

NÁSKOK
DÍKY
ZNALOSTEM

PROFINIT

Softwarový proces

Kolektiv autorů

Únor 2019



Úvod


Základní pojmy

- › Softwarový proces / Model životního cyklu vývoje software (SDLC, Software Development Lifecycle)
 - Množina aktivit nutných k tomu, aby software vznikl.
 - Jejich souslednost, opakování, vstupy a výstupy jednotlivých aktivit a nároky na jejich provedení

- › Vždy je potřeba udělat
 - Specifikaci – co bude systém dělat, jak se změní
 - Architekturu a design – z jakých „kostek“ a jak se bude systém skládat
 - Implementaci – vlastní výroba systému
 - Validaci – ověření, že systém dělá co má



PROJECT MANAGEMENT / QUALITY ASSURANCE / DOCUMENTATION / CONFIGURATION MANAGEMENT / RELEASE MANAGEMENT / DEVOPS



Modely softwarového procesu

Waterfall

› Oddělené fáze

- Analýza požadavků
- Design
- Implementace
- Testování
- Provoz a údržba

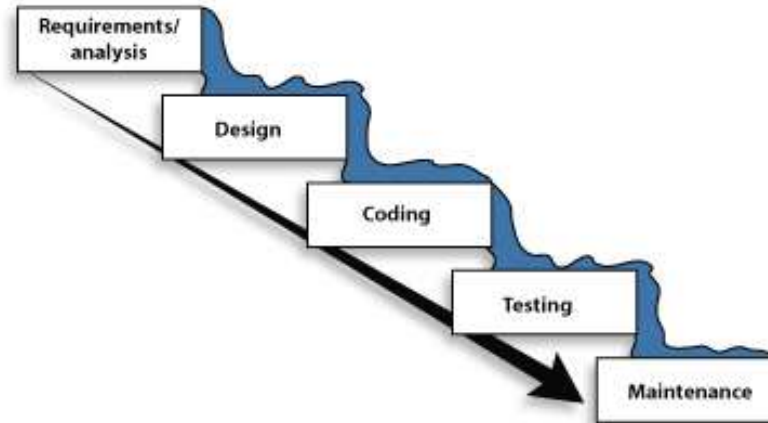
› Výhody

- Jasně definovaný plán
- Predikovatelnost (čas, rozsah, cena)
- Snadná koordinace práce

› Nevýhody

- Nutno chápat, co se chce již na začátku
- Reakce na změny (požadavků, termínů, ...)
- Rychlost dodávky (kdy zákazník něco uvidí od zadání)
- Integrace více systémů

The classic waterfall development model



Iterativní

› Změny oproti vodopádu

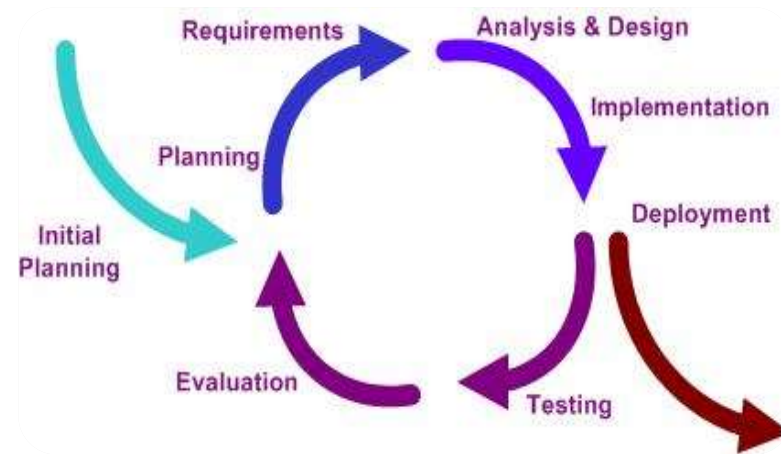
- Několik verzí systému
- Jednotlivé verze se dělají vodopádem

› Výhody

- Jasně definovaný plán
- Predikovatelnost (čas, rozsah, cena)
- Snadná koordinace práce
- Zákazník má přístup k verzím/prototypům, čili vidí co dostane

