Lessons Learned from Adopting „The Eclipse Way“

Martin Lippert, martin.lippert@it-agile.de

Überblick

- „The Eclipse Way“ im Überblick
  - Werte, Ideen, Techniken
- Lessons Learned
  - Von den einfachen zu den schwierigeren Techniken
- Ausblick

„The Eclipse Way“

- Was ist „The Eclipse Way“?
  - Der Schatz an **agilen Entwicklungs-Praktiken** des Eclipse-SDK-Teams
  - Basiert auf grundsätzlichen **Werten**
  - Ist über die letzten sieben Jahre entwickelt worden
  - Im Zentrum steht: **„Shipping“**
- Beeindruckender Erfolg:
  - Über Jahre hinweg **jeden(!) Termin gehalten** (im 6-wöchigen Abstand)
  - **Qualitativ hochwertige Software** produziert
  - Wird mittlerweile von weiteren Projekten angenommen

Eine neue Methode neben anderen?

- Es gibt viele agile Methoden
  - Extreme Programming
  - Scrum
  - Feature-Driven Development
  - …
- „The Eclipse Way“ eine neue Methode neben vorhandenen?
  - Eher eine Sammlung von bekannten Techniken
  - Ergänzt und weitere nützliche Techniken

Was ist am „The Eclipse Way“ besonders?

- Erfolgreich eingesetzt über Jahre hinweg
  - In einem realen Projekt entwickelt
- Komplett transparent
  - **Jeder** kann das Team und den Prozess beobachten und verfolgen
  - Hohe Transparenz bzgl. Prozess, Planung, Qualität
- Eingesetzt von einem großen Team
- Eingesetzt von einem verteilten Team

„The Eclipse Way“ für eigene Projekte?

- Wäre es nicht großartig, in eigenen Projekten ähnlich erfolgreich zu arbeiten?
  - Jede Deadline halten
  - Hohe Qualität ausliefern
- **Wer träumt nicht von einem solchen Projekt?**

  ;-)

