
 - ▶ *every piece of knowledge must have a single, unambiguous, authoritative representation within a system*

Koodin laatuattribuutti: toisteettomuus

- ▶ Aloittelevaa ohjelmoijaa pelotellaan toisteisuuden vaaroista uran ensiaskelista alkaen: älä copypastaa koodia!
- ▶ Alan piireissä toisteisuudesta varoittava periaate kulkee nimellä DRY, don't repeat yourself
 - ▶ *every piece of knowledge must have a single, unambiguous, authoritative representation within a system*
- ▶ Koodin lisäksi periaate ulottuu koskemaan järjestelmän muitakin osia
 - ▶ tietokantaskeemaa, testejä, build-skriptejä

Koodin laatuattribuutti: toisteettomuus

- ▶ Aloittelevaa ohjelmoijaa pelotellaan toisteisuuden vaaroista uran ensiaskelista alkaen: älä copypastaa koodia!
- ▶ Alan piireissä toisteisuudesta varoitettava periaate kulkee nimellä DRY, don't repeat yourself
 - ▶ *every piece of knowledge must have a single, unambiguous, authoritative representation within a system*
- ▶ Koodin lisäksi periaate ulottuu koskemaan järjestelmän muitakin osia
 - ▶ tietokantaskeemaa, testejä, build-skriptejä
- ▶ Suoraviivainen copypaste helppo eliminoida metodien avulla
 - ▶ kaikki toisteisuus ei ole yhtä ilmeistä, monissa suunnittelumalleissa kyse hienovaraisempien toisteisuuden muotojen eliminoinnista

Koodin laatuattribuutti: toisteettomuus

- ▶ Aloittelevaa ohjelmoijaa pelotellaan toisteisuuden vaaroista uran ensiaskelista alkaen: älä cotypastaa koodia!
- ▶ Alan piireissä toisteisuudesta varoitettava periaate kulkee nimellä DRY, don't repeat yourself
 - ▶ *every piece of knowledge must have a single, unambiguous, authoritative representation within a system*
- ▶ Koodin lisäksi periaate ulottuu koskemaan järjestelmän muitakin osia
 - ▶ tietokantaskeemaa, testejä, build-skriptejä
- ▶ Suoraviivainen cotypaste helppo eliminoida metodien avulla
 - ▶ kaikki toisteisuus ei ole yhtä ilmeistä, monissa suunnittelumalleissa kyse hienovaraisempien toisteisuuden muotojen eliminoinnista
- ▶ Hyvä vs. paha cotypaste
 - ▶ *three strikes and you refactor*

Koodin laatuattribuutti: testattavuus

- ▶ Koodi on helppo testata kattavasti yksikkö- ja integraatiotestein
 - ▶ seuraa yleensä siitä, että koodi koostuu löyhästi kytketyistä, selkeän vastuun omaavista komponenteista

Koodin laatuattribuutti: testattavuus

- ▶ Koodi on helppo testata kattavasti yksikkö- ja integraatiotestein
 - ▶ seuraa yleensä siitä, että koodi koostuu löyhästi kytketyistä, selkeään vastuun omaavista komponenteista
- ▶ Kurssin alusta asti pyritty hyvään testattavuuteen esim. purkamalla turhia riippuvuuksia dependency injection-periaatteen avulla

Koodin laatuattribuutti: testattavuus

- ▶ Koodi on helppo testata kattavasti yksikkö- ja integraatiotestein
 - ▶ seuraa yleensä siitä, että koodi koostuu löyhästi kytketyistä, selkeän vastuun omaavista komponenteista
- ▶ Kurssin alusta asti pyritty hyvään testattavuuteen esim. purkamalla turhia riippuvuuksia dependency injection-periaatteen avulla
- ▶ Test driven development tuottaa varmuudella hyvin testattavissa olevaa koodia

Koodin laatuattribuutti: selkeys ja luettavuus

- ▶ Perinteisesti ajateltu että koodi kryptistä ja vaikeasti luettavaa
 - ▶ yleistä C-kielessä, pyritty esim. optimoimaan tehokkuutta ja muistinkäyttöä

Koodin laatuattribuutti: selkeys ja luettavuus

- ▶ Perinteisesti ajateltu että koodi kryptistä ja vaikeasti luettavaa
 - ▶ yleistä C-kielessä, pyritty esim. optimoimaan tehokkuutta ja muistinkäyttöä
- ▶ Nykytrendin: tehdän koodia, joka nimeämisen sekä rakenteen kautta ilmaisee hyvin sen, mitä koodi tekee

Koodin laatuattribuutti: selkeys ja luettavuus

- ▶ Perinteisesti ajateltu että koodi kryptistä ja vaikeasti luettavaa
 - ▶ yleistä C-kielessä, pyritty esim. optimoimaan tehokkuutta ja muistinkäyttöä
- ▶ Nykytrendin: tehdän koodia, joka nimeämisen sekä rakenteen kautta ilmaisee hyvin sen, mitä koodi tekee
- ▶ Miksi selkeä koodi on tärkeää?
 - ▶ joidenkin arvioiden mukaan jopa 90% "ohjelmointiin" kuluvasta ajasta menee olemassa olevan koodin lukemiseen
 - ▶ oma aikoinaan niin selkeä koodi, ei enää olekaan yhtä selkeää parin kuukauden kuluttua

Code smell

- ▶ Koodi ei ole aina hyvää...

