

XP lyhenteitä ja terminologiaa (T. Toikkanen)

BDUF: Big Documentation Up-Front, eli dokumentit edellä etenevä projekti. Projektille tyypillistä on kattava dokumentointi ja koodin ilmaantuminen vasta verrattain myöhään projektissa. Vertaa TDD.

FlashMeeting: Tutkimustyöhön tarkoitettu videokonferenssi-palvelu, joka vaatii ainoastaan Flashia tukevan selaimen, kaiuttimet, mikrofonin ja valinnaisesti web-kameran. www.flashmeeting.com. Monia vastaavia palveluita on olemassa vaihtelevin hinnoitteluin.

IRC: Suomessa kehitetty jutustelualusta Internet Relay Chat, jota etenkin ohjelmistokehityspiireissä suositaan. IRCin kanaville voidaan luoda botteja, jotka valvovat kanavaa, poistavat spämmääjät, antavat lisätietoa kanavaan liittyvistä aiheista, jne.

RSS: Uutisvirtojen välittämiseen käytetty xml-formaatti. Modernit selaimet osaavat käsitellä rss-feedejä suoraan (esim. Firefoxin "Live Bookmarks").

Scrum master: SCRUM-projektinhallintamenetelmään kuuluva rooli, joka on sekä hallinnon että kehittäjien ulkopuolella. Scrum Masterin tehtäviin kuuluu organisatoristen esteiden poistaminen kehitystyön tieltä sekä kehittäjien tukeminen SCRUMin sääntöjen noudattamisessa. <http://scrumalliance.org>

Skype: Suosittu ilmainen internet-puhelujärjestelmä, jolla voi soittaa myös tavallisiin puhelimiin. <http://www.skype.com>

TDD: Test-Driven Development, eli testit edellä etenevä projekti. Tyypillisesti TDD-projektissa vaatimusmäärittely kuvataan automaattisesti suoritettavina testeinä, joita lähdetään toteuttamaan. Minkä tahansa ominaisuuden toteutus aloitetaan tekeillä yksikkötestit, ja kun testit menevät läpi, on ominaisuus valmis. Dokumentaatiota syntyy verrattain vähän, ja tyypillisesti vasta projektin lopuksi – aiemmin tuotettu dokumentaatio kun vanhenee välittömästi.

Tikettijärjestelmä: Järjestelmä, johon kaikki tehtävät kirjataan, arvioidaan, tarkennetaan, annetaan tehtäväksi ja kuitataan tehdyiksi. Muita termejä: issue management, trouble ticket system.

User story: Joissain ketterissä menetelmissä käytetty vaatimusten dokumentointitapa. User storyssa kuvaillaan asiakkaan näkökulmasta, asiakkaan ymmärtämällä kielellä, miten tietty toiminto tapahtuu. Asiakkaan on täten mahdollista ymmärtää ja varmistaa, että ohjelma todella toimii niin.

Wiki: Yhteisöllinen sivusto, jossa kaikki jäsenet voivat tasavertaisesti ja helposti muokata kaikkia sivuja. Toisin kuin useimmat muut internetin viestintävälineet, Wiki kannustaa yhteisymmärryksen muodostamiseen.

Teksti: Pekka Abrahamsson
Outi Salo
Kuva: XP2006-tapahtuman
kuva-arkisto

Pekka Abrahamsson
tutkimusprofessori,
XP2006 -ohjelmatoimikunnan puolesta
VTT

Outi Salo
tutkija,
XP2006 local chair
VTT

Ketteriin menetelmiin keskittyvä XP2006-konferenssi oli menestys!

Ketterät (engl. agile) menetelmät ovat olleet ohjelmistoteollisuuden saatavilla 1990-luvun lopulta lähtien. Kirjallisuutta aihepiiristä on ilmestynyt ripeämmällä tahdilla kuin mistään muusta ohjelmistotalouden innovaatiosta pitkään aikaan. Suomessakin on ketteryyteen liittyvistä tutkimustuloksista ja yritysten saavutuksista uutisoitu viime aikoina.

Ketteriin menetelmiin on ladattu paljon odotusarvoa, kuten ohjelmistotuotannon kustannusten aleneminen, ohjelmistovirheiden määrän väheneminen ja tuotantokierroksen nopeutuminen sekä nopea reagointi asiakkaalta tuleviin muutostarpeisiin. Perustana on ajattelutavan muutos, jossa painopiste on eri sidosryhmien kommunikaatiossa ja yhteistyössä sekä muutosherkkydessä.

Oulussa järjestettiin kesäkuussa 2006 ketteriin menetelmiin ja niiden soveltamiseen keskittyvä konferenssi XP2006, jossa suomalainen ohjelmistoteollisuus oli kattavasti läsnä. Noin 300 konferenssiin osallistujasta joka toinen oli suomalainen.

Osallistujia saapui 25 maasta ja 85 % heistä oli teollisuuden edustajia. Yrityksiä paikalla oli yli 100. Tämä sinänsä on jo poikkeuksellista, koska konferenssi keskittyy menetelmiin ja prosesseihin, eikä niinkään työkaluihin tai kehitysteknologiaan.