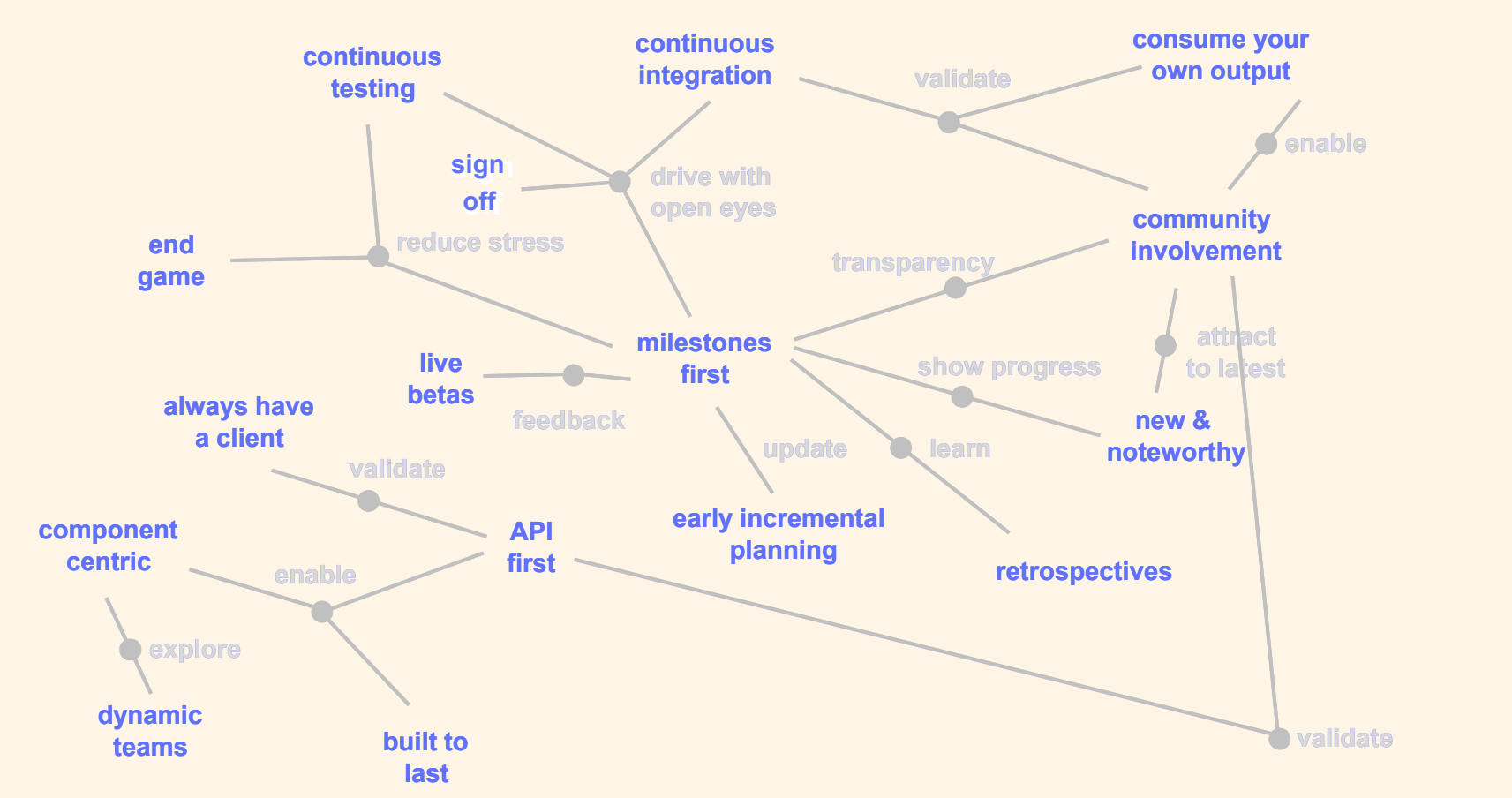
„The Eclipse Way“: Grundsätzliches

- **Quality:** “ship high-quality software”
- **Predictability:** “ship on time”
- **Transparency:** “no secrets about ship readiness”
