

Vorgehensmuster für Softwarearchitektur

Kombinierbare Praktiken in Zeiten von Agile und Lean

Bearbeitet von
Stefan Toth

2., aktualisierte und erweiterte Auflage 2015. Buch. 268 S.

ISBN 978 3 446 44395 2

Format (B x L): 17,9 x 24,6 cm

Gewicht: 644 g

[Weitere Fachgebiete > EDV, Informatik > Software Engineering > Modellierung, UML, SysML](#)

schnell und portofrei erhältlich bei


DIE FACHBUCHHANDLUNG

Die Online-Fachbuchhandlung beek-shop.de ist spezialisiert auf Fachbücher, insbesondere Recht, Steuern und Wirtschaft. Im Sortiment finden Sie alle Medien (Bücher, Zeitschriften, CDs, eBooks, etc.) aller Verlage. Ergänzt wird das Programm durch Services wie Neuerscheinungsdienst oder Zusammenstellungen von Büchern zu Sonderpreisen. Der Shop führt mehr als 8 Millionen Produkte.



Leseprobe

Stefan Toth

Vorgehensmuster für Softwarearchitektur

Kombinierbare Praktiken in Zeiten von Agile und Lean

ISBN (Buch): 978-3-446-44395-2

Weitere Informationen oder Bestellungen unter

<http://www.hanser-fachbuch.de/978-3-446-44395-2>

sowie im Buchhandel.

Inhalt

Geleitwort	IX
1 Einleitung	1
1.1 Kurze Motivation	1
1.2 Vorgehensmuster als Mittel der Wahl	2
1.3 Gegenstand: Softwarearchitektur	3
1.4 Agilität, Scrum und Lean	4
1.5 Mission Statement	6
1.5.1 Abgrenzung zu anderen Büchern	6
1.5.2 Für wen ich dieses Buch geschrieben habe	8
1.6 Dieses Buch richtig verwenden	9
1.6.1 Ein grober Überblick	9
1.6.2 Patterns lesen	10
1.6.3 Patterns anwenden	11
1.7 Webseite	12
1.8 Danksagung	12
2 Zeitgemäße Softwarearchitektur	13
2.1 Die inhaltliche Vision	14
2.1.1 Durch Anforderungen getrieben	14
2.1.2 Vom Aufwand her dem Problem angemessen	15
2.1.3 Von aktuellen Erkenntnissen zu Zusammenarbeit und Vorgehen beeinflusst	16
2.1.4 Gut mit der Implementierung verzahnt	17
2.1.5 Einfach in aktuelle Vorgehensmodelle integrierbar	19
2.1.6 Warum Design alleine nicht hilft	20
2.1.7 Warum agiles Vorgehen alleine nicht hilft	21
2.2 Vorgehensmuster zur Hilfe	23
2.2.1 Kapitel 3 – die Basis für Architekturarbeit	23
2.2.2 Kapitel 4 – richtig entscheiden	23
2.2.3 Kapitel 5 – Zusammenarbeit und Interaktion	26
2.2.4 Kapitel 6 – Abgleich mit der Realität	26
2.2.5 Muster kategorisiert	29
2.3 Kurze Einführung ins Fallbeispiel	30

3	Die Basis für Architekturarbeit	31
3.1	Initialer Anforderungs-Workshop	34
3.2	Anforderungspflege-Workshops	39
3.3	Szenarien als Architektur Anforderungen	43
3.4	Szenarien kategorisieren	48
3.5	Technische Schulden als Architektur Anforderungen	52
3.6	Architekturarbeit im Backlog	60
3.7	Architekturarbeit auf Kanban	63
4	Richtig entscheiden	69
4.1	Architekturarbeit vom Rest trennen	71
4.2	Der letzte vernünftige Moment	76
4.3	Gerade genug Architektur vorweg	84
4.4	Architekturentscheidungen treffen	90
4.5	Release-Planung mit Architekturfragen	97
4.6	Risiken aktiv behandeln	103
4.7	Im Prinzip entscheiden	110
4.8	Ad-hoc-Architekturtreffen	114
5	Zusammenarbeit und Interaktion	119
5.1	Informativer Arbeitsplatz	121
5.2	Gemeinsam entscheiden	126
5.3	Analog modellieren	132
5.4	Stakeholder involvieren	138
5.5	Wiederkehrende Reflexion	145
5.6	Architecture Owner	152
5.7	Architekturcommunities	158
5.8	Architektur-Kata	164
6	Abgleich mit der Realität	175
6.1	Frühes Zeigen	177
6.2	Realitätscheck für Architekturziele	182
6.3	Qualitative Eigenschaften testen	187
6.4	Qualitätsindikatoren nutzen	197
6.5	Code und Architektur verbinden	208
6.6	Kontinuierlich integrieren und ausliefern	216
6.7	Problemen auf den Grund gehen	221
7	Vorgehensmuster anwenden	227
7.1	Muster richtig einsetzen	227
7.2	Muster im Vorgehen einsortiert	230
7.3	Muster und die Architektenfrage	234
7.3.1	Die theoretisch beste Rollenverteilung	235
7.3.2	Die praktisch beste Rollenverteilung	238

