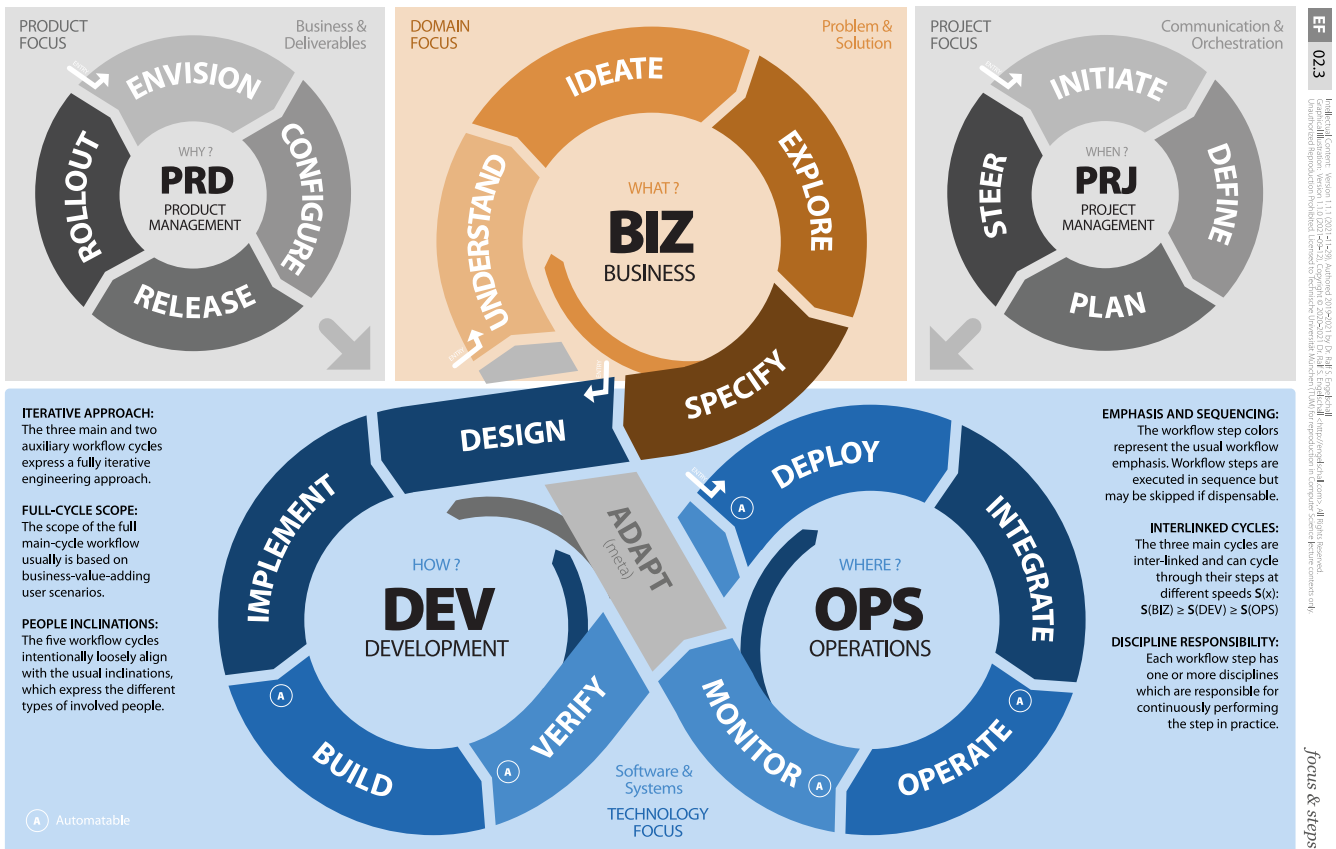




# **Software Engineering in der industriellen Praxis (SEIP)**

**Dr. Ralf S. Engelschall**



Das Workflow-Modell beschreibt die Arbeitsteilung im Software Engineering. Im **Workflow** drücken drei Haupt- und zwei Neben-Workflow-Zyklen das iterative Vorgehen aus. Der vollständige Haupt-Workflow-Zyklus basiert in der Regel auf Geschäfts-wertschöpfenden Anwenderszenarien.

