

Vývoj začíná a končí u zákazníka

Ondřej Volráb



Úvod

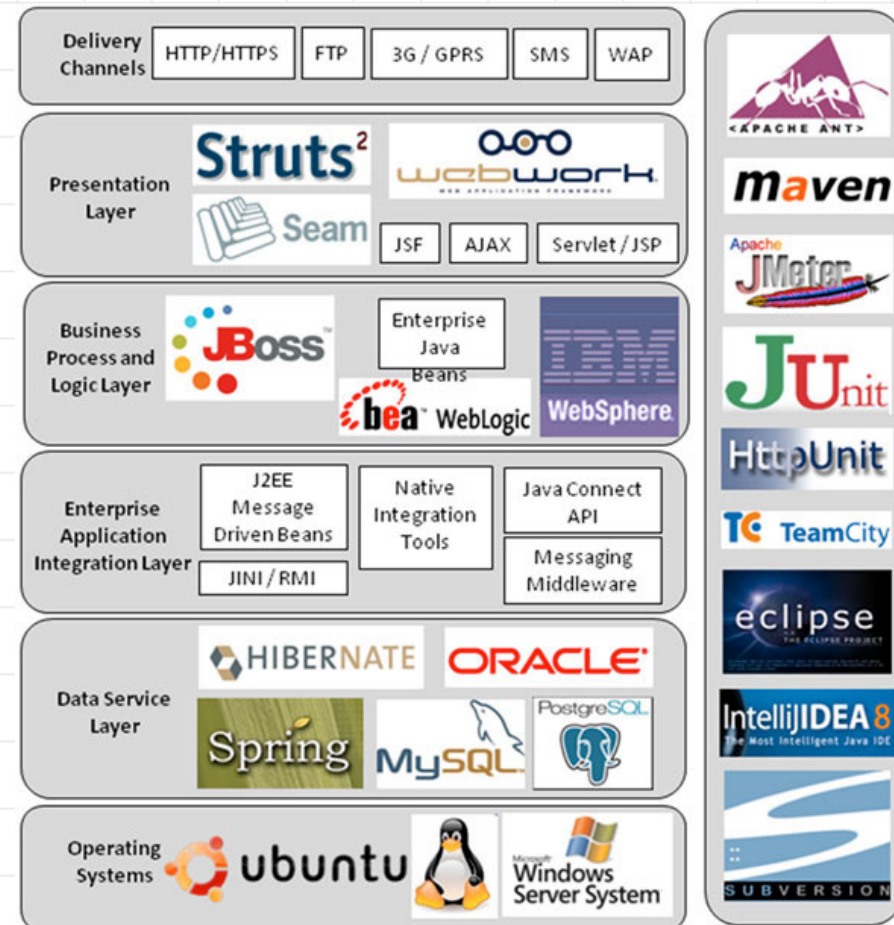
■■■■■■■■□ Speed Range 0 50 100



¿ Technologie ≈ úspěch vývoje ?



Jak nám technologie skutečně pomáhají s kvalitou a efektivitou?

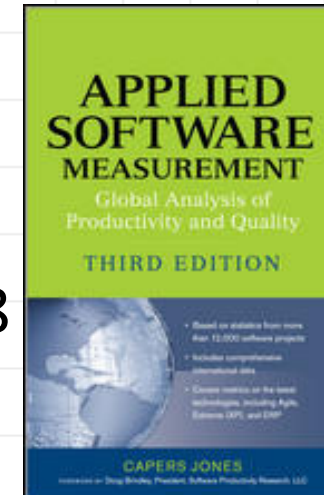


Měřítko aplikovaného software #1



Produktivita

- Produktivita v roce 2008 \approx jako v roce 1988
- Nejúspěšnější společnosti jsou 3x lepší v produktivitě a kvalitě, než ty průměrné
- 15 % společností zlepšuje svoji produktivitu a kvalitu, 15 % se v těchto oblastech zhoršuje
- Kontrola návrhu spolu s kontrolou kódu jsou efektivní
- Někteří vývojáři jsou 20x produktivnější než ostatní
- Produktivita a kvalita se zdají být lepší v OOP

