

# Praktiken und Rituale statt Modelle und Methoden

Investitionen in Software sind bekanntlich ein riskantes Geschäft. «Agile» oder «extreme» Verfahren versprechen die Reduktion der Projektrisiken. Gleichzeitig erfordern sie jedoch ein Umdenken und die Experimentierfreude aller Beteiligten. *Andreas Kapp*

Die Kälte des Hochnebels hängt über den Gebäuden der Engelhaldenstrasse, gleich hinter der Reitschule in Bern. Hier, in den Räumen des Instituts für Informatik, haben sich dreissig Open-Source-Software-Entwickler aus Europa und den USA zusammengefunden. Sie sind nach Bern gekommen, um gemeinsam an «Plone», einem CMS auf der Basis des Applikationsservers Zope, zu arbeiten. Die Entwickler arbeiten meist zu zweit an Laptops, manche reden leise zusammen und an der Wandtafel sind die Ziele des Tages angeschrieben. Auf einem Tisch stehen Früchte, Getränke und Kraftriegel. Es herrscht eine konzentrierte Arbeitsatmosphäre.

Ziel des «Plone-Sprint» genannten Happenings ist, gemeinsam das CMS voranzubringen und von den Synergien der realen Präsenz der Entwickler zu profitieren. Organisiert hat den Sprint der Berner Jungunternehmer Bernhard Bühlmann von 4teamwork: «Mit diesem Extreme-Programming-Event fördern wir die Weiterentwicklung von Plone, das wir bei unseren Kundenprojekten einsetzen.»

## «I XP – do you?»

Obwohl von Vertretern des klassischen Software-Engineerings in den Bereich zwischen Religion und Marketing verdammt, feiert Extreme Programming (XP) nicht nur in der Open-Source-Community Erfolge. Auch im konservativen Projektmanagement- und Beratungsgeschäft regt sich langsam Interesse für XP und «agile» Softwareentwicklung. So veranstaltete im Januar 2003 das Badener Beratungsunternehmen INFOGEM eine Fachtagung zum Thema «Managing Risk – Mastering Quality», an der auch Kent Beck auftrat, der Shooting Star der XP-Bewegung.

Die Apostel der neuen Leichtigkeit bei der Softwareentwicklung haben sich inzwischen in der Agilen Allianz ([agilealliance.com](http://agilealliance.com)) zusammengetan und ein

Manifest veröffentlicht ([agilemanifesto.org](http://agilemanifesto.org)). Dessen Haupttenor: Der Mensch soll bei der Softwareentwicklung im Zentrum stehen, nicht Modelle, Prozesse und Methoden.

tion zu stärken und die Selbstorganisation in Teams zu fördern. Anstatt starr den Regeln einer Methode zu folgen, sollen XP-Teams neue Praktiken ausprobieren können, um die Zielerreichung zu

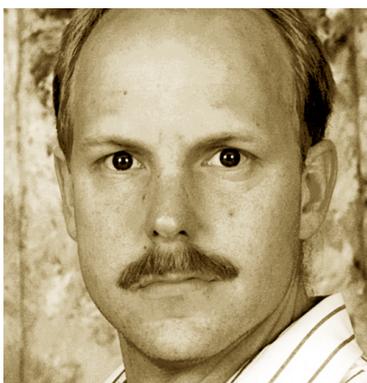
## Fünf extreme Praktiken von XP

1. Der «Kunde» arbeitet im Projektteam mit und ist für die Auswahl der Anforderungen («Geschichten») verantwortlich. Er bestimmt auch, welche Geschichte in der nächsten Iteration (1 – 4 Wochen) realisiert wird.
2. Funktionalität wird in der Software als Testfall («Unit Test») nachgewiesen. Automatisch durchgeführte Tests garantieren nach Änderungen («Refactoring») die Korrektheit des Programms.
3. Die einfachste Lösung ist die beste Lösung: «Do the simplest thing that could possibly work» ist eines der Mantras von XP.
4. Jeder Entwickler darf im Programm der anderen Entwickler Änderungen machen. Die Software «gehört» allen Entwicklern im Team.
5. Mit dem «Heartbeat» des Projekts wird die Software automatisch integriert und zum Testen installiert. Das Integrations-Herz des Projektteams sollte mindestens täglich schlagen. «Continuous Integration» ist auch die einzig ehrliche Antwort auf die Kunden-Frage: «Wie weit ist das Projekt?»