- **Feedback:** “are we ready to ship?”

Die erste Herausforderung

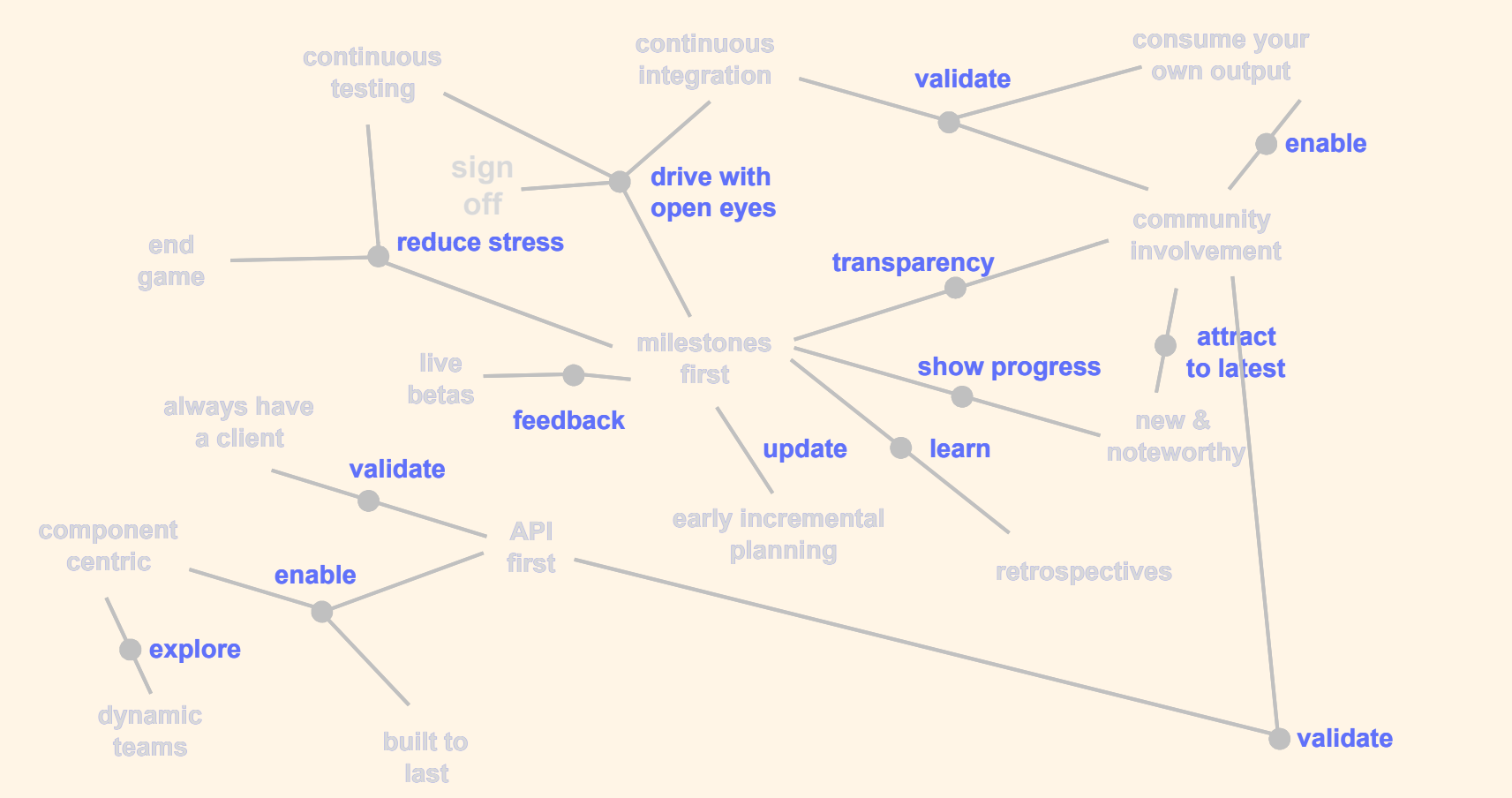
- Ist ihr Team bereit, diese Werte zu leben?
  - **Shipping** im Zentrum
  - **Echte und ehrliche Transparenz**, wo man steht