7.4	Muster und Scrum	242
7.4.1	Scrum in der Nussschale	242
7.4.2	Vorgehensmuster einsortiert	243
	Literaturverzeichnis	247
	Stichwortverzeichnis	253

Geleitwort

Das Märchen vom agilen Architekten

*„Heißt du etwa Rumpelstilzchen?“ –
„Das hat dir der Teufel gesagt, das hat dir der Teufel gesagt!“*

(Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm, 7. Auflage 1857)

Die schöne Müllerstochter, die aus Stroh Gold spinnen sollte, hat den Namen von Rumpelstilzchen nicht etwa geraten. Dazu hätte sie mehr als die drei bei den Gebrüder Grimm beschriebenen Iterationen gebraucht. Sie hatte Wissen (nicht vom Teufel). Und als Ali Baba „Sesam, öffne Dich“ sprach, um in die Höhle mit unermesslichen Schätzen zu gelangen, hat er sich das auch nicht selbst ausgedacht. Er hat es sich abgesehen von 40 Leuten, die schon mal drin waren in der Höhle. Er konnte auf deren Erfahrung zurückgreifen.

Der Schatz, um den es in diesem Buch von Stefan Toth geht, lässt sich verkürzt als Antwort auf folgende Frage beschreiben: Wie passt Softwarearchitekturmethodik zu einem zeitgemäßen Vorgehen? Oder besser noch: Wie können sie gemeinsam größeren Nutzen bringen?

Dass diese Frage viele bewegt, erlebe ich selbst regelmäßig in Workshops zu meinem Lieblingsthema Architekturdokumentation. Dort geht es darum, wie man Softwarearchitektur nachvollziehbar festhält und kommuniziert; in den Veranstaltungen drehen sich Fragen und Diskussionen regelmäßig darum, ob und wenn ja wie die gezeigten Zutaten zu einem agilen Vorgehen wie beispielsweise Scrum passen. Ganz allgemein können Sie das Interesse aber auch an den zahlreichen Blog- und Konferenzbeiträgen der letzten Jahre ablesen. Diese verknüpfen die Begriffe „agil“ (als griffigstes Wort für zeitgemäßes Vorgehen) und „Architektur“ mal mehr mal weniger pfiffig im Titel, etwa: „Jenseits des Elfenbeinturms – der agile Architekt“ oder „Architektur und agiles Vorgehen – ein Widerspruch?“. Und mehr noch ist es abzulesen an den vollen Sälen, wenn solche Vorträge stattfinden. Die Frage weckt Interesse. Gibt es gute Antworten?

Konferenzbeiträge – zumindest die, die ich gesehen habe – folgten in ihrem Ablauf häufig einem Schema: Zunächst werden die Begriffe „Agilität“ und „Architektur“ ausführlich definiert oder zumindest geklärt. Bei Agilität ist es dabei Folklore, das agile Manifest mit seinen berühmten vier Wertpaaren („Individuen und Interaktionen vor Prozessen und Werkzeugen“ etc.) auf eine Folie zu bannen. Dann wird der angebliche Widerspruch herausgearbeitet, der umso dramatischer ausfällt, je schwergewichtiger und klassischer das Verständnis von Softwarearchitektur, der zugrunde liegende Entwicklungsprozess und die damit verbundenen Artefakte in Notationen der 1990er-Jahre geschildert werden. Schließlich wird der Widerspruch durch sogenannte Best Practices aufgelöst („funktioniert doch super zusammen“).

Wolkige Tipps wie zum Beispiel: kein „Big Upfront Design“, auf die SOLID-Prinzipien achten, die Architektur iterativ und inkrementell entwickeln wie „den Rest“ auch ...

Die Zuhörer verlassen den Saal etwas enttäuscht. Alles richtig, gut und schön, aber wie genau machen wir das jetzt in unserem Projekt? Wo fangen wir an? Wenn schon kein Big Upfront Design, wie klein ist dann das richtige Small? Es liegt wohl auch, aber nicht nur am Format des Frontalvortrags und der oft kurzen Vortragsdauer (beliebt: 45 Minuten), dass die wirklich spannenden Fragen auf Konferenzen oft unbeantwortet bleiben. Mitunter fehlt es auch schlicht an ausreichenden praktischen Projekterfahrungen. Märchenstunde?

