

# Управление процессом разработки ПО и его организация

Alexey Shrub

2012-09-20

# Введение

- Зачем?

# Средства командной разработки

- Один в поле не воин

# Средства командной разработки

- Один в поле не воин
- Управление исходным кодом (git)

# Средства командной разработки

- Один в поле не воин
- Управление исходным кодом (git)
- Учёт задач: время, изменения (redmine)

# Средства командной разработки

- Один в поле не воин
- Управление исходным кодом (git)
- Учёт задач: время, изменения (redmine)
- Документация (wiki)

# Средства командной разработки

- Один в поле не воин
- Управление исходным кодом (git)
- Учёт задач: время, изменения (redmine)
- Документация (wiki)
- E-mail, IM'ы

# Средства командной разработки

- Один в поле не воин
- Управление исходным кодом (git)
- Учёт задач: время, изменения (redmine)
- Документация (wiki)
- E-mail, IM'ы
- IDE? Автоматизация рутины



# Документирование

- Виды документации
  - Об устройстве кода (неочевидные вещи)

# Документирование

- Виды документации
  - Об устройстве кода (неочевидные вещи)
  - Об использовании кода

# Документирование

- Виды документации
  - Об устройстве кода (неочевидные вещи)
  - Об использовании кода
  - Об использовании программного продукта (внешняя)

# Документирование

- Виды документации
  - Об устройстве кода (неочевидные вещи)
  - Об использовании кода
  - Об использовании программного продукта (внешняя)
  - Об окружении, ЧаВо и т.п.

# Документирование

- Виды документации
  - Об устройстве кода (неочевидные вещи)
  - Об использовании кода
  - Об использовании программного продукта (внешняя)
  - Об окружении, ЧаВо и т.п.
- Форматы хранения (LaTeX, Docbook)

# Документирование

- Виды документации
  - Об устройстве кода (неочевидные вещи)
  - Об использовании кода
  - Об использовании программного продукта (внешняя)
  - Об окружении, ЧаВо и т.п.
- Форматы хранения (LaTeX, Docbook)
- UML

# Практики повышения качества кода

- Code review

# Практики повышения качества кода

- Code review
- Парная разработка



# Практики повышения качества кода

- Code review
- Парная разработка
- DRY

# Практики повышения качества кода

- Code review
- Парная разработка
- DRY
- Эффект разбитого окна

# Практики повышения качества кода

- Code review
- Парная разработка
- DRY
- Эффект разбитого окна
- Модульное тестирование (функциональное и не... - метрики кода, API) и рефакторинг

# Практики повышения качества кода

- Code review
- Парная разработка
- DRY
- Эффект разбитого окна
- Модульное тестирование (функциональное и не... - метрики кода, API) и рефакторинг
- Языки высокого уровня. Ньютоновы гиганты

# Практики повышения качества кода

- Code review
- Парная разработка
- DRY
- Эффект разбитого окна
- Модульное тестирование (функциональное и не... - метрики кода, API) и рефакторинг
- Языки высокого уровня. Ньютоновы гиганты
- Будьте профессионалами - как делать выбор каждого

# Управление программными проектами

- Человеческий фактор

# Управление программными проектами

- Человеческий фактор
- Риски

# Управление программными проектами

- Человеческий фактор
- Риски
- Методологии и стандарты (Agile, XP, Scrum, PMBOK, PRINCE2, SWEBOOK, ITIL)



# Управление программными проектами

- Человеческий фактор
- Риски
- Методологии и стандарты (Agile, XP, Scrum, PMBOK, PRINCE2, SWEBOOK, ITIL)
- Затраты и размеры проектов. Можно ли ускорить проект ротой разработчиков.

# Управление программными проектами

- Человеческий фактор
- Риски
- Методологии и стандарты (Agile, XP, Scrum, PMBOK, PRINCE2, SWEBOOK, ITIL)
- Затраты и размеры проектов. Можно ли ускорить проект ротой разработчиков.
- Эффективность разработчиков и её измерение (разница между лучшими и худшими)

# Тестирование

- Задачи (баги, регрессии)

# Тестирование

- Задачи (баги, регрессии)
- Виды
  - Модульное. Интеграционное. Системное.
  - Функциональное. Нагрузочное. Юзабилити тестирование
  - Ручное. Автоматизированное.
  - Чёрный/белый/серый ящики.

# Тестирование

- Задачи (баги, регрессии)
- Виды
  - Модульное. Интеграционное. Системное.
  - Функциональное. Нагрузочное. Юзабилити тестирование
  - Ручное. Автоматизированное.
  - Чёрный/белый/серый ящики.
- Процесс
  - Тестирование требований
  - Разработка сценариев тестирование
  - План тестирования
  - Прогон и отчёты

# Тестирование

- Задачи (баги, регрессии)
- Виды
  - Модульное. Интеграционное. Системное.
  - Функциональное. Нагрузочное. Юзабилити тестирование
  - Ручное. Автоматизированное.
  - Чёрный/белый/серый ящики.
- Процесс
  - Тестирование требований
  - Разработка сценариев тестирование
  - План тестирования
  - Прогон и отчёты
- Инструменты (Testlink, Selenium и т.д.)

"Читай много, но не очень много книг." Бенджамин Франклин

- "Человеческий фактор. Успешные проекты и команды" Том Демарко и Тимоти Листер

# "Читай много, но не очень много книг." Бенджамин Франклин

- "Человеческий фактор. Успешные проекты и команды" Том Демарко и Тимоти Листер
- "Deadline. Роман об управлении проектами" Том Демарко



# "Читай много, но не очень много книг." Бенджамин Франклин

- "Человеческий фактор. Успешные проекты и команды" Том Демарко и Тимоти Листер
- "Deadline. Роман об управлении проектами" Том Демарко
- "Мифический человеко-месяц, или Как создаются программные системы" Фредерик Брукс

# "Читай много, но не очень много книг." Бенджамин Франклин

- "Человеческий фактор. Успешные проекты и команды" Том Демарко и Тимоти Листер
- "Deadline. Роман об управлении проектами" Том Демарко
- "Мифический человеко-месяц, или Как создаются программные системы" Фредерик Брукс
- "Вальсируя с Медведями" Том Демарко и Тимоти Листер

# Вопросы?

Исходники презентации (LaTeX, Beamer):

<https://github.com/worldmind/software-dev-process-presentation-ru.git>



Feedback to: [ashrub@yandex.ru](mailto:ashrub@yandex.ru)