› Nevýhody

- Nutno chápat, co se chce na již začátku, možné změny do dalších verzí
- ~~Reakce na změny (požadavků, termínů, ...)~~
 - Lepší než vodopád, ale změny nejsou dodány rychle
- ~~Rychlost dodávky (kdy zákazník něco uvidí od zadání)~~

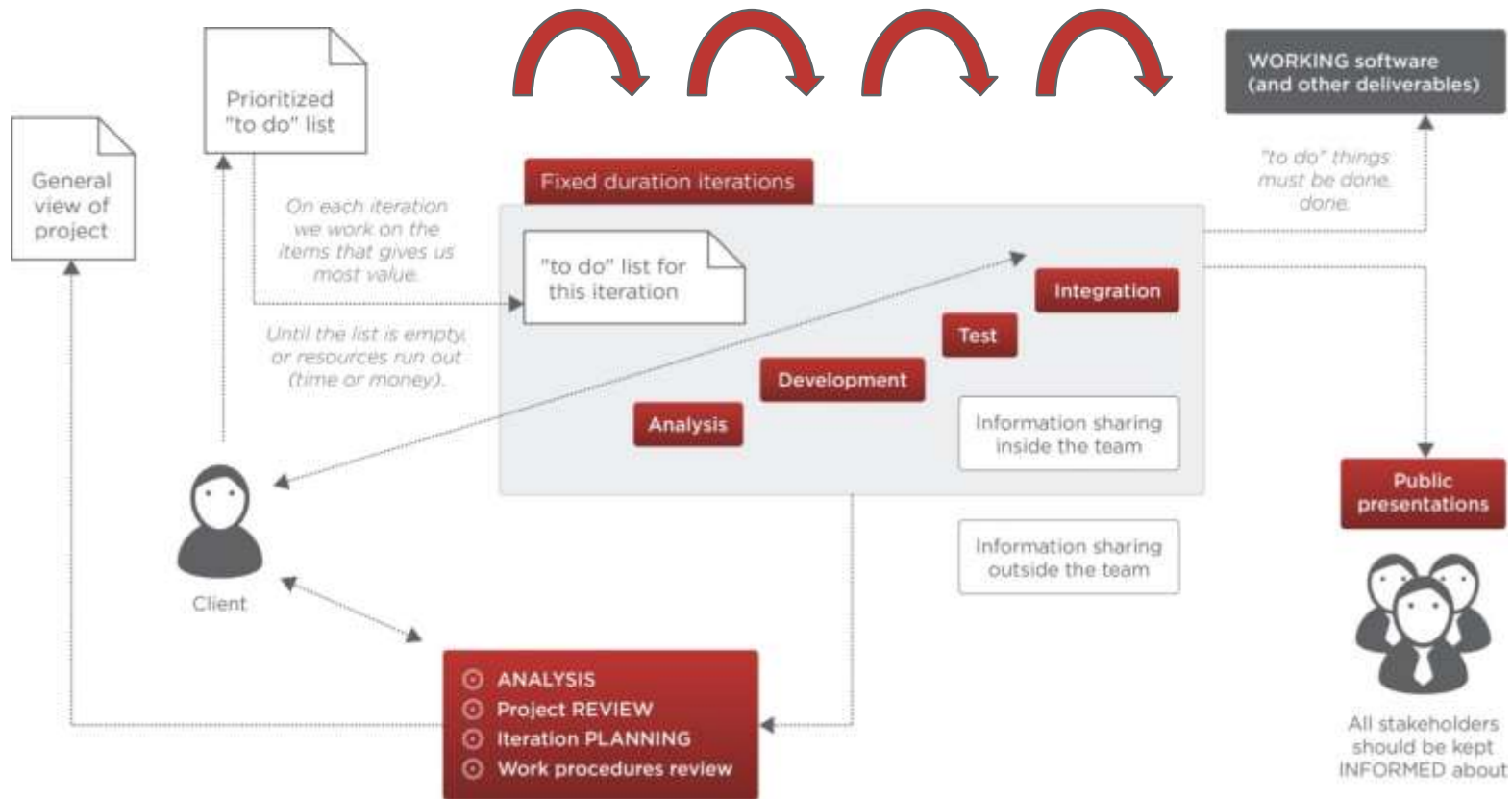


Agilní

- › **Změny oproti iterativnímu**
 - Mnohem kratší iterace
 - Jednotlivé verze ne vždy produkční
 - Velké nároky na celý tým
 - Změna myšlení
- › **Výhody**
 - Rychlé
 - Nové verze mám brzy, zpětná vazba
 - ~~Predikovatelnost (čas, rozsah, cena)~~
- › **Nevýhody**
 - Nutné kontinuální zapojení všech členů týmu
 - Nutný silný business vlastník




Princip agilního vývoje



Scrum



The background of the slide is a complex, abstract composition of numerous overlapping, semi-transparent geometric shapes. These shapes, which include various polygons and rectangular forms, are rendered in shades of light gray and white, creating a sense of depth and movement. The overall effect is a textured, crystalline or architectural pattern that fills the entire frame.

7 kroků,
jak agilní přístup
nepohřbít

Agilní (Scrum apod.)

AGILE

Manifesto for Agile Software Dev.

- INDIVIDUALS AND INTERACTIONS OVER PROCESSES AND TOOLS
- WORKING SOFTWARE OVER COMPREHENSIVE DOCUMENTATION
- CUSTOMER COLLABORATION OVER CONTRACT NEGOTIATION
- RESPONDING TO CHANGE OVER FOLLOWING A PLAN

12 principů agilního vývoje

- › Customer satisfaction by **early and continuous delivery** of valuable software
- › **Welcome changing requirements**, even in late development
- › **Working software** is delivered **frequently** (weeks rather than months)
- › Close, **daily cooperation** between business people and developers
- › Projects are built around **motivated individuals**, who should be trusted
- › Face-to-face conversation is the best form of communication (co-location)
- › Working software is the primary measure of progress
- › **Sustainable development**, able to maintain a constant pace
- › **Continuous attention to technical excellence and good design**
- › **Simplicity**—the art of maximizing the amount of work not done—is **essential**
- › Best architectures, requirements, and designs emerge from self-organizing teams
- › **Regularly, the team reflects** on how to become more effective, and adjusts accordingly

Proč agile?

- › Možnost reagovat na změny
- › Možnost pracovat s vizí místo pevného zadání
- › Možnost průběžně si zkusit nápady i řešení