Für mich steht außer Zweifel, dass Stefan Toth die nötige Erfahrung besitzt. Er hat sehr unterschiedliche Projekte über einen längeren Zeitraum begleitet und zahlreiche einschlägige Workshops durchgeführt. Bei den Kunden wurde mal klassisch, mal agil, mal irgendwie dazwischen vorgegangen und auch die Branchen könnten unterschiedlicher kaum sein. Vom Finanzsektor bis zur Gaming-Plattform war alles dabei. Das Themenspektrum umfasste die methodische Softwarearchitektur vom Entwurf bis zur Bewertung von konkreten Architekturentscheidungen. So hat Stefan beispielsweise ein agiles Team begleitet und befähigt, regelmäßige Architekturbewertungen in ihren Entwicklungsprozess zu integrieren und eigenverantwortlich durchzuführen. Während viele bei Architekturbewertung sofort an schwergewichtige Methoden wie ATAM denken, wirkt hier nun ein schlankes, aber wirkungsvolles Set an Elementen, bei großer Akzeptanz im Team.

Das ist vielleicht auch schon die Grundidee des Buchs: Es gibt nicht den einen Weg für alle Projekte. Aber es gibt bewährte und schlanke Praktiken in Form von Puzzleteilen, die Nutzen stiften.

In einigen Projekten und Workshop-Situationen, eigentlich in zu wenigen, hatte ich als Kollege das Vergnügen, mit Stefan Toth zusammenzuarbeiten, und konnte wie die Mitarbeiter der Kunden an seinem Wissen und seinen Erfahrungen teilhaben. Und so freut es mich, dass Sie nun als Leser dieses Buchs ebenfalls davon profitieren können.

Denn Stefan Toth hat ein passendes Format zur Vermittlung seines Wissens und Könnens gewählt. Anders als es in einem knappen Vortrag möglich wäre, stellt er hier im Buch seine Ideen ausführlich dar und illustriert sie mit Beispielen. Gleichzeitig ist das Buch lebendig und kein langweiliger Schmöker. Stefan hat viel von seinem Witz in die Zitate und Antipatterns einfließen lassen, ohne dabei albern oder unsachlich zu werden. Die Idee, die einzelnen Zutaten als kombinierbare Muster darzustellen, macht die Inhalte nicht nur leichter erlernbar, sondern vor allem auch einzeln anwendbar. Das erleichtert den Start in Ihrem Projekt ungemein. Die einzelnen Zutaten sind trotzdem kein loses Schüttgut, sondern gut aufeinander abgestimmt und in ihrer Gesamtheit schlüssig. Ausdrucksstarke Visualisierungen – eine besondere Spezialität von Stefan – vermitteln komplizierte Inhalte gut erinnerbar und verknüpfen die einzelnen Muster.

Aus eigener Erfahrung kann ich sagen, dass die Erarbeitung und Aufbereitung von Inhalten in Form eines Buchs große Vorteile bietet (die hier auch ausgeschöpft wurden), aber auch einen nicht zu unterschätzenden Nachteil, zumindest verglichen mit Vorträgen oder einem Workshop. Es besteht die Gefahr, dass man als Autor weniger Feedback bekommt. Ich möchte Sie daher ermutigen, Erfahrungen, die Sie mit den dargestellten Praktiken machen konnten, zu teilen. Tauschen Sie sich aus, mit dem Autor und auch mit anderen Lesern.

Um zum Schluss noch mal auf Rumpelstilzchen zurückzukommen: In diesem Buch lernen Sie nicht, wie Sie aus Stroh Gold spinnen. Dafür viele andere Dinge, die Sie jetzt vermutlich

auch noch nicht können. Und es ist kein Märchen. Alles ist wahr. Wenn Sie mögen, schließen Sie das Buch nun kurz, sprechen mir nach: „Sesam, öffne Dich“, und schlagen es wieder auf. Und es tut sich tatsächlich ein reicher Schatz an Erfahrungswissen auf, der nur darauf wartet, Stück für Stück heraus in Ihr Projekt getragen zu werden. Mir bleibt nur noch, Ihnen viel Freude damit zu wünschen.

Stefan Zörner

■ 5.1 Informativer Arbeitsplatz



„Die Wahrheit ist immer konkret.“

– Lenin

Peter: Was habt ihr gestern eigentlich besprochen in dem Treffen?

Michael: Ach, Tommy wollte Verantwortlichkeiten in das Archivsystem verschieben, wegen befürchteten Wartungsproblemen und zyklischen Abhängigkeiten.

Peter: Ich fände gut, wenn ihr so etwas irgendwo dokumentiert. Ich habe auch mit dem Archivsystem zu tun und würde ungern Dinge bauen, die es vielleicht schon gibt.

Michael: Verstehe ich schon. Es war aber nur ein kurzes Meeting. Wir haben eine Notiz ins Wiki gelegt.

Peter: Im Wiki sind so viele alte und falsche Informationen, da suche ich nicht unbedingt nach neuen Ideen. Wir sollten Arbeit an der Architektur allgemein sichtbarer machen. Auch die Prinzipien, die wir letzstens beschlossen haben, müssten doch alle kennen.

Michael: Welche Prinzipien?

Peter: Siehst du, das meine ich! Wir könnten die große Projektwand von den Motivationspostern befreien und neben unsere Architekturziele auch solche Informationen hängen. Fände ich gut.

Michael: Ja, warum nicht. Die Motivationsposter sind sowieso ein schlechtes Zeichen für die meisten Projekte. „Wer das Beste versucht, dem gelingt alles“ ... mhm ...