Kent Becks «Being Extreme» ist in den letzten fünf Jahren zum Zen für Softwareentwickler geworden. XP installiert Rituale wie das morgendliche fünfminütige Steh-Meeting oder das Programmieren zu zweit, um die soziale Interak-

verbessern. Konflikte mit der Unternehmensorganisation sind dabei nicht auszuschliessen.

<http://www.xprogramming.com>  
<http://sprint.4teamwork.ch>  
<http://agilemanifesto.org>



Kent Beck

*Herr Beck, was unterscheidet Extreme Programming von anderen Methoden der Softwareentwicklung? Für mich steht bei XP nicht die Methode im Vordergrund. Ich vergleiche XP eher mit einer Künstler-Schule, einer Disziplin oder Praktik. Oft denken die Leute, wenn sie nur die richtige Methode hätten, würde die Qualität ihrer Entwickler keine Rolle mehr spielen. Wenn wir je-*

## «Extrem sein»

Kent Beck ist Initiator der XP-Bewegung, Buchautor und Gründer des Three Rivers Institute. *Interview: Andreas Kapp*

doch die verschiedenen Aspekte von XP wie etwa «Programmieren zu zweit» oder «zuerst Testen» betrachten, so sind das Etüden, wie ich sie an der Musikschule gelernt habe. Ähnlich verhält es sich mit den Praktiken von XP. Man kann sie wie ein Kochrezept anwenden, ohne wirklich XP zu machen. «Being Extreme» heisst: beherzt sein, Mut haben und initiativ sein. Es geht darum, stressfrei zu arbeiten und zu leben. In der Musik geht das nur mit Üben.

*XP macht viel, um die Verantwortungsbereiche von Kunden und Entwicklern klar zu trennen. Wie hat sich Ihr Begriff des «Kunden» seit den Anfängen von XP verändert?*

Das Weisse Buch («Extreme Programming. Das Manifest») behandelt den

Kunden noch als eine einzelne Person. Denn bis zu diesem Zeitpunkt habe ich in meinen Projekten jeweils mit einem Kundenvertreter zusammengearbeitet. Kunden haben zwei simple, aber schwierige Aufgaben: grosse Dinge in kleinere Teile zu zerlegen und zweitens zu entscheiden, welche Teile das Entwicklungsteam als Nächstes umsetzen soll. Das Kundenteam fällt Entscheidungen über die Prioritäten der «Geschichten» und es vertritt den Geschäftsplan. Die Entwickler schätzen darauf den Aufwand und programmieren die Stories. Im Kundenteam sind die Benutzer, Leute aus Produkt- und Marketingabteilung, vertreten. Auch Domänenexperten sind dabei, die verstehen, wie zum Beispiel der Handel mit Derivaten mathe-

matisch abgewickelt wird. Zum Kundenteam gehören auch Interaktionsdesigner, die das gesamte Bild des Systems im Auge behalten, und die Tester, die verantwortlich dafür sind, dass die Anforderungen den Entwicklern klar kommuniziert werden können.

*Reden wir über grosse Projekte.*

*Funktioniert XP bei einer Teamgrösse von über zwölf Entwicklern?*

Ich habe grosse Projekte mit sechzig Leuten in einem Team gesehen. Alle Entwickler synchronisierten ihre Arbeit im «Heartbeat» und es wurde gemeinsam geplant. Über diese Teamgrösse hinaus fängt XP vermutlich an zu bröckeln. Letztlich denke ich, dass XP mit grossen Teams eher an soziale als an technische Schranken stösst. Es gibt aber auch Projekte mit Hunderten von Leuten, die leicht mit zehn Entwicklern realisiert werden könnten.

*Guten Leuten, die Sie einkaufen müssen...*

... oder die ich ausbilden und heranziehen kann.