

Professionell mjukvaruutveckling i verkliga(?) livet

Instruktioner

Läs igenom fallbeskrivningen och reflektera över hur organisationen och teamet som beskrivs förhåller sig till det vi sagt om professionell mjukvaruutveckling.

Prata med 1–2 bordsgrannar och föreslå förändringar eller lyft fram vad som kan diskuteras. Var beredda på att redovisa inför gruppen.

Organisationen

Utvecklingsteamet Smurfarna jobbar tillsammans med sju andra utvecklingsteam och ett dedikerat testteam med systemet Messias, vars syfte är att underlätta effektivisera så gott som samtliga användarprocesser samt frälsa organisationen från det dåliga IT-stöd den fått erfara hittills. Messias har utvecklats i två års tid, är drift, och är tänkt att vara organisationens primära och strategiska verktyg i minst tio år framöver.

Organisationen kör ”agilt”, och strukturerar sitt arbete kring ”release trains”, som är tänkta att leverera resultatet av 4 iterationer å 3 veckor.

Releaseprocessen är följande: En månad före release är det kodfrys. Samtliga team väljer en representant och ett ”tigerteam” bildas. Teamet går igenom att all ny funktionalitet som är tänkt att släppas och stämmer av så att allt fungerar. Sedan påbörjas en stor sammanslagning av samtliga teams kodbas mot master-branchen. Denna tar alltid lite längre och den manuella testprocessen blir lidande.

Testprocessen består främst av att testteamets medlemmar exekverar ett antal testfall manuellt. Testplanen är tämligen statisk, men uppdateras ibland med ny funktionalitet. De största problemen för testteamet är:

- Den manuella testningen hittar många triviala defekter, som exempelvis brist på validering.
- Den delade testmiljön får ofta slut på känt testdata; ofta i kombination med att testarna måste kontakta utvecklingsteamerna för att förstå/få fram testdata

Utvecklingsteamet

Viktor älskar texteditorn Vi. Han har varit med länge och vet att man innerst inne inte kan någonting om datorer och programmering om man inte kör Vi. Hans användning av Vi uppmuntras av organisationens policy kring verktyg. Policyn menar att utvecklarna blir som mest kreativa om de får använda egna verktyg. Resultatet av detta är bland annat återkommande diskussioner om formatering och hakparenteser.

Elin gillar funktionell programmering. På fritiden deltar hon till och med i tävlingar som går ut på att skriva så kompakt kod som möjligt. Hon är duktig på det och applicerar gärna sina färdigheter i kodbasen.

Mohammed har hittat ett life-hack. Han förstår inte poängen med tester, men han vet att det är bra att ha dem, så han använder IDE:n coverage-verktyg för att se var tester saknas och skriver dem där han får ”mest bang for the buck”.

Vera är teamets mest produktiva utvecklare. Hon har mycket grit och bra arbetsmoral. Hon tar samtliga lappar i en story och hackar tills det funkar. Resultatet blir många små experiment i kodbasen (och en hel del genvägar). Processen genererar en hel död kod, eftersom Vera inte hinner, eller glömmer, att ta bort misslyckade experiment. Hon blir alltid färdig i tid, men går i mål sent, vilket gör att hon varken kan, vill, eller orkar städa upp koden.

Suresh är teamets nya juniora programmerare. Han är livrädd för att förstöra befintlig kod. För att säkerställa att han inte förstör något bygger han all sin funktionalitet genom att skapa en kopia av något snarlikt i kodbasen. Detta gör att alla buggar blir "hans egna" och inte drabbar fungerande kod.

Gunnar är teamets "go-to guy". Om det är något problem, så går både folk i och utanför teamet till honom. Han har trots allt varit med att designat systemet från början och är den ende som kan vissa saker. Han blir således hjälte när han dyker in i gammal komplicerad kärnfunktionalitet, som bara han känner till. Gunnar är självskriven medlem i tiger-teamet som bildas för varje release.