Code smell

- ▶ Koodi ei ole aina hyvää...
- ▶ Martin Fowlerin mukaan
 - ▶ *koodihaju* (code smell) on helposti huomattava merkki siitä että koodissa on jotain pielessä
 - ▶ jopa aloitteleva ohjelmoija saattaa pystyä havaitsemaan koodihajun, sen takana oleva todellinen syy voi olla jossain syvemmällä

Code smell

- ▶ Koodi ei ole aina hyvää...
- ▶ Martin Fowlerin mukaan
 - ▶ *koodihaju* (code smell) on helposti huomattava merkki siitä että koodissa on jotain pielessä
 - ▶ jopa aloitteleva ohjelmoija saattaa pystyä havaitsemaan koodihajun, sen takana oleva todellinen syy voi olla jossain syvemmällä
- ▶ Koodihaju siis kertoo, että syystä tai toisesta *koodin sisäinen laatu* ei ole parhaalla mahdollisella tasolla

Koodihajuja

- ▶ Koodihajuja on hyvin monenlaisia ja monentasoisia
- ▶ Esimerkkejä helposti tunnistettavista hajuista:
 - ▶ toisteinen koodi
 - ▶ liian pitkät metodit
 - ▶ luokat joissa on liikaa oliomuuttujia
 - ▶ luokat joissa on liikaa koodia
 - ▶ metodien liian pitkät parametrilistat
 - ▶ epäselkeät muuttujien, metodien tai luokkien nimet
 - ▶ kommentit

Koodihajuja

- ▶ Koodihajuja on hyvin monenlaisia ja monentasoisia
- ▶ Esimerkkejä helposti tunnistettavista hajuista:
 - ▶ toisteinen koodi
 - ▶ liian pitkät metodit
 - ▶ luokat joissa on liikaa oliomuuttujia
 - ▶ luokat joissa on liikaa koodia
 - ▶ metodien liian pitkät parametrilistat
 - ▶ epäselkeät muuttujien, metodien tai luokkien nimet
 - ▶ kommentit
- ▶ Pari monimutkaisempaa
 - ▶ Primitive obsession
 - ▶ Shotgun surgery

Refaktorointi

- ▶ Lääke koodin sisäisen laadun ongelmiin on *refaktorointi*
 - ▶ muutos koodin rakenteeseen, joka pitää sen toiminnallisuuden ennallaan

- ▶ Lääke koodin sisäisen laadun ongelmiin on *refaktorointi*
 - ▶ muutos koodin rakenteeseen, joka pitää sen toiminnallisuuden ennallaan
- ▶ Koodin rakennetta parantavia refaktorointeja on lukuisia, mm.
 - ▶ *rename variable/method/class*
 - ▶ *extract method*
 - ▶ *move field/method*
 - ▶ *extract superclass*

Refaktorointi

- ▶ Lääke koodin sisäisen laadun ongelmiin on *refaktorointi*
 - ▶ muutos koodin rakenteeseen, joka pitää sen toiminnallisuuden ennallaan
- ▶ Koodin rakennetta parantavia refaktorointeja on lukuisia, mm.
 - ▶ *rename variable/method/class*
 - ▶ *extract method*
 - ▶ *move field/method*
 - ▶ *extract superclass*
- ▶ Osa pystytään tekemään sovelluskehitysympäristön avustamana
 - ▶ helpompaa staattisesti tyyplitetyillä kielillä kuten Java

Miten refaktorointi kannattaa tehdä

- ▶ Refaktoroinnin edellytys on kattavien testien olemassaolo

Miten refaktorointi kannattaa tehdä

- ▶ Refaktoroinnin edellytys on kattavien testien olemassaolo
- ▶ Kannattaa ehdottomasti edetä pienin askelin
 - ▶ yksi hallittu muutos kerrallaan
 - ▶ testit suoritettava mahdollisimman usein

Miten refaktorointi kannattaa tehdä

- ▶ Refaktoroinnin edellytys on kattavien testien olemassaolo
- ▶ Kannattaa ehdottomasti edetä pienin askelin
 - ▶ yksi hallittu muutos kerrallaan
 - ▶ testit suoritettava mahdollisimman usein
- ▶ Refaktorointia kannattaa suorittaa lähes jatkuvasti
 - ▶ pitää koodin rakenteen selkeänä ja helpottaa sekä nopeuttaa koodin laajentamista