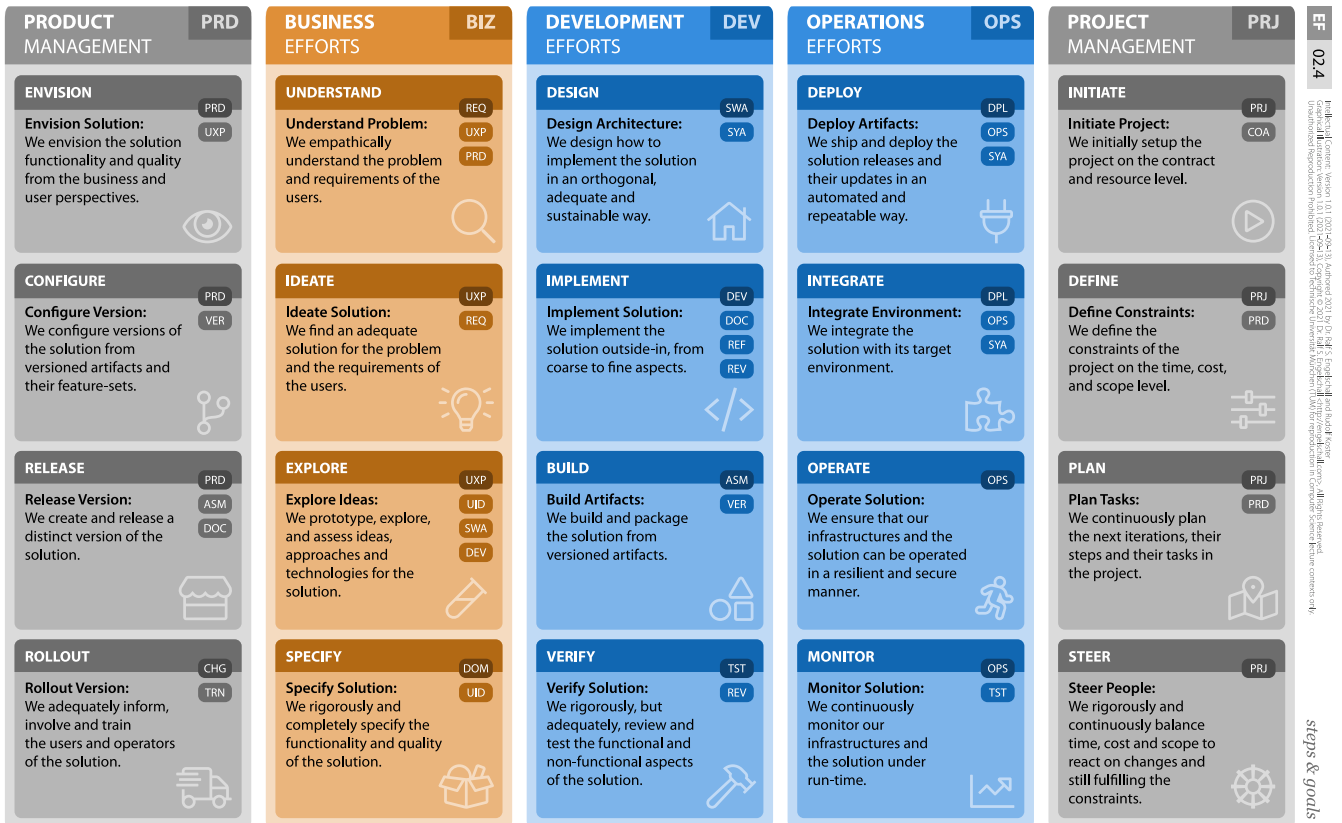
Die drei Hauptzyklen sind miteinander verknüpft und können ihre Schritte mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten  $S(x)$  durchlaufen, wobei  $S(BIZ)$  größer oder gleich  $S(DEV)$  ist, welches wiederum größer oder gleich  $S(OPS)$  ist. Denn die Zyklen mit früheren Schritten sollten die Zyklen nicht späteren Schritten nicht ausbremsen.