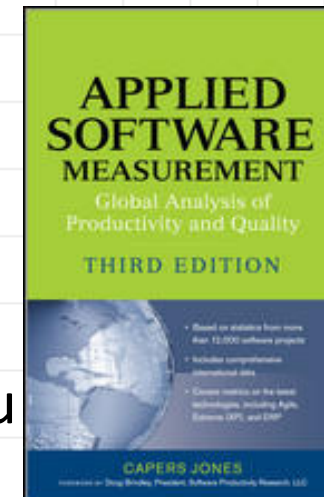


Měřítko aplikovaného software #2



Projektová dokumentace a chyby

- Tvorba dokumentace k vývoji software je dražší než samotné vytvoření software
- U rozsáhlých systémů může být na jednu řádku kódu napsáno ve specifikacích až 400 slov
- Oprava chyb je dražší než programování a psaní dokumentace
- Hledání chyb a jejich odstraňování spotřebuje přibližně 50 % nákladů v průběhu životnosti software
- Přibližně 7 % oprav a změn způsobuje zavedení nových chyb



Inspirace



- Málo dat pro porovnání
- Co je úspěšné se úzkostlivě tají
- Bootcamp jako platforma pro vzájemnou inspiraci a diskusi
- „Best practices“ v malém



Projektová dokumentace



- Projektová dokumentace
 - Zavádí slovník
 - Studie proveditelnosti (2-5 stránek)
 - Přehled funkčních a mimofunkčních požadavků (efektivně do 50 stránek/etapa)
 - Přehled testovacích scénářů

princip "Lean software development"



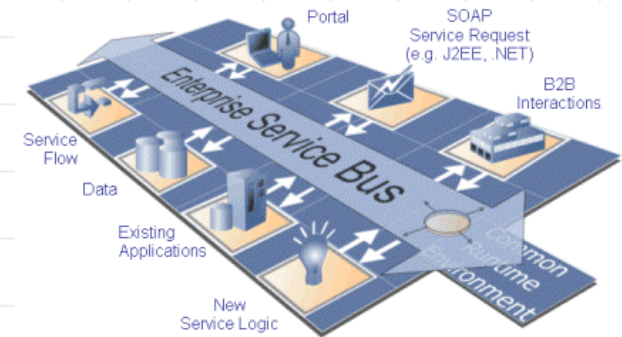
Specifikace rozhraní



- Rozhraní & komplexnější algoritmy doplňovat o testovací příklady

- Ověření připravenosti
- Předcházení zpoždění projektů
- Realističtější data pro unit/integrační testy

princip "Test-driven development"



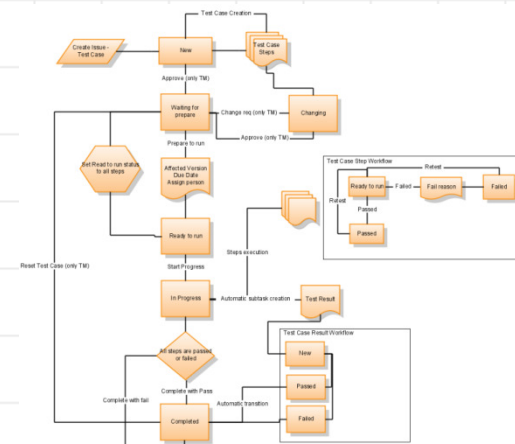
Dodávka dokumentů



- „Waiting Room“
 - Kontrola
 - Podpora komunikace
 - Podklad pro další etapy a RFC



- Výsledky testů
 - Důvěryhodnost
 - Inspirace



Analýza a design



- Použít nástroje co nejbližší vývojovému prostředí
 - Jednotná notace UML
 - Vyhledávání
-
- Pozor na požadavek sdílení se zákazníkem!

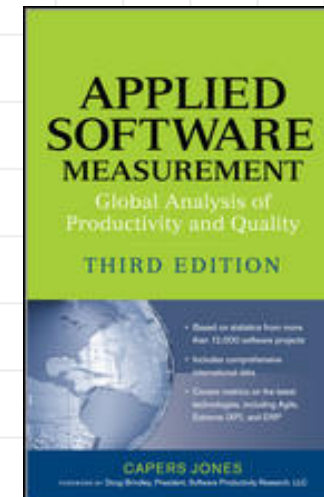


Měřítko aplikovaného software #3



Projekty

- Přes 50 % projektů jsou projekty jednoho vývojáře
- Přes 50 % rozsáhlých projektů je předčasně ukončeno a zbytek projektů je téměř vždy zpožděno a překročí rozpočet
- Hlavní dominantou vývoje software je v současnosti údržba a předpokládá se, že tento trend bude pokračovat
- Produktivita a kvalita jsou přímo propojeny. Projekty s vysokou kvalitou mají i vysokou produktivitu a opačně
- Spokojenost uživatelů a počet chyb spolu korelují



Děkuji za pozornost