Eurooppalaiset ovat ottaneet vuosittain järjestetävän XP-konferenssisarjan omakseen sillä, osallistujista peräti 90 % oli Euroopan eri maista. Suomen lisäksi paljon osallistujia oli Englannista ja Ruotsista.

Teollisuuden vahva läsnäolo näkyi myös konferenssin ohjelmasta. Perinteisen tutkimuksen ja kokemuksiin keskittyvien sessioiden lisäksi konferenssissa oli 18 puolen päivän tutoriaalia, 13 interaktiivista työpajaa, kolme paneelikeskustelua ja yli 20 kellon ympäri aikataulutettua open space tapahtumaa, jossa läsnäolijat tunnistivat uusia sessioiden aiheita ja itseorganisoituvasti järjestivät ne. Pääpuhujina tapahtumassa oli ohjelmistoteollisuuden legendat Barry Boehm (Software engineering economics kirjan kirjoittaja ja Spiraalimallin kehittäjä) ja Kent Beck (Extreme Programming menetelmän kehittäjä). Lisäksi filosofi Pekka Himanen, Jack Järkvik Ericssonilta ja Sean Hanly Exoftwarelta Irlannista käyttivät avauspuheenvuoronsa. Ensi vuoden XP2007 -konferenssi järjestetään kesäkuussa Comossa, Italiassa.

Voidaan väittää, että ketterät menetelmät sekä niiden uudet variaatiot ovat tulleet jäädäkseen hyväksytyinä ohjelmistojen kehittämisen teknologioina. Tätä kuvaa se, että IEEE:n standardikomitea on ottanut tavoitteisiinsa kehittää ohjeistuksia ketterien menetelmien soveltamiseen. Ensi vaiheessa standardi keskittyy asiakkaan roolin jäsentämiseen sekä siihen, millaisia tuotoksia asiakas voi olettaa ketteriä menetelmiä käyttävän organisaation tuottavan. Standardia työstävässä ryhmässä on Suomesta mukana jäseniä VTT:ltä, F-Securelta ja Nokialta. Nykyinen versio on vedos kolme ja sitä pyritään testaamaan tulevan syksyn ja talven aikana empiirisesti. Työryhmän vetäjänä toimii yhdysvaltalainen Scott Duncan, joka esiintyi myös XP2006 -konferenssissa.

Ketterien menetelmien ongelmat ja haasteet liittyvät niiden soveltamiseen moniteknologisissa ympäristöissä ja toimintaan asiakkaiden kanssa, jotka haluavat pelkästään kiinteähintaisia projekteja. Tilannehan on sinänsä paradoksaalinen, koska kiinteähintaisuus perustuu tietyn toiminnallisuuden, resurssien ja aikataulun kiinnittämiseen, joka puolestaan sallii joustamisen lähinnä laadun kustannuksella. Ketterät toimintamallit korostavat suunnittelun syklisyyttä, hyvää laatua ja toiminnallisten piirteiden hallittua priorisointia sekä teknisessä että liiketoiminnallisessa mielessä.

Ei voida väittää, että ketterät menetelmät ratkaisisivat kaikki ohjelmistotuotannon ongelmat. Kuitenkin ne ovat hyvä pelinavaus uudentyyppiselle keskustelulle ja käytännölle alalla. Suuret ohjelmistostandardit kuten CMM(I) jyräsivät 1990-luvulla vahvasti ja ketteryyttä voidaan nähdä jonkinlaisena vastavetona tälle liikkeelle. Nyt havaitaan, että ohjelmistojen kehittämisessä voidaan käyttää



kuva: Spiraalimallin kehittäjä Barry Boehm (kuvasa) oli yksi XP2006 -tapahtuman pääpuhujista

useita vaihtoehtoisia polkuja. Ammattimaisuus, hyvät suunnittelu- ja toteutuskäytänteet sekä selkeät toimintamallit ovat aina tarpeen, kun hyviä ohjelmistoja kehitetään.

Ketteriin menetelmiin liittyvää koulusta, tutkimusta ja tiedonvaihtoa tapahtuu aktiivisesti myös Suomessa. Agile Alliance -sivuilta (www.agilealliance.org) löydät myös Suomen tapahtumia käsittelevää tietoa. Tiedossa on mm. koodaustapahtumia pitkin syksyä. Tapahtumat ovat yritysvetoisia ja esimerkiksi suomalainen Reaktor Innovations toimii aktiivisena verkostossa. Lisäksi Jyväskylässä pidetään marraskuussa vuotuinen agile -seminaari, jossa tutkimus- ja yritysmaailma esittelee viimeisiä tuloksiaan. Tietoa tapahtumasta löytyy VTT:n agile -sivustoilta (agile.vtt.fi) syyskuun aikana.

Webbilinkkejä:

<http://www.xp2006.org>

<http://www.agilealliance.org>

<http://agile.vtt.fi>

Lisätietoja ensi kesäkuussa pidettävästä XP2007 konferenssista (Como-järvi, Italia):
<http://www.xp2007.org>