

# 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 anonymi)
- ▶ 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

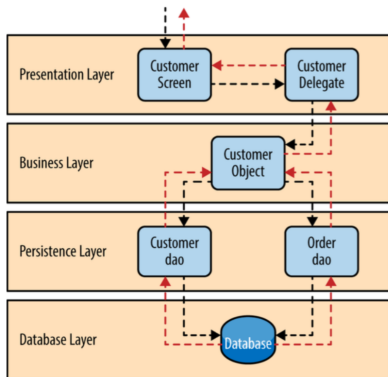
- ▶ Ohjelmiston arkkitehtuuri perustuu yleensä yhteen tai useampaan **arkkitehtuurityyliin** (architectural style)
  - ▶ hyväksi havaittua tapaa strukturoida tietyn tyyppisiä sovelluksia
- ▶ Tyylejä suuri määrä
  - ▶ Kerrosarkkitehtuuri
  - ▶ Mikropalveluarkkitehtuuri
  - ▶ MVC
  - ▶ Pipes-and-filters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

# Arkkitehtuurityyli

- ▶ 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
  - ▶ ...

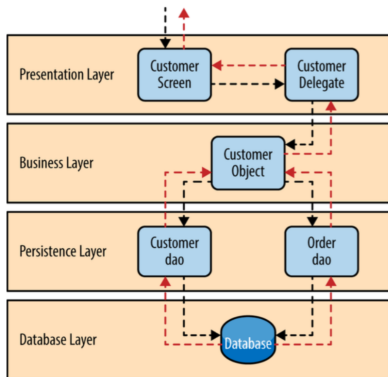
# Kerrosarkkitehtuuri

- *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

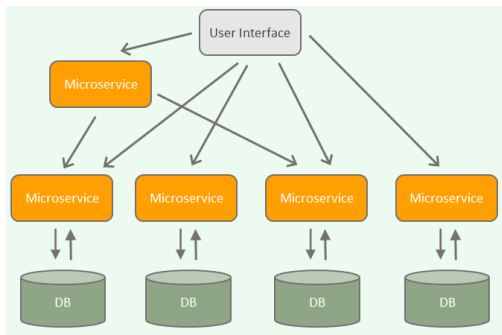
- ▶ Kerrokset omalla abstraktiotasollaan
  - ▶ Ylimmät kerrokset ovat lähellä käyttäjää: UI ja sovelluslogiikka
  - ▶ Alimmat kerrokset taas keskittyvät koneläheisiin asioihin: esim. tiedon tallennus
- ▶ Kerroksittaisuus helpottaa ylläpitoa
  - ▶ yhden kerroksen muutokset vaikuttavat korkeintaan yläpuolella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

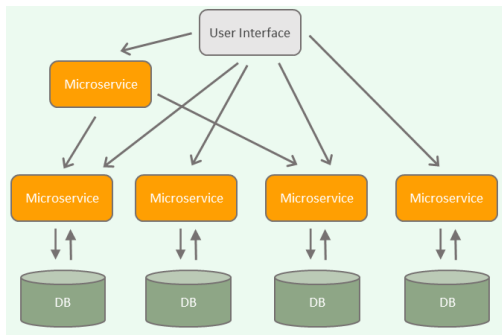
- Mikropalveluarkkitehtuuri (microservice) pyrkii vastaamaan näihin haasteisiin



- 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
  - ▶ suorituskäyvyn 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
  - ▶ suorituskvyn pullonkaulan aiheuttavia mikropalveluja voidaan suorittaa useita rinnakkain
- ▶ Sovellus voidaan helposti koodata monella ohjelmointikielellä ja sovelluskehyksillä, toisin kuin monoliittisissa 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
  - ▶ suoritusköyven pullonkaulan aiheuttavia mikropalveluja voidaan suorittaa useita rinnakkain
- ▶ Sovellus voidaan helposti koodata monella ohjelmointikielellä ja sovelluskehyksillä, toisin kuin monoliittisissa projekteissa
- ▶ Työn jakaminen isolle kehittäjääärälle 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

