

Martin Glinz

Software-Qualität – Ausgewählte Kapitel

Kapitel 3

Qualität bei evolutionärer Entwicklung



Universität Zürich
Institut für Informatik

Charakteristika evolutionärer Entwicklung

- Charakterisiert durch Entwicklung nach einem **Wachstumsmodell**
 - System wird unterteilt in eine Reihe von **Teillieferungen/Iterationen/ Inkremente**
 - Jede Teillieferung ist **lauffähig**
- **Klassisches Wachstumsmodell**
 - Entwicklung der Teillieferungen nach einem **Phasenmodell**
 - Anforderungen und Architektur werden **dokumentiert**
 - Umfang einer Teillieferung typisch **3 Wochen bis 3 Monate**
- **Agile Software-Entwicklung**
 - Fokus auf **Programmierung**, rudimentäre Dokumentation
 - Anforderungen durch **Tests** beschrieben
 - **Kontinuierliche Integration**
 - Umfang einer Teillieferung typisch **1 bis 6 Wochen**

Evolutionäre Entwicklung und Qualität

- Ausnutzen von zwei **Gesetzmäßigkeiten**:
Der Bedarf an **explizitem Qualitätsmanagement** wird **reduziert** durch
 - (1) **Kurze Rückkopplungszyklen**
 - (2) **Gelebte Qualitätskultur**
- Neues Problem: **Re-Validierung/Verifikation** erfordert **Testautomatisierung**
- Klassisches Wachstumsmodell / große Inkremente
 - Ausnutzen der **kürzeren Rückkopplungszyklen**
 - Ansonsten weitgehend **klassisches Qualitätsmanagement**
- Agile Software-Entwicklung / kleine Inkremente
 - **Angepasstes Qualitätsmanagement** erforderlich
 - basiert stark auf hoher **Qualitätskultur**

Agiles Qualitätsmanagement

- **Sehr kurze Rückkopplungszyklen**
 - Kompetenter **Kundenvertreter** jederzeit **verfügbar**
 - **Kleine** Inkremente
 - **Kontinuierliche** Integration
- **Testen von Beginn an**
 - Tests **definieren** das geforderte **Systemverhalten**
 - Tests entstehen **vor** oder **zusammen mit** dem Code
 - **Kontinuierlicher** **Regressionstest**
- **Fehlervermeidung an der Quelle**
 - Programmieren in **Paaren** (\Rightarrow kontinuierliche Inspektion)
 - **Inspektion** des von Einzelpersonen geschriebenen Codes
- **Explizite Qualitätsverbesserung**
 - **Refaktorisierung** dient ausschließlich der Qualitätsverbesserung

Agiles Qualitätsmanagement – 2

- **Konfigurationsverwaltung**
 - Agile Entwicklung ist kein JeKaMi
 - Konfigurationsverwaltung ist zwingend erforderlich
- **Gelebte Qualitätskultur**
 - Qualität vor Funktionalität
 - Projektteam als lernende Organisation
 - Gemeinsame Verantwortlichkeit für die Ergebnisse
 - Ermöglicht optimistische Konfigurationsverwaltung
 - Regelmäßige Retrospektiven
 - Realistische Planung und Arbeitslast
- **Intrinsische Motivation**
 - Selbstmotivierte Personen arbeiten schneller und besser

Qualitätsprobleme

- Architektur gewachsen statt gestaltet
 - Gefahr von Komitee-Architekturen
 - Fehler nicht immer mit Refaktorisieren kompensierbar



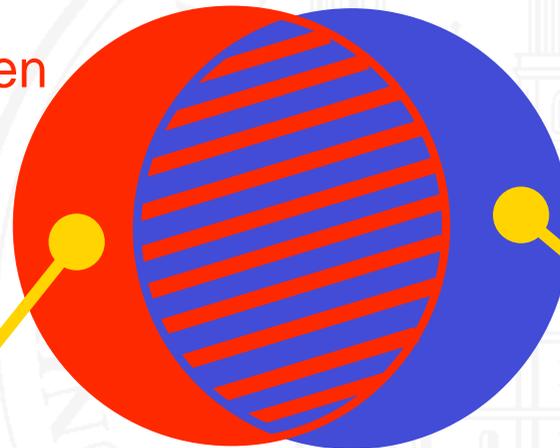
Morris: Lucky Luke – Auf nach Oklahoma

Qualitätsprobleme – 2

- Test einseitig auf gefordertes Verhalten fokussiert

Gefordertes
Systemverhalten

Implementiertes
Systemverhalten



Gefordertes, aber

- nicht implementiertes oder
- falsch implementiertes Verhalten wird bei agilem Testen meistens entdeckt

Nicht gefordertes, aber implementiertes Verhalten

- kann schädlich sein (Sicherheit!)
- wird bei agilem Testen meistens **nicht entdeckt**

Werkzeug-Umgebung

- Qualitätsbewusste evolutionäre Entwicklung geht nicht ohne Werkzeuge:
 - Konfigurationsverwaltung
 - Kontinuierliche Integration
 - Testerstellung
 - Regressionstest
- Ein konkretes Beispiel unter Verwendung der Werkzeuge JUnit, CVS und Bugzilla wird in der Übung behandelt

Literatur

Glinz, M. (2005). *Software Engineering*. Vorlesungsskript, Universität Zürich.

Beck, K. (2002). *Test Driven Development by Example*. Addison-Wesley.

Wolf, H., S. Roock, M. Lippert (2005). *eXtreme Programming*. 2. Auflage. Heidelberg: dPunkt.

Zeller, A., J. Krinke, T. Zimmermann (2003). *Open-Source-Programmierwerkzeuge*. Heidelberg: dPunkt.