Incrementally



Instead of all at once



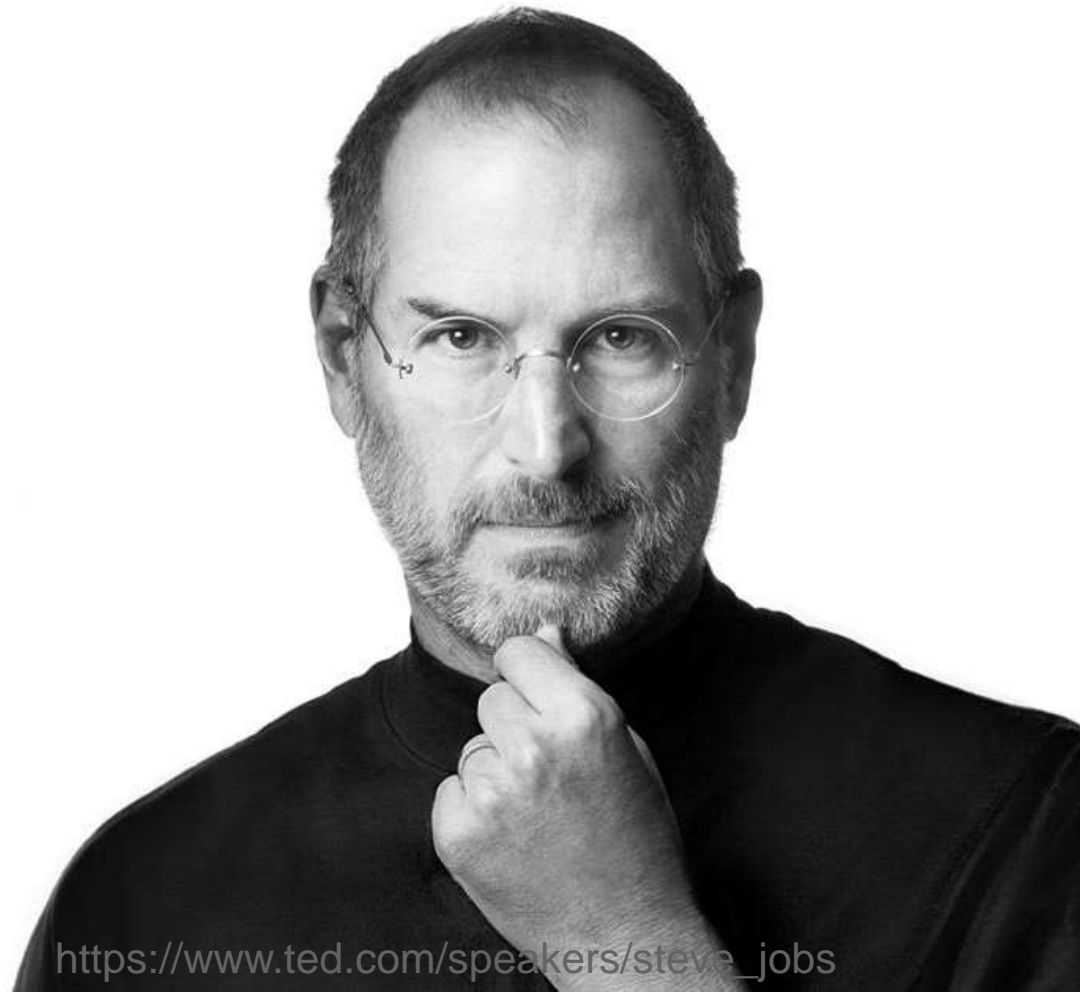
1. Business + IT

- › Business je součástí procesu tvorby software
- › Není to nákup auta



2. Silný product owner

- › Má vizi produktu
- › Má čas se tomu věnovat
- › Je schopný dělat rozhodnutí



https://www.ted.com/speakers/steve_jobs

3. Omluva pro absenci procesu

- › Neznamená to...
 - nemít žádný plán a žádný proces
 - nedodržovat termíny
 - nepsat dokumentaci



4. Doing agile vs being agile

- › Koncentrace na praktiky místo na podstatu
- › Cílem je dodávat **funkční software**, ne dodržovat metodiku
- › Napodobování věcí, které fungují jinde..., ale víme proč?



4. Doing agile vs being agile



5. Agile jako silver-bullet

- › Nepomůže vyřešit všechny problémy, které organizace má
- › Může rovněž skončit neúspěchem
- › Nepomůže, pokud není jasná vize
- › Nehodí se pro všechny situace

NO



7 častých problémů

1. Business + IT
2. Silný product owner
3. Omluva pro absenci procesu
4. Doing agile vs being agile
5. Agile jako silver-bullet
- 6. Marketing do firmy**
- 7. Agile a fixování rozsahu**

The background of the slide is a complex, abstract composition of numerous overlapping, semi-transparent geometric shapes. These shapes, which include various polygons and rectangular forms, are rendered in shades of light gray and white. They are scattered across the entire frame, creating a sense of depth and movement as if they are floating or layered on top of each other. The overall effect is a clean, modern, and somewhat futuristic aesthetic.

Agile & FTFP

Agile & FTFP?