Architekturentscheidungen sind weitreichend und vor allem deshalb schwer änderbar, weil weite Systemteile davon betroffen sind. Durch die breite Wirkung sind auch viele Entwickler an der Umsetzung einer Architekturentscheidung beteiligt, sie müssen sich entsprechend der Architekturidee verhalten und untaugliche Entscheidungen früh identifizieren können. Sie wollen Architekturideen deshalb möglichst breit streuen und in vielen Köpfen verankern. Entwickler brauchen für gute Arbeit Architekturkontext und Transparenz.



Problemstellung:

Wie können wichtige Informationen zur Architektur möglichst breit gestreut werden, um (1) Kontext für Entwurf und Entwicklung zu geben und (2) bei schwierigen Entscheidungen und Kompromissen für eine gemeinsame Basis zu sorgen?

Jeder Entwickler, Berater oder andere an der Umsetzung Beteiligte sollte sich schnell einen Überblick zur Softwarearchitektur verschaffen können, sollte wissen, wie die Architektur grob aussieht, was sie formt und wie es um sie steht. Zentral sind folglich das sogenannte Big-Picture, wichtige Entscheidungen, die stärksten Einflüsse und der aktuelle Status.

Das Konzept, Information sichtbar zu machen, sie an Plätzen zu „deponieren“, die viel frequentiert sind, und sie so als allgemeines Wissen in den Köpfen zu verankern, ist nicht neu. Verbunden mit „beobachtenden Augen“ ist es das Mittel von Propaganda in fragwürdigen Diktaturen dieser Erde (und es funktioniert nachweisbar seit Jahrzehnten). Das ist aber nicht das Bild, das ich hier vermitteln möchte. Vielmehr möchte ich auf die Disziplin des Projektmanagements verweisen, die ebenfalls schon lange mit diesem Mittel arbeitet. 2004 hat Kent Beck die Idee für eXtreme Programming formuliert und dabei vom *informativen Arbeitsplatz* gesprochen. Betritt ein interessierter Beobachter den Projektraum, soll er demnach innerhalb von 15 Sekunden eine generelle Idee haben, wie es um das Projekt steht. Nimmt er sich etwas mehr Zeit für einen genaueren Blick, offenbaren sich ihm vorhandene oder potenzielle Probleme [Bec04]. Seitdem arbeiten agile Projekte mit transparenten Prozessen, Backlogs an Projektwänden, Kanban-Boards, plakatierten Release-Zielen, Burndown-Charts, sichtbarem Build-Status und vielem mehr. Elizabeth Whitworth hat in einer Studie belegt, dass ein informativer Arbeitsplatz positive Auswirkungen auf Motivation, Stolz und Begeisterung der Mitarbeiter hat [Whi06] – neben der besseren Handlungsfähigkeit durch aus erstrebenswerte Effekte. Was liegt also näher, als diese Erfolge auf Softwarearchitektur zu übertragen – einer Disziplin, die sich über ihre querschnittliche, fundamentale Wirkung auf viele Beteiligte definiert?

Was können Sie nun tun, um einen informativen Arbeitsplatz für Architektur aufzubauen? Die grundsätzlichen Elemente sind die folgenden:

- **Informationsverteiler** (engl. information radiators): manuell erstellte und aktuell gehaltene, nichtelektronische Anzeigen und Darstellungen, grob gesagt: Wände und Flipcharts.
- **Feedback-Geräte** (engl. feedback devices): Geräte, die mit automatisierten Prozessen verbunden sind und deren Status zeigen. Üblich sind etwa Bildschirme oder Ampeln.

Informationsverteiler sind nicht an automatisierte Prozesse gebunden und sehr einfach und universell zu verwenden. Hier ist wenig Vorbereitung nötig, Sie können sofort loslegen. Plakätieren Sie wichtige Architekturinformationen an die Wände des Büros und sorgen Sie dafür, dass Architekturtreffen sichtbare Spuren hinterlassen (siehe AD-HOC-ARCHITEKTURTREFFEN → Abschnitt 4.8). Die Darstellung sollte deutlich und auch aus einigen Metern Entfernung gut lesbar sein. Was sind nun aber jene Architekturinformationen, die wichtig sind? Bild 5.2 gibt einen Überblick.

Die illustrierten Elemente sind sinnvolle Beispiele für architektonische Inhalte von Informationsverteilern:

- **Was die Architektur formt:**
Stellen Sie die wichtigsten Einflüsse auf die Architekturarbeit möglichst übersichtlich dar. Geeignet sind hierfür etwa der *Systemkontext*, der Fremdsysteme und Benutzer Ihres Systems zeigt, der *Produktkarton*, der Ihre Vision und die wichtigsten Qualitätseigenschaften vermittelt, die Top-drei- bis -fünf-*Architekturziele* und die momentan wichtigsten *Szenarien* – jene, die technisch herausfordernd, für den Kunden wichtig und momentan dringend sind.
- **Wie die Architektur grob aussieht:**
Zeigen Sie ein übersichtliches *Big-Picture* Ihrer Anwendung, das zumindest die zentralen Muster, Technologien und Komponenten beinhaltet. Machen Sie die wichtigsten getroffenen *Architekturentscheidungen* deutlich (siehe ARCHITEKTURENTSCHEIDUNGEN TREFFEN → Abschnitt 4.4) und präsentieren Sie die entschiedenen *Architekturprinzipien* zumindest mit aussagekräftigen Namen (siehe IM PRINZIP ENTSCHIEDEN → Abschnitt 4.7).

