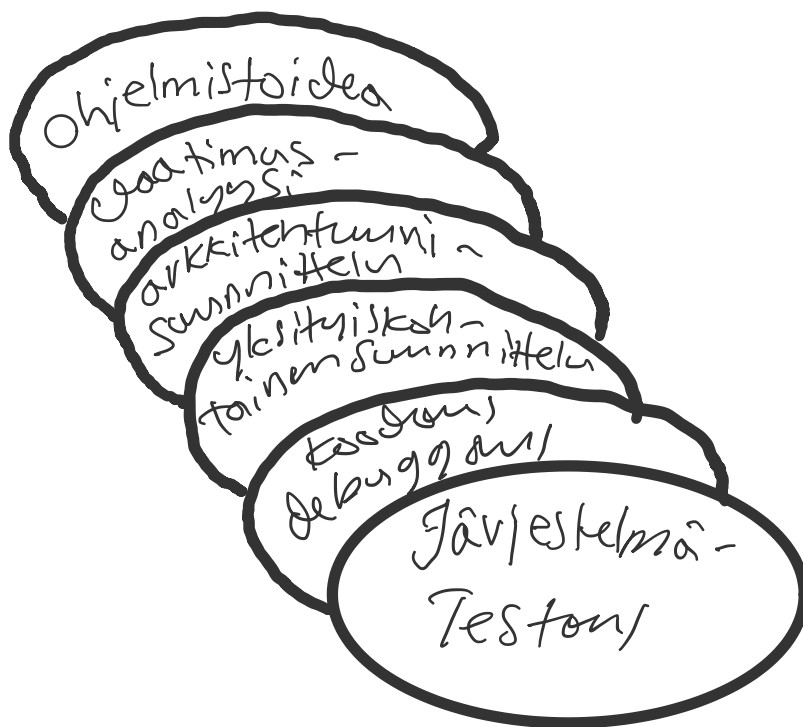


1. Ohjelmoinnin suunnitteluprosessi esimerkki

sunnuntai 10. maaliskuuta 2019

9.19

Perinteinen vesiputousmalli mahdollistaa hienoisen limittävyyden vaiheiden välillä vaiheen loppukatselmuksessa. Tässä mallissa on paljon suurempi päällekkäisyysaste projektissa voidaan esimerkiksi olla jo pitkällä arkkitehtuurisuunnittelussa ja osittain jo yksityiskohtaisessa suunnittelussa ennen kuin vaatimusanalyysi on valmiina.



Kuva 1. Sashimi-malli (limittäinen vesiputousmalli). Jotkin vesiputousmallin beikkoudet voidaan välttää sijoittamalla sen vaiheet limittäin, mutta tämä lähestymistapa luo uusia ongelmia.

Tämä on järkevä lähestymistapa moniin projekteihin, joissa saadaan tärkeää lisäymmärrystä tehtävästä työstä kehitysvaiheiden edistyessä ja jotka toimivat huonosti tiukan jonomaisen elinkaarimallin kanssa.

Puhtaassa vesiputousmallissa ideaalinen dokumentaatio on sellainen, jonka yksi tiimi voi antaa täysin toiselle tiimille kahden vaiheen välissä.

Kysymys kuuluukin, "Miksi?" Jos pystyt pitämään saman henkilöstön konseptin, vaatimusanalyysin, arkkitehtuuri- suunnittelun, yksityiskohtaisen suunnittelun sekä koodaamisen ja debuggaamisen ajan mukana, dokumentaatiota ei tarvita yhtä paljon.

Muunnetun vesiputousmallin seuraaminen vähentää dokumentaatiotarvetta huomattavasti. Sashimi-malli ei kuitenkaan ole ongelmaton. Koska eri vaiheet ovat päällekkäisiä, tarkastuspisteet ovat epämäärisempiä ja edistymisen tarkka seuraaminen on vaikeampaa.

Eri toimintojen tekeminen rinnakkain voi johtaa kommunikointivirheisiin, vääriin oletuksiin ja tehottomuuteen. Jos työn alla on pieni ja hyvin määritelty projekti, paras malli voisi olla jokin puhdasta vesiputousta lähellä oleva malli.