

Г. Полис, Л. Огастин, К. Лоу, Д. Мадхар

Разработка программных проектов: на основе
Rational Unified Process (RUP). — М: ООО
«Бином-Пресс», 2011. - 256 с: ил.

Содержание

Предисловие

Введение

Об этой книге

Проект PSP Tools

Структура книги

Для кого эта книга?

Благодарности

Гари

Лиз

Джас

Крис

Глава 1. Завязка истории

Знакомство с группой

Гари

Лиз

Крис

Джас

Расселл

Что дальше?

Глава 2. Процесс разработки в небольшом проекте

Что такое небольшой проект?
Как насчет процесса в небольшом проекте?
Выгоды использования RUP в небольшом
проекте

Начинаем работать с RUP
Основные артефакты
Уровень формализма
Приемы вовлечения группы в процесс
Включите в план семинары
Привлекайте консультантов
Не отклоняйтесь от намеченного
Дополнительная информация
Резюме

Глава 3. Персонал, процесс и инструментальные средства

Персонал
Гарри и Гвен
О взаимоотношениях
Подбор группы
Создайте обучающую среду
Объединяющее группу доверие
Возражения должны быть
конструктивными
Власть просьб
Признавайте достижения
Процесс
Основное правило
Снижайте риск
Не изобретайте колесо
Сделайте процесс своим
Думайте головой
Инструментальные средства
Создание собственных инструментальных
средств
Что может не получиться?
Резюме

Глава 4. Начало работы: участники проекта

становятся командой
Объединение в команду
Формирование группы
Работа с заказчиком и территориальная
рассредоточенность
Уход сотрудника
Описание варианта разработки
Соглашения, используемые в варианте
разработки
Карта ролей
Артефакты в нашем варианте разработки
Значение варианта разработки
Контроль за ходом работ
Создание плана итераций для этапа Inception
Резюме

Глава 5. Этап Inception: начинаем движение вперед

Vision: определение целей
Определение границ проекта: что делать и
чего не делать
Кто является заинтересованной стороной?
Определение заинтересованных лиц
Подготовка брошюры
Спецификация функциональных
возможностей
Управление требованиями
Первые варианты использования
Несколько слов о диаграммах
Определение нефункциональных
требований
Управление проектом
Приоритеты требований
Планирование
Риск
Настройка среды разработки
Языковые средства

Инструментальные средства управления
требованиями Средства управления
конфигурацией и контроля версий
Средства тестирования
Средства организации совместной работы
Другие средства и среды
Оценка итераций
И, правда, как каскад
Резюме

Глава 6. Этап Elaboration: создаем основу

Цели этапа Elaboration
Больше стабильности: снижение скорости
изменений
Создание исполняемой архитектуры
Детализация требований
Создание тестов и планов тестирования
Не забывайте о пробном тестировании
Тестирование модулей
Создание архитектуры PSP Tools
Login: не так просто, как казалось
Замена инструментальной среды.
От Forte к XDE — прощай GUI Builder
Новые применения для Groove
Создание базы данных откладывается
Альтернатива базе данных
Структура базы данных
Контроль объема работ: выбрасывать,
выбрасывать и выбрасывать.
Что значит вы не можете установить
продукт?
Оценка этапа Elaboration
Пересмотр исполняемой архитектуры
Резюме

Глава 7. Этап Elaboration: детали

- Начало этапа Elaboration
- Платформа Java — какая?
 - А база данных?
- Другие средства разработки
- Структура исходного кода
- Пользовательский интерфейс PSP Tools
- Волновой эффект пользовательского интерфейса
 - Наш первый UI
 - Исследование кода UI
 - База данных PSP Tools
 - Тестирование модулей
- План — программирование по принципу Test-First
 - Реальность
 - Инструменты и методы
 - Анатомия теста JUnit
- Группировка тестов в тестовые комплекты
- Выполнение модульных тестов
- Резюме

Глава 8. Этап Construction: создаем PSP Tools

- Опять настройка среды
- Управление версиями
- Отслеживание дефектов
- Управление дополнительными требованиями
- Цели этапа Construction
- Планирование этапа Construction: пульс проекта
 - Поиск собственного ритма
- Обмен информацией посредством Release Notes
- Эксперименты, ошибки и обретение собственного стиля планирования
 - Реализация ускоряется
 - Фактор страха — пример
 - Как лучше справиться со страхом
 - Еще одна небольшая история
- Продвижение на этапе Construction
 - Изменения БД
- Продукт, которым можно пользоваться
 - Первая итерация этапа Construction
 - Пустячок, а приятно
 - Вторая итерация этапа Construction
 - Третья итерация этапа Construction
 - Почему разработка ускорилась?
 - Оборотная сторона кривой обучения
 - Работа с инфраструктурой
- Примеры работы с инфраструктурой
- Использование собственных программ

Остальные итерации этапа Construction
Каждому бывает нужен друг: «парное»
программирование
Тестирование на этапе Construction
Прогноз изменений состава группы
Резюме

Глава 9. Этап Construction: детали

Доработка пользовательского интерфейса

Работа с меню

Названия пунктов меню и их группировка

Блокировка пунктов меню

Добавление контекстного меню

Детали информации о времени и дефектах

Пользовательские предпочтения

Завершение работы с базой данных

Добавление новых полей — обновление схемы
базы данных

Поля и одинарные кавычки

Тестирование

Резюме

Глава 10. Этап Transition: выпускаем PSP Tools

Что представляет собой этап Transition?

Переход к этапу Transition

Цели этапа Transition

А что требования?

Избегайте изменений на скорую руку

Старайтесь сократить этап Transition

Пример

Дефекты — это не требования

Изменение кода на этапе Transition

Важность независимых тестеров

Тяжелая рука

Тестирование собственных программ

Сформулируйте требования

Правильный настрой

Остерегайтесь эффекта Готорна

Комплектация продукта

Пользовательская документация

Обучение пользователей

Обучение расширенной группы заказчиков

Это все?

Поддержка заказчиков

Подготовка следующих версий

Резюме

Глава 11. «Вскрытие»: как мы будем улучшать

следующую версию

Доводы в пользу «вскрытия»

Проведение «вскрытия»

Соберите всю группу

Подготовьтесь

Определите цели

Подготовительные инструкции и
действия

Пригласите посредника

Результат «вскрытия» — план
действий

Действуйте и встречайтесь регулярно

Сделайте что-нибудь приятное

Наше «посмертное вскрытие»

Что было положительным?

Что хотелось бы изменить?

Чему научились?

Гари

Джас

Лиз

Крис

Выводы

Подготовка плацдарма для следующей
группы

Рефакторинг

Заключительные диаграммы

Другая проектная документация

Изменение ландшафта

Совместная работа и обмен
информацией

Изменения в RUP

IDE

Будущее PSP Tools

Резюме

**Приложение А. Введение в Rational Unified Process
(RUP)**

Ключ к RUP

Этапы

Основные концепции RUP

Роли

Действия

Вехи RUP

Цели этапа Inception

Цели этапа Elaboration

Цели этапа Construction

Цели этапа Transition

Резюме

Приложение В. Обзор Personal Software Process (PSP)

Personal Software Process (PSP)

Цель и центр внимания

Заключение

**Приложение С. Введение в экстремальное
программирование (XP)**

Основные ценности

Правила XP

Рекомендуемая литература

Книги

Статьи

Видео