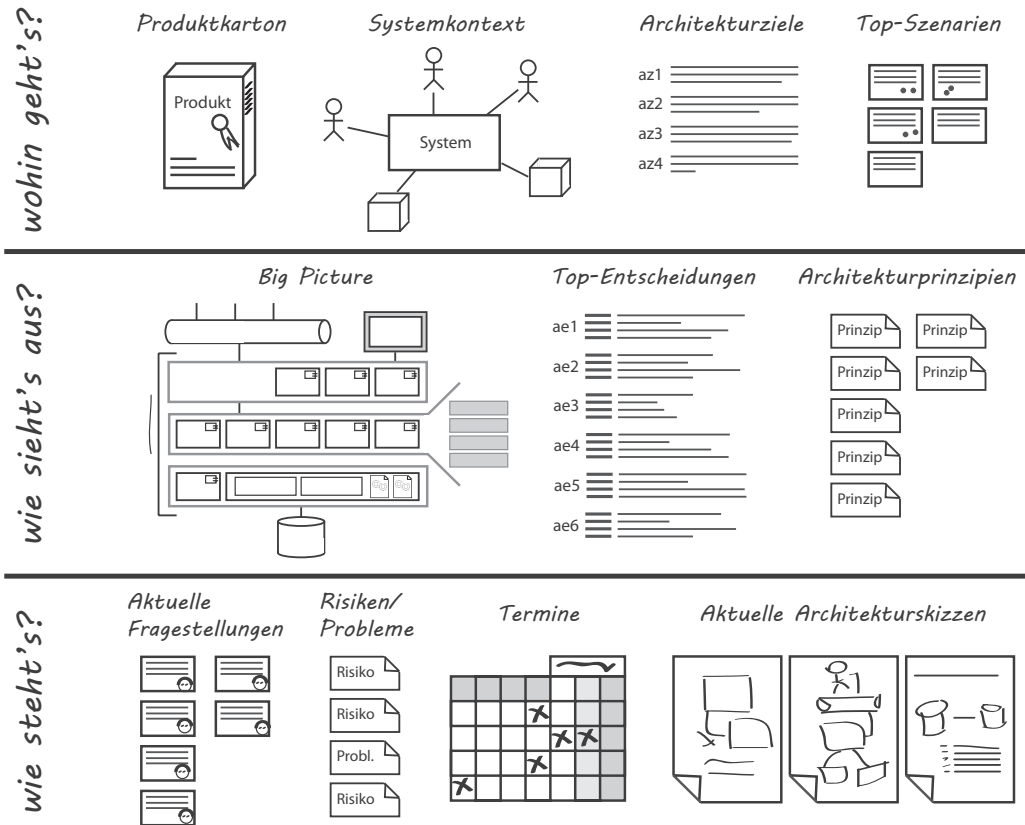


BILD 5.2 Inhalte einer „Architekturwand“

▪ **Wie es um die Architektur steht:**

Beim aktuellen Status zur Architektur sind zum Beispiel Flipcharts mit *Architekturskizzen* (etwa aus AD-HOC-ARCHITEKTURTREFFEN → Abschnitt 4.8) und aktuell bearbeitete *Fragestellungen* interessant, außerdem erkannte und noch nicht behandelte *Risiken* oder *Probleme* (aus der wiederholten Reflexion, dem Realitätscheck für Architekturziele oder einfach aus der Umsetzungsarbeit). Auch wichtige *Termine* von Abstimmungen, Treffen und Demos sind spannend.

Das Wichtigste bei Informationsverteiltern ist, sie aktuell und lebendig zu halten. Übertragen Sie die Aufgabe nicht einer Person, sondern machen Sie alle Entwickler für die „Architekturwand“ verantwortlich. Aktualisieren Sie die Architekturziele nach REALITÄTSCHECKS (→ Abschnitt 6.2), aktualisieren Sie die wichtigsten Szenarien bei der ANFORDERUNGSPFLEGE (→ Abschnitt 3.2), achten Sie auf Entscheidungen bei der WIEDERKEHRENDEN REFLEXION (→ Abschnitt 5.5). Veränderungen am Big-Picture sollten Sie einzeichnen und z. B. mit roten Post-Its signalisieren. Lassen Sie wertvolle Flipcharts nicht einfach in Besprechungsräumen hängen, sondern stellen Sie sie einige Tage an zentraler Stelle aus. Probleme und Risiken lassen sich auf Post-Its sammeln und so weiter. Eine gute Architekturwand kann vielen Missverständnissen vorbeugen und motiviert Entwickler dazu, sich mit architektonischen Ideen auseinanderzusetzen.