Die Schrittfarben repräsentieren den Arbeitsablaufschiwerpunkt. Arbeitsablaufschritte werden der Reihe nach ausgeführt, können aber übersprungen werden, wenn sie entbehrlich sind.

Die zehn Disziplinen des Software Engineering drücken die unterschiedlichen Rollen der beteiligten Personen aus. Die fünf Neigungen drücken die verschiedenen Typen der beteiligten Personen aus. Deshalb besteht der Workflow aus genau fünf Zyklen.

## Fragen

? Was beschreibt das Workflow-Modell im Software Engineering?



Software Engineering kann auf operativer Ebene alternativ durch 20 verschiedene **Steps** verstanden werden, die innerhalb des **Software Engineering Workflow** kontinuierlich durchgeführt werden. Jeder Step gehört zu einer primär verantwortlichen Disziplin und keiner oder mehreren sekundär verantwortlichen Disziplinen.

Workflow Steps sind das geeignete Konzept, um zu verstehen, welche Aktivitäten in jeder Iteration eines **Software Engineering Prozesses** durchgeführt werden müssen.

## Fragen

- ❓ Welches Konzept erlaubt einem am besten zu verstehen, welche Aktivitäten in einem Software Engineering Prozess durchgeführt werden müssen?

## 1. WORKFLOW CYCLES

The workflow has five cycles which continuously iterate through their steps. Workflow steps are executed in each cycle in sequence, but may be skipped if dispensable in a particular iteration of the process. The length of an iteration is arbitrary, but can be e.g. about 1/3 of a Scrum sprint.

## 2. WORKFLOW STEPS:

The workflow steps describe a logical activity which has to be performed. Each step relates to one or more discipline areas and their corresponding disciplines, which express the operative responsibilities for each workflow step. In each discipline individual roles act.

## 3. WORKFLOW ROLES:

The workflow roles are held by individual persons. Each role is primarily responsible for a particular workflow step. In addition, each role can be secondarily responsible for other workflow steps or at least actively support those steps.

## 4. PROJECT SCHEDULE:

To create a particular project execution schedule, the five cycles, their iterations and their steps have to be mapped onto a timeline. The cycles are mapped onto (horizontal) timeline tracks, the iterations are mapped onto (vertical) timeline phases, and the steps are mapped onto timeline activities.

## 5. PROCESS FLOWS (THE CRUX):

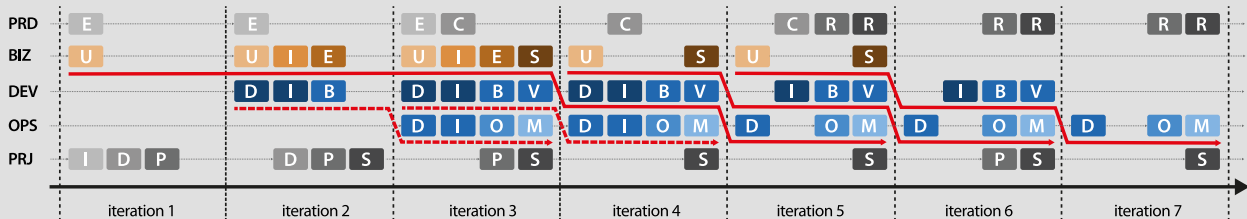
The activities across the cycles can (and should) be linked into individual (diagonal) waterfall-like flows, although the execution schedule, from the perspective of the cycles, is fully iterative. There are multiple such flows in parallel and they are usually highly interleaved on the project timeline in order to maximally utilize the team.