„The Eclipse Way“: Techniken



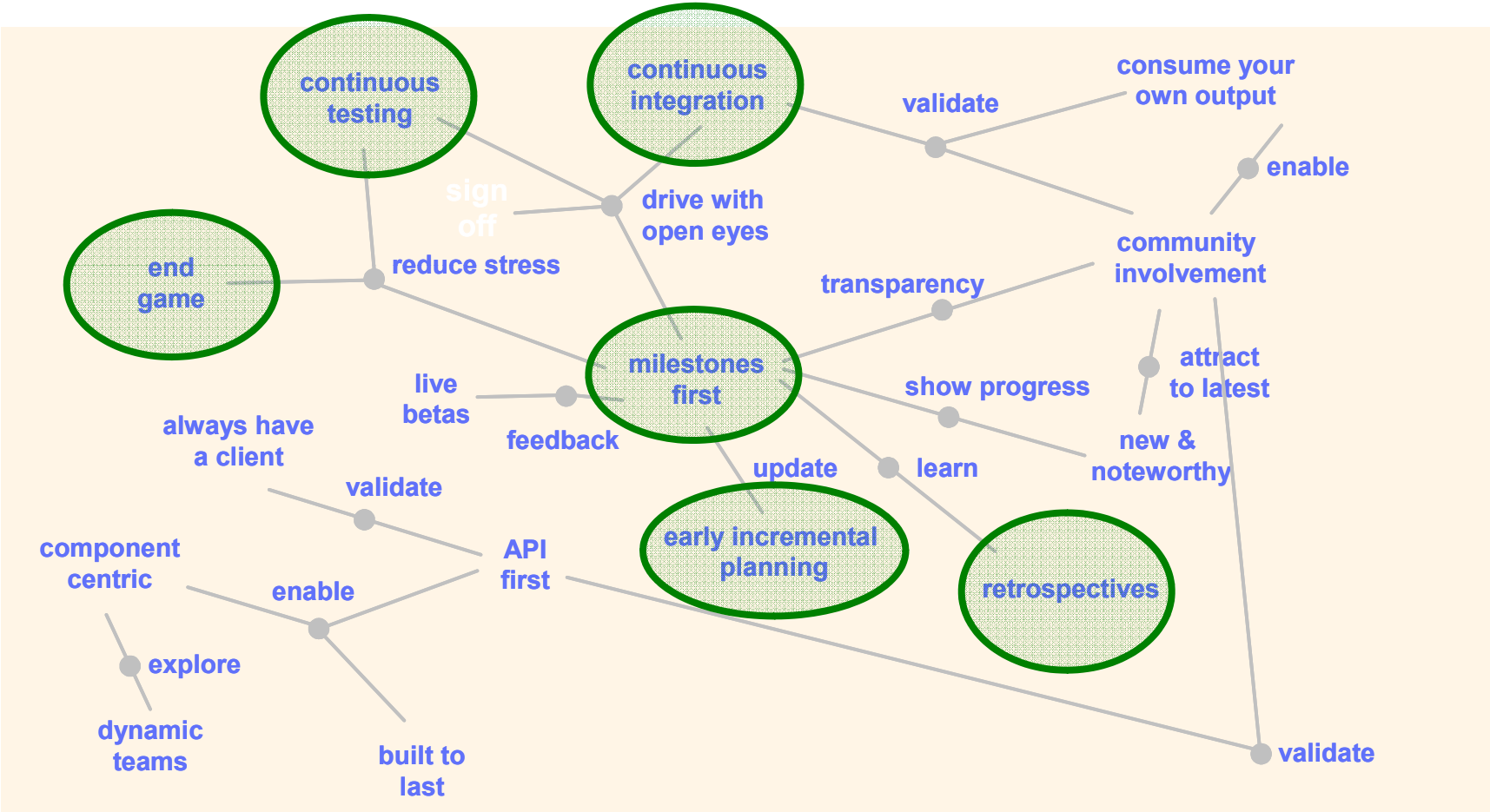
from: JAX 2005, The Eclipse Way – Part 1: The Eclipse Way explained, Tobias Widmer, Copyright by IBM