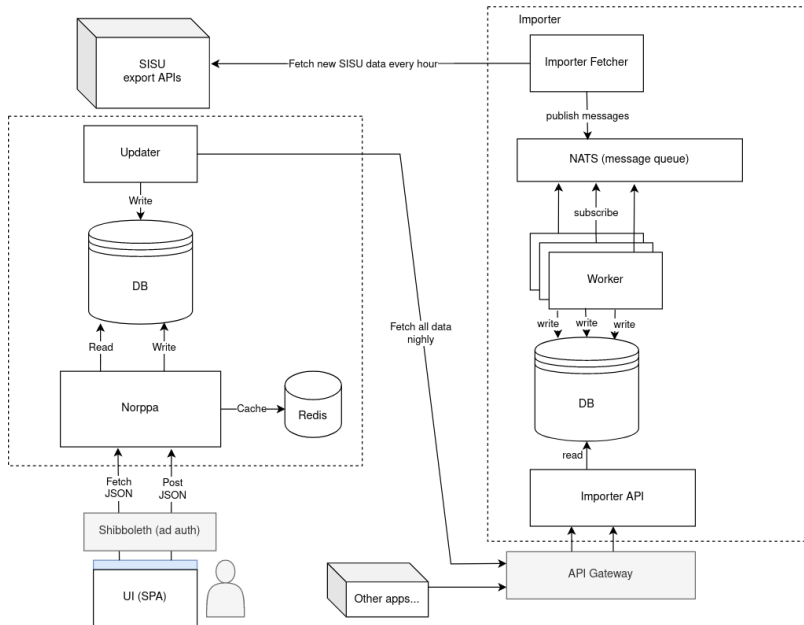


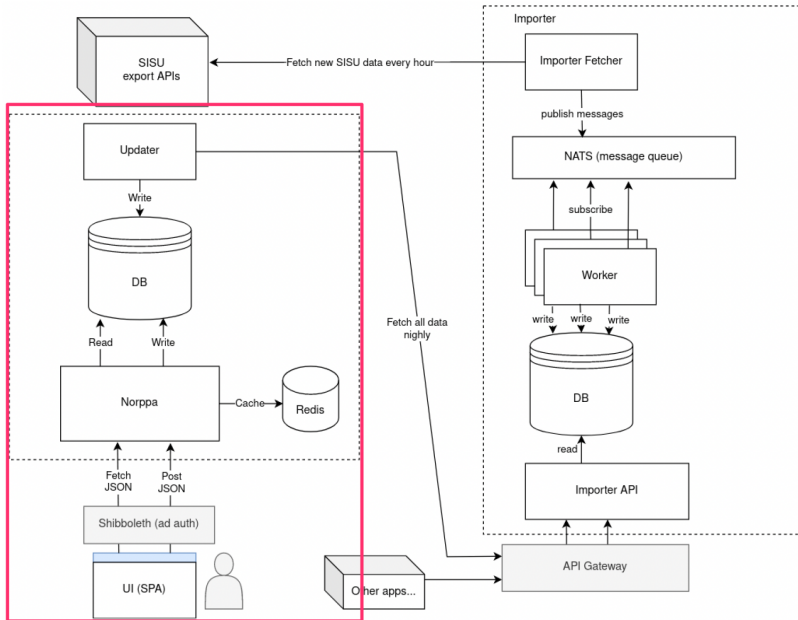
# Mikropalveluiden haasteita

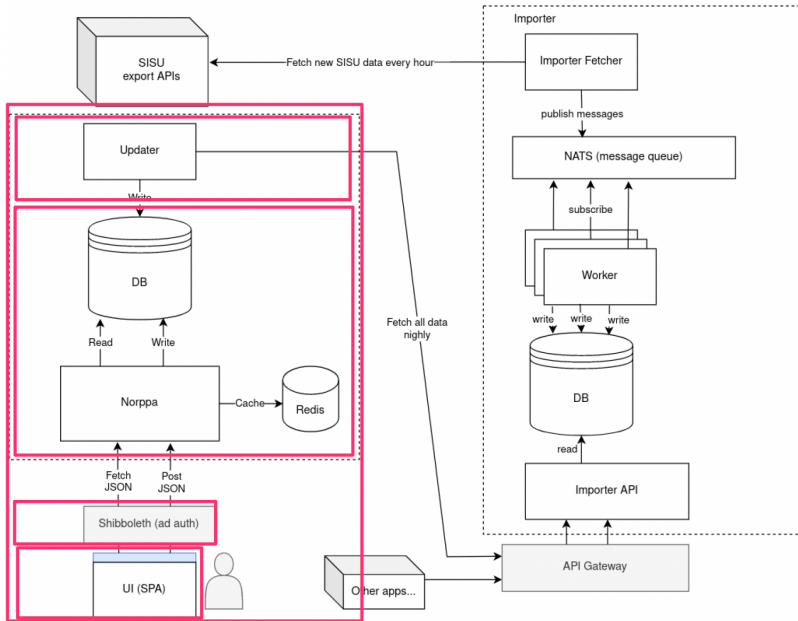
- ▶ Sovelluksen jakaminen järkeviin mikropalveluihin on vaikeaa
- ▶ Testaaminen ja debuggaus voi olla vaikeaa koska asioita tapahtuu niin monessa paikassa
- ▶ Kymmenistä tai jopa sadoista mikropalveluista koostuvan ohjelmiston operoiminen tuotantopalvelimilla on haastavaa ja vaatii pitkälle menevää automatisointia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