Verteilt sich Ihre Entwicklungsmannschaft auf mehrere Räume, können Sie versuchen, einige Informationen zu doppeln (vorrangig Einflüsse und Architekturüberblick) und andere spezifisch für die Mitarbeiter vor Ort zu gestalten (etwa den Status). Redundanzen haben allerdings immer ihre Schattenseiten. Bevor Sie gänzlich auf eine physische Wand verzichten und mit elektronischen Dashboards, Wikis und Bildschirmschonern arbeiten: Ein Projekt, das ich betreut habe, hat erfolgreich mit einer physischen Architekturwand gearbeitet und diese Wand in drei andere Projekträume „übertragen“ – mit fest installierter Kamera jeweils ein bis zwei Beamern in den weiteren Räumen. Das Experiment hat überraschend gut funktioniert.

Feedback-Geräte werden üblicherweise eingesetzt, um den Status von Build und Tests anzuzeigen. Neben der berühmten Build-Ampel können z. B. Bildschirme zum Einsatz kommen, die in großer Schriftgröße und farblich unterlegt Testergebnisse und Erfolgsraten kommunizieren. Aus der Perspektive der Softwarearchitektur betrachtet, sind neben diesen beiden Klassikern auch Ergebnisse aus der statischen Codeanalyse (Qualitätsindikatoren, siehe QUALITÄTSINDIKATOREN NUTZEN → Abschnitt 6.4), dem VERGLEICH ZWISCHEN CODE UND ARCHITEKTUR (→ Abschnitt 6.5) und aus späteren Testphasen für qualitative Aspekte (siehe QUALITATIVE EIGENSCHAFTEN TESTEN → Abschnitt 6.3) interessant. Etwas ausgefallener ist die Idee auf einem Bildschirm Fotos von den letzten Architektur-Workshops zu zeigen. Laden Sie etwa Fotos von Whiteboard-Skizzen ins Wiki, werden Sie automatisch an Bildschirmen in den Projekträumen gezeigt, inklusive Workshop-Titel und Namen der Teilnehmer.



Tipps zum Scheitern

Möchten Sie mit diesem Muster scheitern und Ihrem Projekt schaden, folgen Sie diesen Empfehlungen:

- Lassen Sie Informationen auf Informationsverteiltern ruhig veralten. Wenn sich an der Architekturwand lange nichts ändert, achtet auch keiner darauf – das reguliert sich von selbst.
- Wählen Sie für Informationsverteiler eine Wand in einem entfernten Besprechungsraum. Interessierte können dort nachsehen und die Architekturwand ist vor neugierigen Blicken des Managements und fremder Projekte geschützt.
- Ernennen Sie einen Entwickler zum Informationsminister. Er ist als Einziger befugt, etwas an Informationsverteiltern zu ändern oder zu aktualisieren.
- Verzichten Sie darauf, Namen auf Flipcharts und Post-Its mit Risiken und Problemen zu schreiben. Die Erarbeiter sind so vor lästigen Fragen geschützt und können in Ruhe arbeiten.
- Gestalten Sie nicht eine Architekturwand, sondern viele. Alle Skizzen und Diagramme bleiben an den Wänden, bis der Platz gebraucht wird. So sind überall wertvolle Informationen und der informative Arbeitsplatz wird größer!
- Verteilen Sie alle Test- und Metrikergebnisse feingranular und mehrmals täglich als E-Mail an alle Mitarbeiter. Im Englischen sagt man „hard to avoid“ – das rückt die Wichtigkeit des Themas ins Bewusstsein aller ... oder so ähnlich.

Der informative Arbeitsplatz trägt die wichtigsten Architekturinformationen zusammen und ist deshalb sowohl Informationsquelle als auch Ergebnissenke. Die Inhalte für Informationsverteiler kommen zum Beispiel aus dem INITIALEN ANFORDERUNGS-WORKSHOP (→ Abschnitt 3.1 – Architekturziele, Produktkarton etc.), aus der ANFORDERUNGSPFLEGE (→ Abschnitt 3.2 – Szenarien), aus AD-HOC-ARCHITEKTURTREFFEN (→ Abschnitt 4.8 – Architekturskizzen) oder dem REALITÄTSCHECK FÜR ARCHITEKTURZIELE (→ Abschnitt 6.2 – Probleme und Risiken). Außerdem erzeugen Sie Inhalte, wenn Sie GERADE GENUG ARCHITEKTUR VORWEG entscheiden (→ Abschnitt 4.3 – Systemkontext, Architekturziele, Szenarien), ARCHITEKTURENTSCHEIDUNGEN TREFFEN (→ Abschnitt 4.4 – Entscheidungen, Risiken) oder IM PRINZIP ENTSCHEIDEN (→ Abschnitt 4.7 – Prinzipien).