„The Eclipse Way“: Prinzipien



from: JAX 2005, The Eclipse Way – Part 1: The Eclipse Way explained, Tobias Widmer, Copyright by IBM

„Simple“ Things First…



Am Anfang stand die Retrospektive

- Wir sind mit einer Retrospektive gestartet
  - Den Prozess zum Thema machen
  - Aktiv über den Prozess nachdenken und offen zur Diskussion stellen
  - Offenheit und Bereitschaft zur Veränderung einfordern
- Ergebnis:
  - Feste Zyklen von 6 Wochen als Planungseinheit
  - Milestone-Builds zum Feedback durch den Fachbereich
  - Harte Steuerung durch die Fachseite
  - Tägliches Feedback über den Entwicklungsfortschritt

Erst die Milestones…

- Ein Problem: Die Qualität des Systems
  - Hängt während des Entwicklungszyklus durch
  - Erzeugt Stress vor einem Release
  - Erzeugt Unzufriedenheit bei Testern und Anwendern
- Milestone Builds helfen
  - Verhindern das Durchhängen
  - Liefern früh Feedback
  - Fördern es, die Qualität durchgängig hoch zu halten
- Zusätzlich: **Das End-Game**

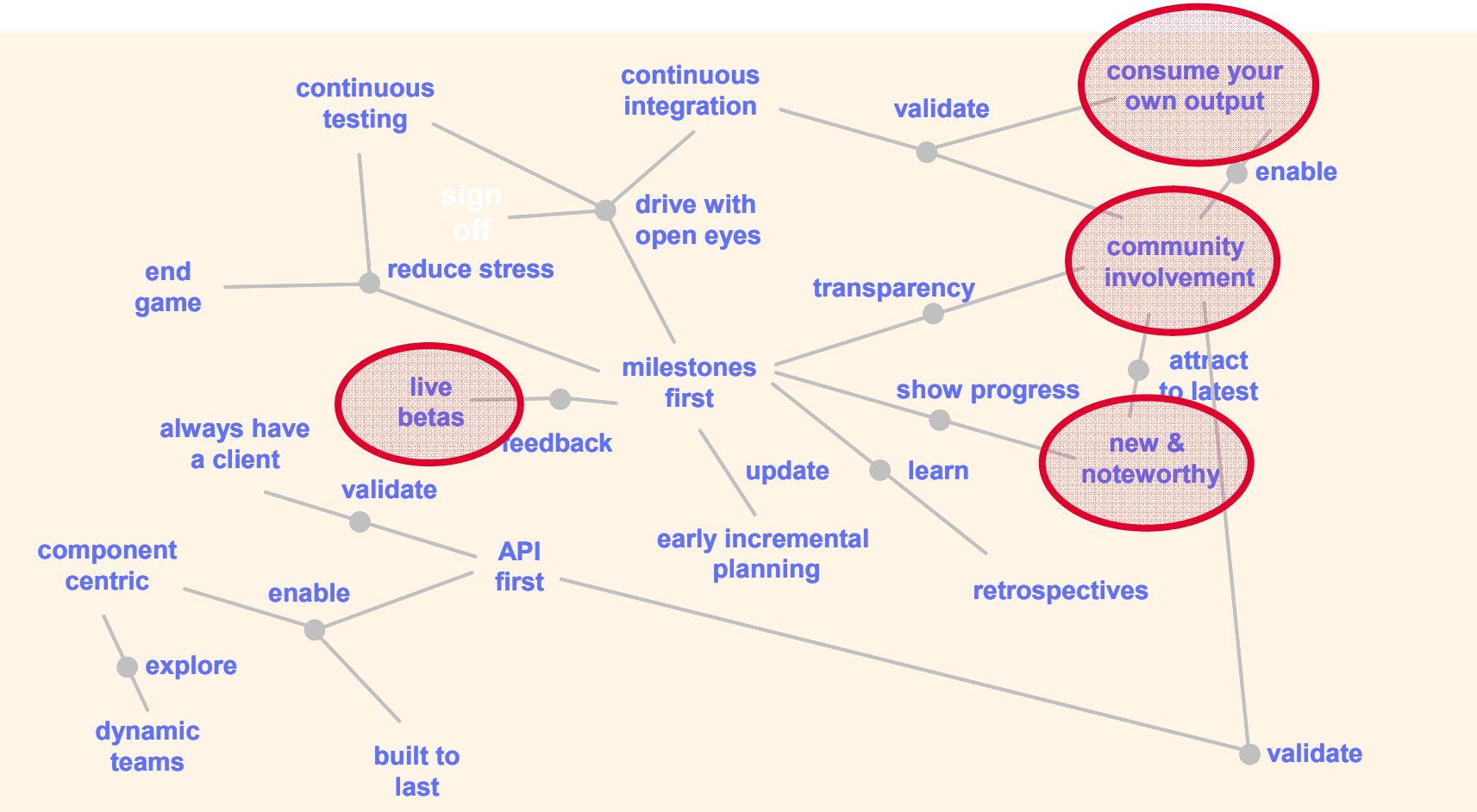
… dann das End-Game

- Das „End-Game“ bezeichnet die End-Phase vor einem Release
  - Alle arbeiten daran, die **Stabilität** und die **Qualität** des Systems zu erhöhen und ein sehr gutes Release auszuliefern
  - Es finden mehrere **Test- und Fix-Zyklen** statt (in hart definierten Zeiträumen)
  - **„Der Korridor wird enger“** -> Stärkere Prozess-Regeln, je später ein Fix implementiert wird
  - Es werden **keine Features mehr** realisiert
- Sehr enge Zusammenarbeit mit dem Fachbereich
  - Täglich Prioritäten festlegen
  - Ständiges Feedback

Lessons Learned

- Retrospektiven sind unersetzlich, absolut elementar
- Milestone-Builds müssen ernst genommen werden
  - Möglichst produktionsnahes Testing durch den Anwender
  - Feedback einfordern und Ernst nehmen
- End-Game
  - Erfordert viel Disziplin auf allen Seiten
  - Darf nicht zu einer heimlichen Feature-Iteration mutieren
  - Ist elementarer Bestandteil geworden
  - Sehr gute Erfahrungen (wenn diszipliniert durchgeführt)

Wer „A“ sagt…


continuous testing
continuous integration
validate
consume your own output
enable
sign off
drive with open eyes
community involvement
end game
reduce stress
transparency
milestones first
attract to latest
show progress
live betas
always have a client
feedback
new & noteworthy
update
learn
validate
component centric
API first
early incremental planning
retrospectives
enable
explore
dynamic teams
built to last
validate