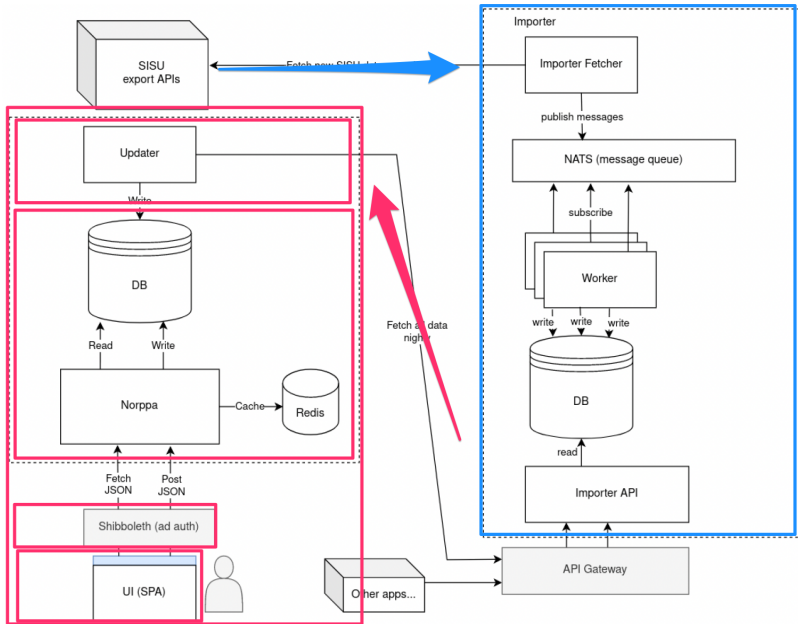
# Kurssipalautejärjestelmä Norppa

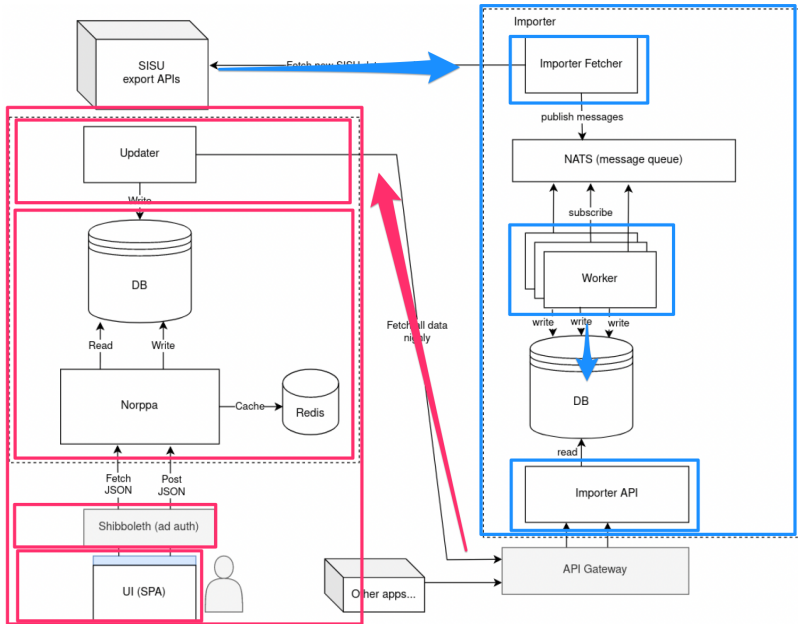
- ▶ Kerrosarkkitehtuuri
- ▶ Mikropalvelu
- ▶ Publish subscribe / Event driven