## 6. PROCESS ADAPTION:

In the meta-step ADAPT, the process is adapted by choosing which workflow steps are required for the next iteration. The major input for this decision is the current solution state and the feedback on it by the customer.

	business-oriented & domain-specific				constructive & technological				infrastructural & technological				analytical & domain-specific				postproject-oriented & postproject-oriented			
	AN	EX	UXP	UD	AR	DEV	REF	CF	DL	ASW	VER	OPS	REV	AC	CP	TRN	MG	COI	AD	CGH
PRD	Requirements Engineer	Business Architect	User Experience Expert	User Interface Designer	Software Architect	Software Developer	Software Developer	Configuration Manager	Build Manager	System Engineer	System Administrator	Software Tester	Software Tester	Technical Writer	Product Trainer	Product Owner	Project Manager	Project Coach	Change Manager	
ENVISION	+	+	+																	
CONFIGURE																				
RELEASE																				
ROLLOUT																				
BIZ	UNDERSTAND	+	+	+																
IDEATE	+	+	+	+																
EXPLORE	+	+	+	+																
SPECIFY	+	+	+	+																
DEV	DESIGN	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
IMPLEMENT																				
BUILD																				
VERIFY																				
OPS	DEPLOY	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
INTEGRATE																				
OPERATE																				
MONITOR																				
ADAPT	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
PRJ	INITIATE	+	+	+																
PLAN	+	+	+																	
STEER	+	+	+																	

■ responsible (primarily)  
■ responsible (secondarily)  
+ supporting



roles & tasks

Der Arbeitsablauf hat fünf Hauptzyklen, die ihre Schritte kontinuierlich durchlaufen. Die Schritte des Arbeitsablaufs werden in jedem Zyklus der Reihe nach ausgeführt, können aber übersprungen werden, wenn sie entbehrlich sind.

Die Arbeitsablauf-Schritte sind mit Disziplinbereichen annotiert, um operative Verantwortlichkeiten auszudrücken. In jedem Bereich agieren mehrere Rollen.

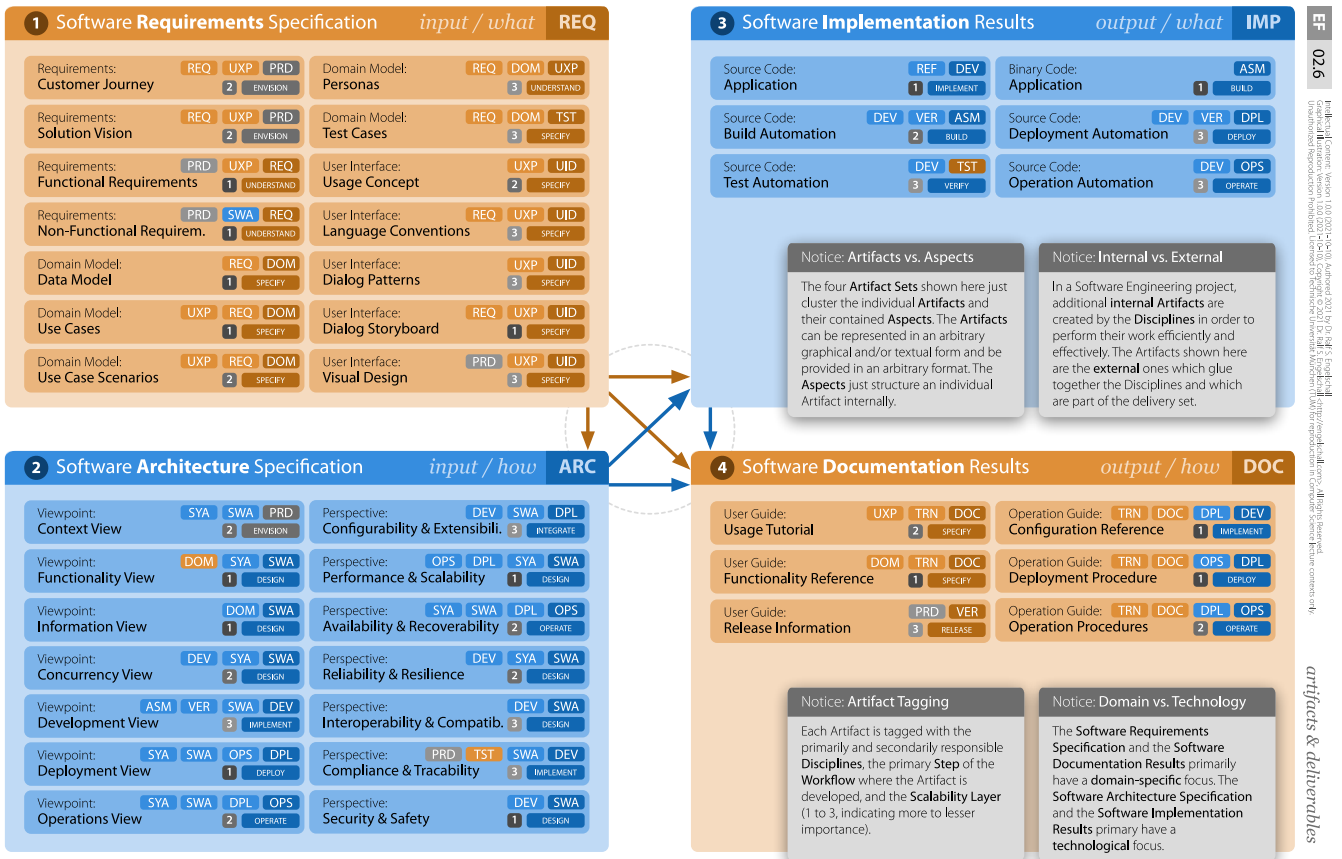
Die Arbeitsablauf-Rollen werden von einzelnen Personen besetzt. Jede Rolle ist primär für einen bestimmten Arbeitsschritt verantwortlich. Darüber hinaus kann jede Rolle sekundär für andere Arbeitsschritte verantwortlich sein oder zumindest diese Schritte aktiv unterstützen.