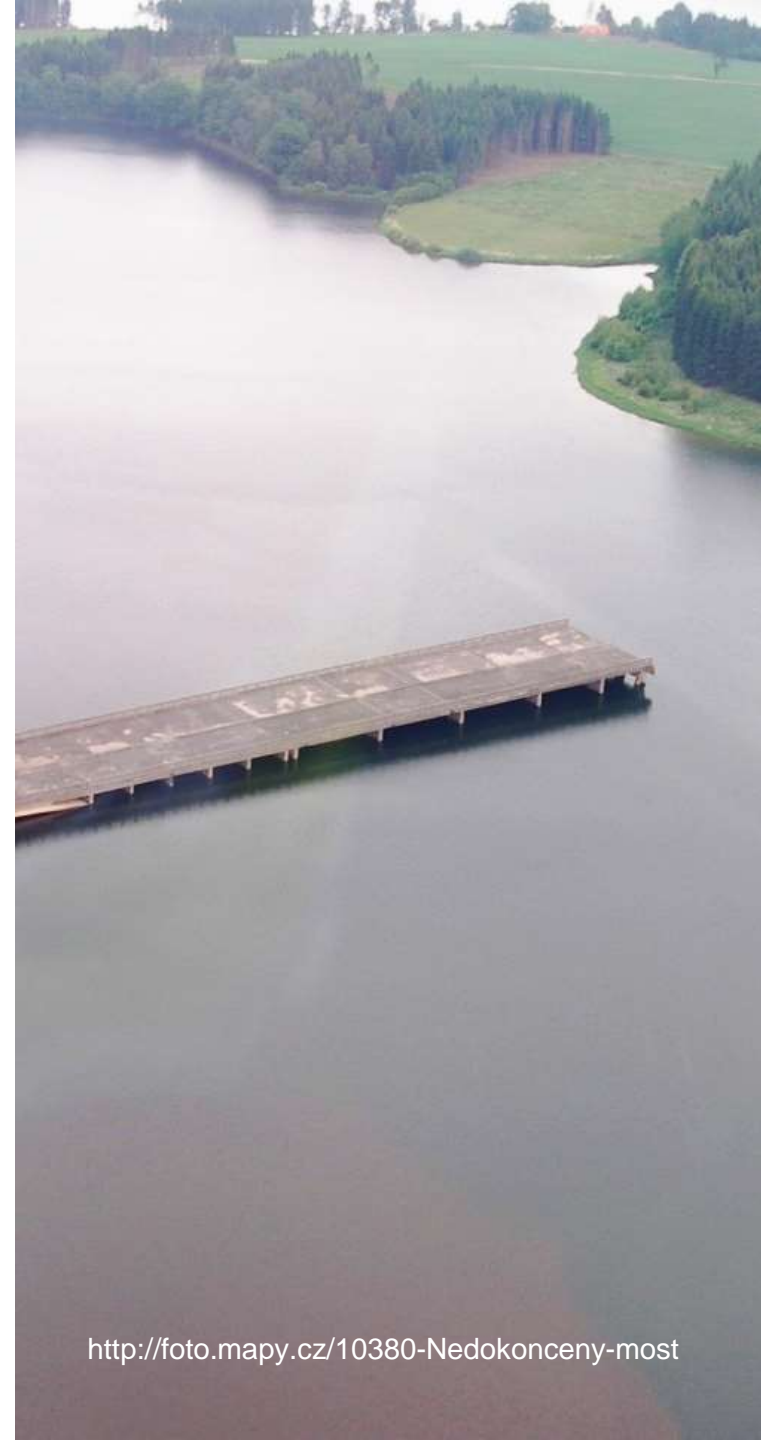
Fixed Time, Fixed Price, Variable Scope

- › S rozsahem se bude pracovat!
- › User stories
- › Minimum Viable Product



Jak z toho ven?

- › Používat zdravý selský rozum
- › Definovat si, co agile znamená pro vaši organizaci/projekt
- › Vysvětlit to celému týmu





Diskuze

Děkujeme za pozornost

PROFINIT

NÁSKOK DÍKY ZNALOSTEM

Profinit EU, s.r.o.
Tychonova 2, 160 00 Praha 6



Telefon
+ 420 224 316 016



Web
www.profinit.eu



LinkedIn
linkedin.com/company/profinit



Twitter
twitter.com/Profinit_EU