Miten refaktorointi kannattaa tehdä

- ▶ Refaktoroinnin edellytys on kattavien testien olemassaolo
- ▶ Kannattaa ehdottomasti edetä pienin askelin
 - ▶ yksi hallittu muutos kerrallaan
 - ▶ testit suoritettava mahdollisimman usein
- ▶ Refaktorointia kannattaa suorittaa lähes jatkuvasti
 - ▶ pitää koodin rakenteen selkeänä ja helpottaa sekä nopeuttaa koodin laajentamista
- ▶ Osa refaktoroinnista on helppoa ja suoraviivaista, aina ei näin ole
 - ▶ joskus tarve tehdä isoja, jopa viikkojen kestoisia refaktorointeja joissa ohjelman rakenne muuttuu paljon

- ▶ Koodi ei ole aina laadultaan optimaalista

Tekninen velka

- ▶ Koodi ei ole aina laadultaan optimaalista
- ▶ Huonoa suunnittelua tai/ja ohjelmointia kuvaa käsite *tekniinen velka* (technical debt)

Tekninen velka

- ▶ Koodi ei ole aina laadultaan optimaalista
- ▶ Huonoa suunnittelua tai/ja ohjelmointia kuvaa käsite *tekninen velka* (technical debt)
- ▶ Piittaamattomalla ja laiskalla ohjelmoinnilla/suunnittelulla saadaan ehkä nopeasti aikaan jotain
 - ▶ hätäinen ratkaisu tullaan maksamaan korkoineen takaisin *jos* ohjelmaa on tarkoitus laajentaa

Tekninen velka

- ▶ Koodi ei ole aina laadultaan optimaalista
- ▶ Huonoa suunnittelua tai/ja ohjelmointia kuvaa käsite *tekkinen velka* (technical debt)
- ▶ Piittaamattomalla ja laiskalla ohjelmoinnilla/suunnittelulla saadaan ehkä nopeasti aikaan jotain
 - ▶ hätäinen ratkaisu tullaan maksamaan korkoineen takaisin *jos* ohjelmaa on tarkoitus laajentaa
- ▶ Jos korkojen maksun aikaa ei koskaan tule, voi “huono koodi” olla asiakkaan etu
 - ▶ esim. minimal viable product (MVP)

Tekninen velka

- ▶ Koodi ei ole aina laadultaan optimaalista
- ▶ Huonoa suunnittelua tai/ja ohjelmointia kuvaa käsite *tekkinen velka* (technical debt)
- ▶ Piittaamattomalla ja laiskalla ohjelmoinnilla/suunnittelulla saadaan ehkä nopeasti aikaan jotain
 - ▶ hätäinen ratkaisu tullaan maksamaan korkoineen takaisin *jos* ohjelmaa on tarkoitus laajentaa
- ▶ Jos korkojen maksun aikaa ei koskaan tule, voi “huono koodi” olla asiakkaan etu
 - ▶ esim. minimal viable product (MVP)
- ▶ Tekninen velka voi olla järkevää tai jopa välttämätöntä
 - ▶ voidaan saada tuote nopeammin markkinoille tekemällä tietoisesti huonoa designia, joka korjataan myöhemmin

- ▶ Kaikki tekninen velka ei samanlaista, taustalla voi olla
 - ▶ holtittomuus, osaamattomuus, tietämättömyys tai tarkoituksella tehty päätös

- ▶ Kaikki tekninen velka ei samanlaista, taustalla voi olla
 - ▶ holtittomuus, osaamattomuus, tietämättömyys tai tarkoituksella tehty päätös
- ▶ Martin Fowler jaottelee teknisen velan neljään eri luokkaan:
 - ▶ Reckless and deliberate: “we do not have time for design”
 - ▶ Reckless and inadvertent: “what is layering”?
 - ▶ Prudent and inadvertent: “now we know how we should have done it”
 - ▶ Prudent and deliberate: “we must ship now and will deal with consequences”

- ▶ Kaikki tekninen velka ei samanlaista, taustalla voi olla
 - ▶ holtittomuus, osaamattomuus, tietämättömyys tai tarkoituksella tehty päätös
- ▶ Martin Fowler jaottelee teknisen velan neljään eri luokkaan:
 - ▶ Reckless and deliberate: “we do not have time for design”
 - ▶ Reckless and inadvertent: “what is layering”?
 - ▶ Prudent and inadvertent: “now we know how we should have done it”
 - ▶ Prudent and deliberate: “we must ship now and will deal with consequences”
- ▶ Joskus tekninen velka pakottaa koodaamaan koko järjestelmän uudelleen