Um einen bestimmten Projektablaufplan zu erstellen, müssen die fünf Zyklen, ihre Iterationen und ihre Schritte auf einer Zeitachse abgebildet werden. Die Zyklen werden auf (horizontale) Zeitleistenspuren abgebildet, die Iterationen werden auf (vertikale) Zeitleistenphasen abgebildet, und die Schritte werden auf Zeitleisten-Aktivitäten abgebildet.

Die Aktivitäten über die Zyklen hinweg können (und sollten) zu einzelnen (diagonalen) wasserfallartigen Flüssen verknüpft werden, obwohl der Ausführungsplan aus der Perspektive der Zyklen vollständig iterativ ist. Es gibt mehrere solcher Flüsse parallel und sie sind normalerweise stark auf der Projektzeitachse verschränkt, um das Team maximal auszulasten.

## Fragen

Wie wird trotz Arbeitsteilung eine maximale Auslastung des Teams im Software Engineering erreicht?



Die vier **Artifact Sets** bündeln lediglich die einzelnen **Artifacts** und ihre enthaltenen **Aspects**. Die **Artifacts** können in beliebiger grafischer und/oder textueller Form dargestellt werden und in einem beliebigen Format bereitgestellt werden. Die **Aspects** strukturieren lediglich ein einzelnes Artifacts intern.

In einem Software-Engineering-Projekt werden zusätzliche **interne** Artifacts von den **Disziplinen** erstellt, um ihre Arbeit effizient und effektiv durchzuführen. Die gezeigten Artifacts sind nur die **externen** Artifacts, welche die Disziplinen verbinden und die Teil des Lieferumfangs sind.

