

Referaatti: Ohjelmistoarkkitehtuurin sisällyttäminen ketteriin ohjelmistotuotantomenetelmiin

Tero Huomo korostaa kandidaattityössään ketterien ohjelmistotuotantomenetelmien hyviä puolia verrattaessa vanhanaikaisempiin menetelmiin, kuten vesiputousmalliin. Hän keskittyy tutkielmassaan erityisesti Scrumiin ja Extreme Programmingiin. Molemmissa menetelmissä projekti jaetaan useampaan pienempään osaan (sprint), jotka suunnitellaan asiakkaan kanssa vaihteittain.

Huomo jakaa suunnittelun kolmeen osaan. Julkaisun suunnittelu tapahtuu projektin alussa. Siinä kerätään user storyt eli asiakasvaatimukset ja muodostetaan niistä backlog. Julkaisun suunnittelu jatkuu koko projektin ajan. Iteraation suunnittelussa suunnitellaan seuraava sprint. Myös kehitysjakson aikana tulisi tapahtua suunnittelua.

Ohjelmistoarkkitehtuuriyhteisö on osoittanut kritiikkiä ketteriin menetelmiin. Ketterissä menetelmissä ohjelmiston rakenne muodostuu yleensä kehitysjaksojen aikana. Ohjelmiston alustavan rakenteen suunnittelemisen puuttuminen voi olla hyvinkin haitallista myöhemmälle ohjelmiston kehitykselle.

Huomo esittää muutaman tavan millä ohjelmistoarkkitehtuurin suunnittelun saisi osaksi ketterää ohjelmistomenetelmää. Ensimmäinen näistä on Sprint 0, joka on kehityksen suunnitteluun tarkoitettu noin viikon pituinen jakso. Toinen tapa on erillisen arkkitehtiryhmän lisääminen projektiin. Arkkitehdit suunnittelevat kehitysvaihteittain ohjelmiston rakennetta keskittyen ohjelmiston tuleviin vaatimuksiin. Muita tapoja ovat suunnittelupiikit, arkkitehtuurijaksot sekä arkkitehtuuritarinat. Arkkitehtuuritarinat ovat kuten user storyt, mutta koskevat vaatimuksia ohjelmiston arkkitehtuuriin.