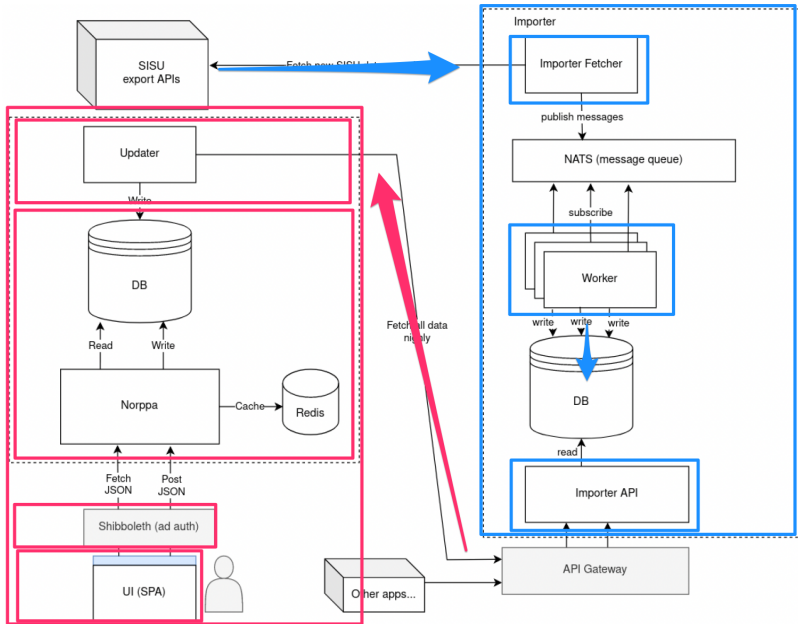














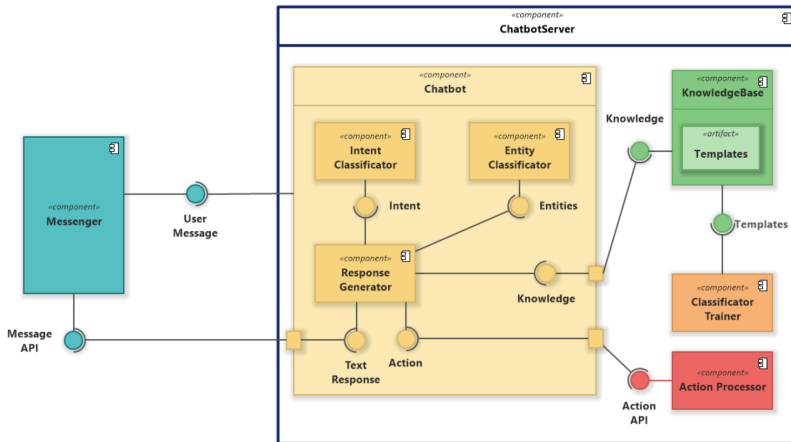
# Arkkitehtuurin kuvaamisesta

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

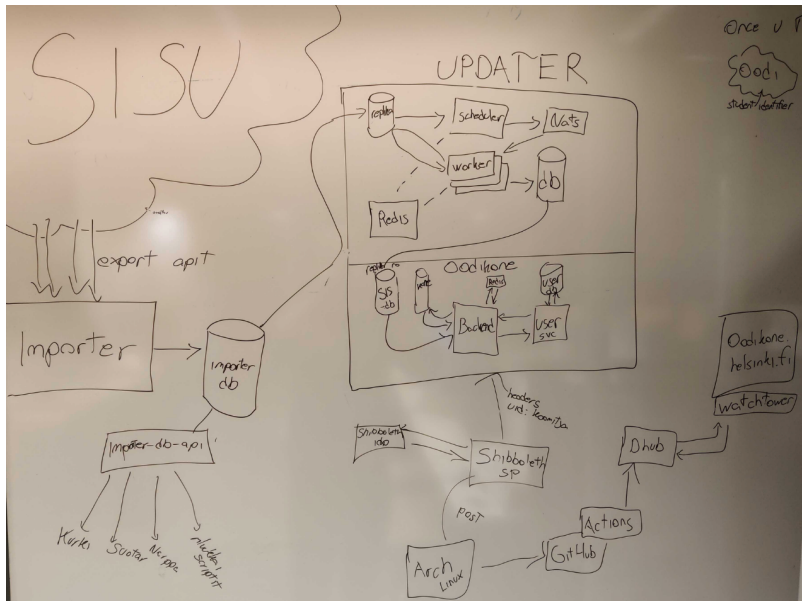
# Arkkitehtuurin kuvaamisesta

- ▶ 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

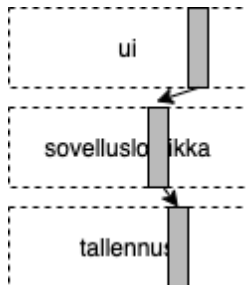
- ▶ Alussa ns. *walking skeleton*
  - ▶ sisältää tynkäversiot ohjelmiston komponenttirakenteesta



- ▶ Rakennetaan skeletonin varaan tuotetta story storyltä

# Ominaisuuksiin perustuva integraatio

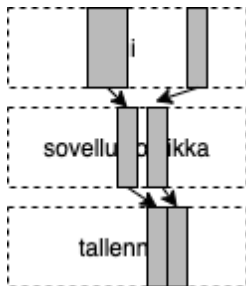
- ▶ Alussa ns. *walking skeleton*
  - ▶ sisältää tynkäversiot ohjelmiston komponenttirakenteesta



- ▶ Rakennetaan skeletonin varaan tuotetta story storyltä

# Ominaisuuksiin perustuva integraatio

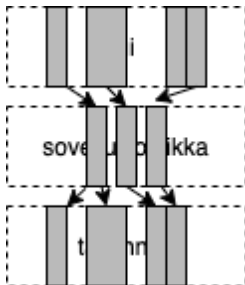
- ▶ Alussa ns. *walking skeleton*
  - ▶ sisältää tynkäversiot ohjelmiston komponenttirakenteesta



- ▶ 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 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: 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



- ▶ 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 koheesion 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 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
- ▶ 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