Die meisten dieser Muster bedienen sich auch wiederum an „der Wand“. So holt sich der REALITÄTSCHECK FÜR ARCHITEKTURZIELE (→ Abschnitt 6.2) etwa die Ziele von der Architekturwand. Darüber hinaus können Sie entdeckte Probleme oder RISIKEN AKTIV BEHANDELN (→ Abschnitt 4.6).

Feedbackgeräte basieren darauf, dass sie KONTINUIERLICH INTEGRIEREN UND AUSLIEFERN (→ Abschnitt 6.6), QUALITATIVE EIGENSCHAFTEN TESTEN (→ Abschnitt 6.3), QUALITÄTSINDIKATOREN NUTZEN (→ Abschnitt 6.4) und CODE UND ARCHITEKTUR VERBINDEN (→ Abschnitt 6.5). Die entsprechenden Reports aus Test- und Metrikergebnissen werden entsprechend aufbereitet, bevor sie zur Anzeige gebracht werden.

Stichwortverzeichnis

A

Abhängigkeiten 203
Abhängigkeitszyklen 201, 202, 214
Acceptance Test-Driven Development 44, 191
Ad-hoc Architekturtreffen 114
- Tipps 117
agil 4, 16, 19, 21
- Prinzipien 5
Akzeptanzkriterien 37, 40, 50, 61, 65, 192, 195
Akzeptanztests 44, 65, 193, 219
allgemeine Merker 50, 61, 65, 195, 199
Anforderungspflege 39
Anforderungs-Workshops 34, 46, 87
Architecture Owner 116, 152
- Aufgaben 155
- Fähigkeiten, Wissen 155
Architekt 234
- Architektenfaktoren 239
- Architekturagenten 239
- Eigenschaften 234
- klassischer ... 237
Architektenrolle 153
Architektur 19
- Definition 3
- Dokumentation 74
- Entscheidungen 27, 70, 85, 91, 98, 111, 127, 148
- Entscheidungsebenen 70
- Entscheidungskategorien 72
- Entscheidungsprozess 92, 130
- Entscheidungsstrategie 95
- Stil 88
- Treiber 73, 146
- Überblick 121
- vom Rest trennen 71
- Vorabplanung 85
- zeitgemäße 14
- Ziele 122, 182
- zufällige 21
Architekturagenten 156
Architekturanforderungen
 siehe Qualitätsanforderungen

Architekturbewertung *siehe* Reflexion
Architekturbrezel 231, 233
Architekturcommunities 158
- Phasen 160
- Tipps 161
- Vorteile 160
Architektur-Kata 164
- Ablauf 167
- Beispiel 167
- Regeln 169
Architekturprinzipien *siehe* Prinzipien
Architekturrisiko *siehe* Risiko
Architekturvision 36, 87
- Inhalte 87
Architekturwand 123, 134
Architekturzyklus 17, 18, 230
ATAM 145, 149
- Lightweight 149
ATDD *siehe* Acceptance Test-Driven
 Development

B

Backlog 49, 58, 60, 98, 122
Backlog-Pflege *siehe* Anforderungspflege
BDD *siehe* Behaviour Driven Development
Behaviour Driven Development 44, 191
Bewertungs-Workshop *siehe* Reflexion
Big-Picture 121, 123, 147
Big Up-Front Design 85
Brainwriting 36
Build 205, 212, 218
- staged 219
build quality in 217

C

Cargo-Kult 229
Clean Code 22
Codierrichtlinien 211
Community of Practice
 siehe Architekturcommunities
Continuous Delivery 218

Continuous Integration *siehe* kontinuierlich integrieren
 Cross-funktional 235

D

Definition of Done 50
 Deployment Pipeline 178, 218
 – Werkzeuge 219
 Design 20, 112
 – emergentes 20
 – Praktiken 20
 – Prinzipien 22
 Dunkelheitsprinzip 153
 Durchstich 73, 107

E

Entscheidungskompetenz 128
 Entwicklungsprozess 17
 eXtreme Programming 21

F

Feedback 18, 115, 142, 149
 Feedback-Geräte 124
 Fehler-Ursachen-Analyse 222
 five whys 224
 Frühindikatoren 201

G

Grooming *siehe* Anforderungspflege

I

Imitation *siehe* Prototypen
 Impediment Backlog 185
 Implementierungszyklus 230
 Informationsverteiler 122, 204
 informativer Arbeitsplatz 121, 164
 – Elemente 122
 informiertes Entscheiden 127
 ISO/IEC 9126 32
 Iteration 40, 95, 100, 101, 147, 161, 195
 Iterations-Backlog 61
 Iterationsplanung 95, 98

K

Kaizen 2
 Kanban 19, 49, 58, 63, 64, 122
 – Tafel 65
 Kata 166
 – Kategorien 166
 Kohäsion 202
 Komplexität 202
 Komplexitätstreiber 15
 Kompromisse 22, 140, 143, 156