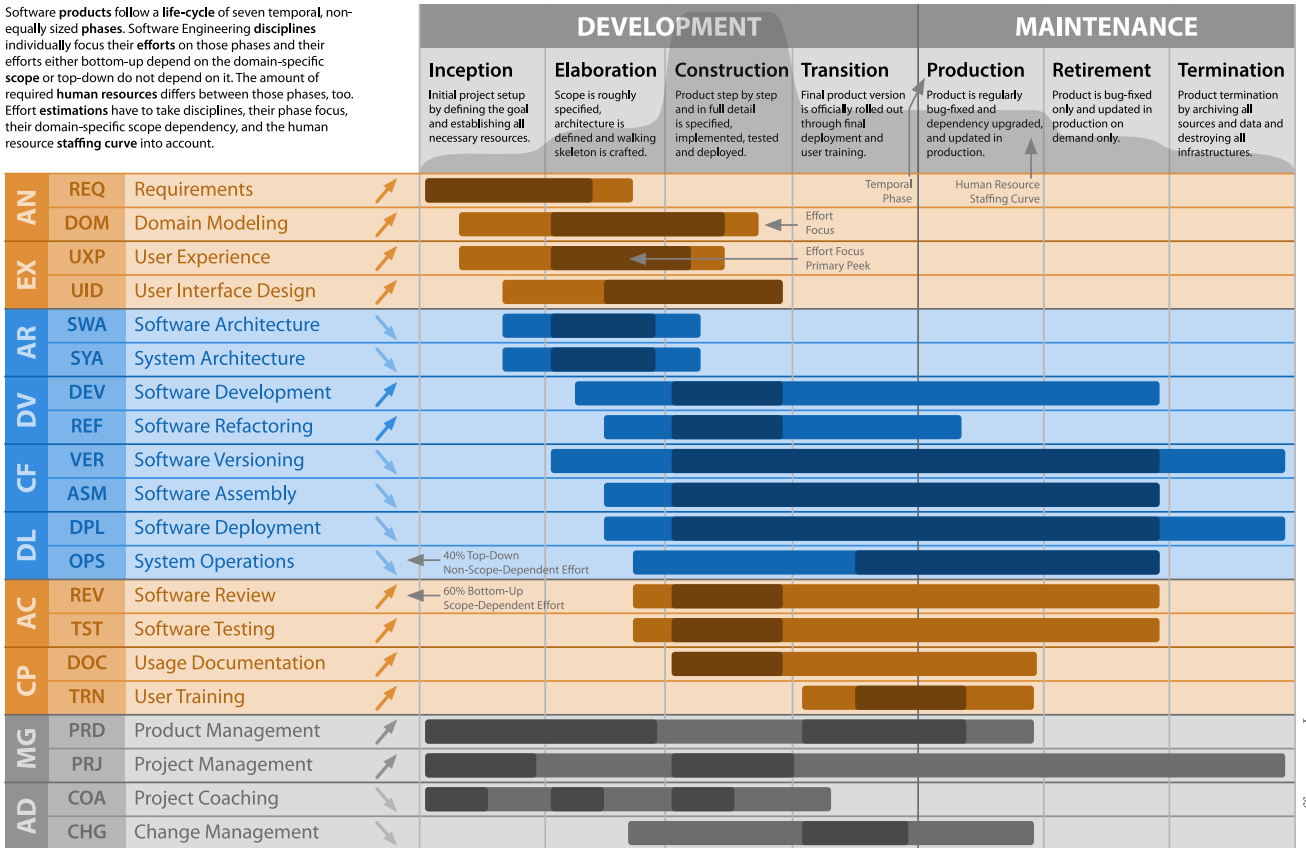
Jedes **Artifact** ist mit der primären und den sekundären **Disciplines**, dem primären **Step** des Workflows in dem das Artifact entwickelt wird, und der Skalierbarkeitsstufe (1 bis 3, von mehr bis weniger wichtig) annotiert.

Die **Software Requirements Specification** und die **Software Documentation Results** haben primär einen **fachlichen** Fokus. Die **Software Architecture Specification** und die **Software Implementation Results** haben primär einen **technologischen** Fokus.

## Fragen

? Welchen Fokus hat die **Software Requirements Specification**?

Software products follow a life-cycle of seven temporal, non-equally sized **phases**. Software Engineering **disciplines** individually focus their **efforts** on those phases and their efforts either bottom-up depend on the domain-specific **scope** or top-down do not depend on it. The amount of required **human resources** differs between those phases, too. Effort **estimations** have to take disciplines, their phase focus, their domain-specific scope dependency, and the human resource **staffing curve** into account.