Rund um die Community

- Das Eclipse-Team besitzt eine große Community
  - Aber das alleine hilft nicht automatisch
  - New & Noteworthy
  - Live Betas (produktiv einsetzbare Milestone Builds)
  - Feedback wird Ernst genommen
- Das Eclipse-Team ist „self-hosting“
  - Es verwendet seine eigene Software („Eat your own dog food“)
  - Wenn man Mist baut, tut es einem selbst sehr schnell weh

Consume Your Own Output

- Lässt sich so einfach nicht für Business-Anwendungen realisieren
  - Entwickler sind beispielsweise keine Sachbearbeiter
- Ansatz 1: Ausgewählte Anwender verwenden Milestone-Builds in Produktion
  - Guter Ansatz, wenn realisierbar
  - Oft schwierig, weil es schwer oder unmöglich ist, unterschiedliche Versionen in Produktion parallel zu betreiben
- Ansatz 2: Nähe herstellen
  - Echte Sachbearbeitung ins Team holen
  - Testing möglichst mit produktionsnahen Datenbeständen

Consume Your Own Output

- Ansatz 3: Produktionsbetreuung durch Entwickler-Team
  - Probleme in der Produktion schlagen schnell bei den Entwicklern auf
  - Sehr unmittelbares Feedback aus der Produktion
  - Viele Probleme führen zu Unterbrechungen in der täglichen Entwicklung und nerven die Entwickler
  - Das führt zu mehr Qualität und schnellerer Fehlerbehebung!!!

Lessons Learned

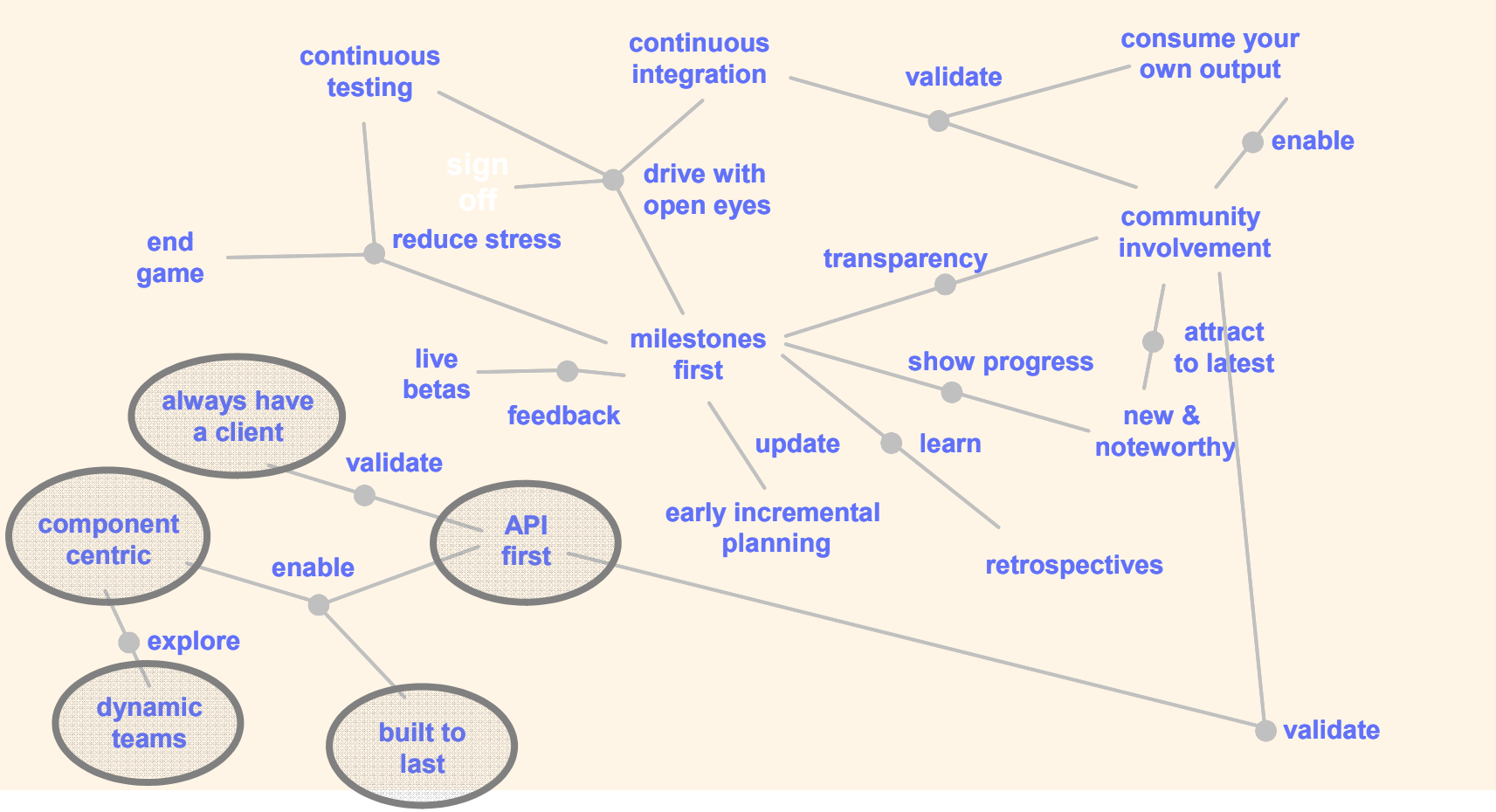
- **Letztendlich geht es um schnelles Feedback!!!**