Konformität 209
 Konistenz 209
 Konsens 128
 kontinuierlich integrieren 216
 Kopplung 18, 202

L

Launch-Announcement 36
 Lean 4, 16, 64, 80, 217, 223
 letzter vernünftiger Moment 76, 91, 94
 – Indikatoren 79
 – Lernfenster 79, 94
 Littles Law 64
 LRM *siehe* letzter vernünftiger Moment

M

Mentoring 156, 161
 Metriken *siehe* Qualitätsindikatoren
 Minderungsmaßnahmen 104, 105, 107
 Minderungspraktiken
siehe Minderungsmaßnahmen
 minimal marktfähiges Feature 99
 MMF *siehe* minimal marktfähiges Feature
 Modellierung 116
 – analog 132
 – Notation 116, 135
 – Scoping 116
 – Skizzen 116, 134
 – Werkzeug 133

N

Naked Objects 179
 nichtfunktionale Anforderungen
siehe Qualitätsanforderungen
 Not-Invented-Here Syndrom 236

O

Organisationstheorie 16

P

Pre-Mortem-Meetings 104
 Prinzipien 20, 73, 88, 94, 110, 111, 122, 160, 211
 – Anwendung 112
 – Arten 111
 – Kriterien für gute 112
 Product Owner 139, 143
 Produkt-Canvas 36
 Produktkarton 35, 122
 Projektziele 15
 Prototypen 15, 73, 107, 179
 Pull-Ansatz 64

Q

- qualitative Anforderungen
 - siehe* Qualitätsanforderungen
- Qualitätsanforderungen 14, 15, 22, 32, 60, 88, 93, 100, 116, 141, 189
 - testen 187
- Qualitätsbaum 46
- Qualitätseigenschaften 189
- Qualitätsfaktoren
 - äußere 188
 - innere 198
- Qualitätsgeschichten 50, 61, 65, 195
- Qualitätsindikatoren 124, 197, 211, 217
 - auswerten 204
 - Frühindikatoren 200
 - Reports 204
 - Spätindikatoren 200
- Qualitätsmerkmale 14, 20, 32, 44, 46, 56, 193
- Qualitätsmodell 32
- Qualitätsszenarien *siehe* Szenarien
- Qualitätsziele *siehe* Architekturziele
- Quantifizieren 127

R

- Rahmenbedingungen 73, 79, 88, 94, 104
- Realitätscheck 182
 - Ablauf 184
- Real Options Theorie 77, 78
- Reflexion 145, 231
 - Ablauf 148
 - Teilnehmer 148
- Release 98
- Release-Planung 92, 97, 101
- Retrospektiven 211
- Risiken 15, 103, 105, 123
 - Arten 104
 - Bewertung 107
 - Identifizierung 104
- Risk-Storming 104, 107
- Root-Cause-Analysis *siehe* Fehler-Ursachen-Analyse
- Rückmeldung *siehe* Feedback

S

- Scrum 5, 19, 21, 61, 139, 242
- Sequential Question and Insight Diagram 105
- Set-Based Design 79, 80, 92, 128
- Simplified UML 135
- Softwarearchitekt *siehe* Architekt
- Softwarearchitektur *siehe* Architektur
- Software Craftsmanship 21
- Specification by Example 191
- Spikes *siehe* Durchstiche

- Sprint Backlog *siehe* Iterationsbacklog
- Sprint Planning 41
- SQUID *siehe* Sequential Question and Insight Diagram
- Stakeholder 138, 147, 155, 180, 222
 - Beteiligung 142
- Standups 115
- statische Codeanalyse
 - siehe* Qualitätsindikatoren
- Stop and Fix 64
- Story 50, 99
- Story-Map 36
- Strategic Design 58
- Systemkontext 87, 122
- Szenarien 43, 49, 100, 112, 122, 146, 189, 199
 - Arten 46
 - Erhebung 45
 - kategorisieren 48
 - Teile 45
 - Tipps 45

T

- technische Schulden 52, 61, 100, 112, 146, 196, 206
 - Architekturebene 55
 - Arten 55
 - Behandlung 57
 - Definition 54
 - Umgang 56
- Testquadrant 189
- Tests 189
 - Akzeptanztests 190
 - Automatisierung 190
 - für Qualitätsmerkmale 193
 - Integrationstests 190
 - Model Based Testing 193
 - nichtfunktionale Tests 190
 - Regressionstest 190
 - Testüberdeckung 203
 - Unit-Tests 193
 - Werkzeuge 192
- Thumb-Voting *siehe* Konsens

U

- UML 135
- Umsetzungsprüfung 210
 - Abweichungen 211
 - Werkzeuge 212
- Umsetzungszyklus 17
- unterstützender Architekt *siehe* Architecture Owner
- Ursache-Wirkungs-Diagramme 222

V

Versionsverwaltung 219
Vision 14
Vorgehensmodell 230

W

Wartbarkeitstaktiken 107
Warteschlangentheorie 64
WIP *siehe* work in progress
work in progress 65