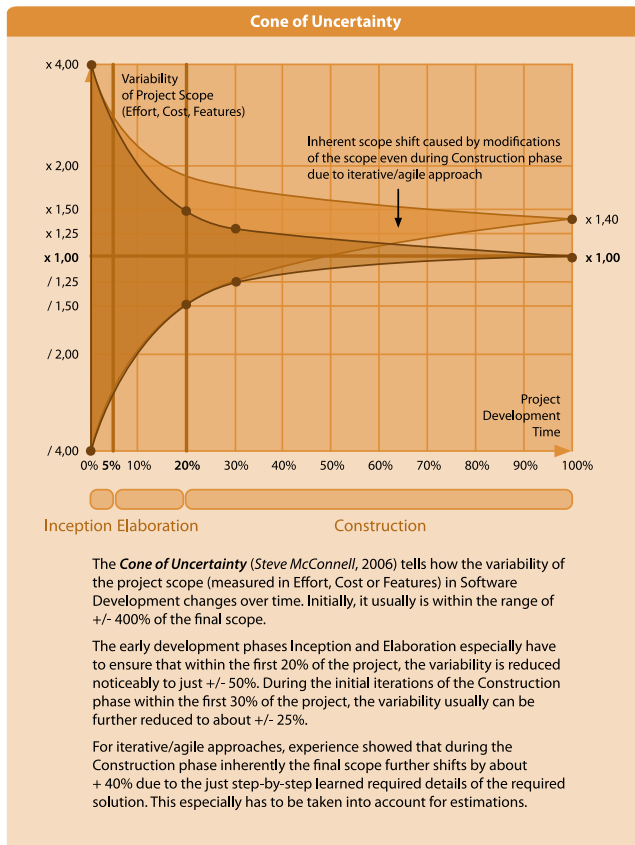
Softwareprodukte folgen einem **Lebenszyklus** von sieben zeitlichen, nicht gleich großen **Phasen**. Die einzelnen **Disziplinen** des Software-Engineering fokussieren ihre **Aufwände** auf diese Phasen und ihre Aufwände sind entweder von unten nach oben vom fachlichen Umfang abhängig, oder von oben nach unten nicht davon abhängig. Der Umfang der erforderlichen **personellen Ressourcen** unterscheidet sich ebenfalls zwischen den Phasen.

**Aufwandsschätzungen** müssen die Disziplinen, ihre Phasenschwerpunkte, ihre Abhängigkeit vom fachlichen Umfang und die Personalbesetzungskurve berücksichtigen.

Die sieben sequenziellen Phasen stehen außerdem in keinerlei Konflikt mit agilen Vorgehensmodellen: agile zeitliche Perioden (in Scrum "Sprints" genannt) unterteilen nämlich lediglich die einzelnen Phasen.

## Fragen

- ❓ Wie wird die Software Engineering **Phase** genannt, welche den größten Personalbedarf besitzt und in der primär die fachlichen Funktionalitäten realisiert werden?



Der **Konus der Unsicherheit** zeigt auf, wie sich die Variabilität des Projektumfangs (gemessen in Aufwand, Kosten oder Features) in der Softwareentwicklung im Laufe der Zeit ändert. Die frühen Entwicklungsphasen Inception und Elaboration müssen insbesondere dafür sorgen, daß sich die Variabilität merklich reduziert.

Bei iterativen/agilen Ansätzen zeigt die Erfahrung, daß sich in der Phase Construction naturgemäß der endgültige Umfang weiter verschiebt, weil die erforderlichen Details der gewünschten Lösung erst schrittweise gelernt werden.

Die Phase Elaboration ist insbesondere wichtig für die Erstellung des Technischen Durchstichs (**Walking Skeleton**), bei dem alle technischen Integrationen von Libraries, Frameworks, Build-Prozeduren, etc., durchgeführt wird, ohne bereits fachliche Funktionalitäten zu implementieren.

In **Agile Fixed-Price** Projektverträgen wird aufgrund des **Konus der Unsicherheit** in der Regel zwischen den frühen Phasen Inception und Elaboration und den Hauptphasen Construction und Transition unterschieden. Die Vertragsbedingungen der letzteren hängen in der Regel von Zahlen ab, die erst am Ende der Phase Elaboration seriös geschätzt werden können.