- Mechanismen im Projekt etablieren, um schnell und ehrlich Feedback zu bekommen
  - Echte Anwender-Integration
  - Feedback ernst nehmen und Ergebnisse ausliefern
  - Ehrlich und frühzeitig den Stand der Dinge kommunizieren
  - Prioritäten der Anwender ernst nehmen

Grundsätzliche Voraussetzungen

- Unterstützung durch das Management
  - Freiräume
  - Ressourcen
- Unterstützung durch den Auftraggeber (Kunden)
  - Enge Einbindung der Kundenvertreter (Vollzeit-Teammitglieder)
  - Hohe Fachkompetenz
  - Schnelle Entscheidungen
- Bereitschaft aller Beteiligter, sich an die vereinbarten Regeln zu halten
  - Gemeinsame, transparente, verlässliche und verbindliche Planung
  - Hohe Disziplin

Last but not least…



Der Bau einer Plattform

- **Eine Plattform** für mehrere ähnliche und/oder hoch integrierte Anwendungen
  - Ähnlich wie Eclipse-RCP
  - Wesentlich spezifischer für Domäne
  - Enthält nicht nur UI-, sondern **auch Domain-Konzepte**
- Erfahrungen:
  - Realisiert für mittlerweile vier unterschiedliche Bereiche mit großem Erfolg
  - Anwendungen lassen sich schneller implementieren
  - Anwendungen werden homogener
  - Harmoniert gut mit einer SCA-Sichtweise für Unternehmen

Lessons Learned

- Die (Weiter-) Entwicklung einer Plattform ist nicht kostenlos
  - Höherer Entwicklungsaufwand
  - Mehr Gedanken über APIs unumgänglich
- Es können Seiteneffekte entstehen
  - Veränderungen an der Plattform wirken sich potentiell auf alle Anwendungen aus
- Eine klare Trennung schon bei der Entwicklung ist sinnvoll
  - Getrennte Workspaces
  - Fertig compilierte Plattform

Abschluss

- „The Eclipse Way“-Techniken eignen sich gut für In-House-Projekte
  - Viele Techniken auch bekannt von anderen agilen Methoden
  - Einige nützliche Ergänzungen (End-Game, Milestone-Rhythmus)
  - Zusätzliche Techniken gerade für größere und/oder verteilte Teams
- Der Prozess muss gelebt und gepflegt werden
- In Zukunft vielleicht mit mehr Tool-Support?
  - Heute Eclipse, Bugzilla, Wiki
  - Morgen vielleicht IBM Rational Team Concert (Jazz)?

Vielen Dank für die Aufmerksamkeit

Fragen jederzeit herzlich willkommen.

Besuchen Sie uns auf dem it-agile-Stand!!!

martin.lippert@it-agile.de

Schulung verlängerte Werkbank
agile Softwareentwicklung
Festpreisprojekte Coaching
RCP Systemintegration Eclipse
h3270 Hostintegration
Scrum Refactoring testgetriebene Entwicklung
Hibernate SAP-Netweaver OpenSource
Ajax JBoss/JEMS Groovy
eXtreme Programming