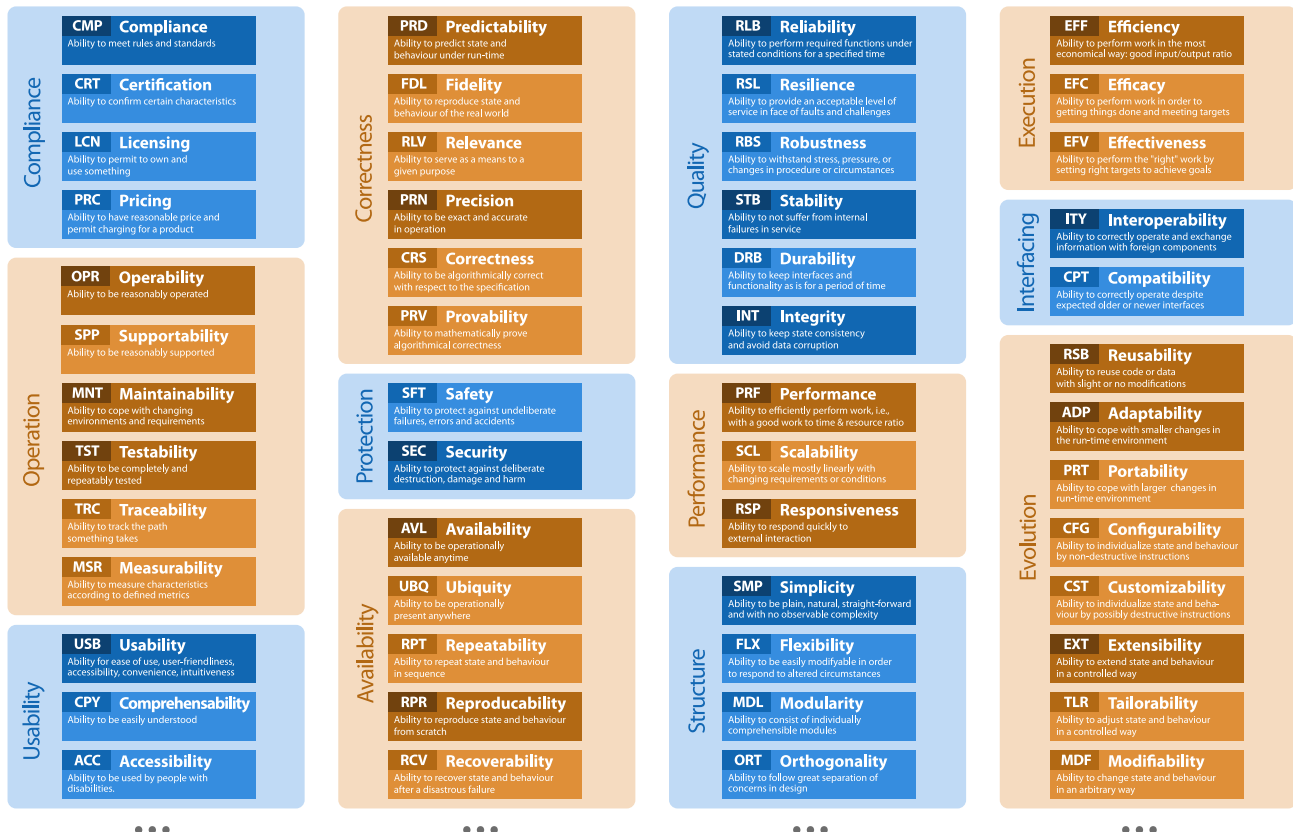
## Fragen

- ❓ Was wird insbesondere in der Projektphase "Elaboration" entwickelt?









**Non-Functional Requirements** gibt es potenziell sehr viele. Für jede Lösung muss deshalb erst die tatsächliche Menge an solchen Requirements festgestellt werden. Diese Menge ist unbedingt vom Architekten zu minimieren!

Bei jedem vertraglich festgeschriebenen Requirements sollte darauf geachtet werden, daß es klar definiert ist, da es große Ähnlichkeiten zwischen Requirements gibt und die Unterschiede teilweise sehr subtil sind.

Ein paar der in der Praxis fast immer zu berücksichtigenden Non-Functional Requirements sind **Maintainability, Usability, Security, Availability, Reliability, Performance, Responsiveness** und **Adaptability**.

## Fragen

- 🔍 Nennen Sie 3 in der Praxis häufig zu berücksichtigende **Non-Functional Requirements**!