



(2nd Edition) (Microsoft .NET Development Series) [Paperback] Price: \$36.45



von AppFabrik gibt es noch neuere Lab's unter http://bit.ly/ftXEkF



Visual Studio Code metrics Power Tool 10 http://bit.ly/fR6Uop Kommando Zeilen Werkzeug um managed Code zu messen.



Expression Encoder SP 1 http://bit.ly/fIV5Px

Videos werden mit Encoder in andere Formate konvertiert. SP 1 bringt u.a. GPU Unterstützung.



Windows Phone Developer Tools http://bit.ly/haFNLc

Die neuen Features im Emulator für Windows Phone 7.



IE 9 RC http://bit.ly/gIHOVY Der neue Browser als fast fertiges Produkt. (Release Candidate)

10 Jahre – 10 Fragen zu Agil

Hannes Preishuber (HP), Gründer und CEO der ppedv AG, befragt Neno Loje (NL), Berater & MVP für Visual Studio ALM, zum Thema "agile Methoden".

HP: Seit wann beschäftigst Du Dich mit Agile und warum?

NL: Seit jeher. Ich glaube die meisten Entwickler sind von Grund auf agil. Viele haben schon agile Methoden genutzt, bevor sie wussten, dass es dafür eine genaue Bezeichnung gab - so auch in meinem Fall. Das erste Mal in Berührung kam ich mit "Extreme Programming" im Rahmen eines Softwareentwicklung-Praktikums an der Uni Hamburg. Das "Warum" ist auch schnell erklärt: Entwickler finden agile Vorgehensweisen zumeist gut - doch schließt dieses agile Verständnis leider oft den Kunden oder gar den eigenen Projektleiter nicht mit ein. Es wird immer noch viel zu häufig versucht, Software nach "Schema F" und klassischen Projektmanagementverfahren zum Erfolg zu führen, die sich etwa in anderen Branchen etabliert haben. Oft mit fatalem Ausgang: verpassten Abgabeterminen oder nicht budgetierten Mehraufwänden. Im Sinne eines durchgängigen Application Lifecycle Managements, also der Betrachtung des Produktlebenszyklus für Softwareprojekte, müssten alle Teile der Kette agiler werden, nicht nur der Entwickler. An ihm liegt es am wenigsten.

HP: Was ist das wichtigste learning für Dich aus diesen letzten Jahren?

NL: Wenn man einfach immer nur so arbeitet, wie man es schon immer getan hat, kann man sich kaum verbessern.

HP: Kannst Du einen Fall beschreiben, bei dem Agile sozusagen die Wende gebracht hat?

NL: Agilität bedeutet zwar auch eine gewisse Umstellung für die Teams, schwieriger ist es aber, die Projektbeteiligten – den Projektleiter, das Management, die Kunden – mit ins Boot zu holen. Erst dann kann es zu einer "Wende" kommen. Hier ist mitunter viel Überzeugungsarbeit gefragt.

HP: Welche der agilen Grundthemen (Scrum, XP u.ä.) sind für Dich besonders spannend?

NL: Entscheidend ist, was sich aus den verschiedenen agilen Strömungen mittlerweile als "agiler Konsens" abzeichnet: der Fokus liegt auf dem Mehrwert für den Kunden. Das Ziel ist ein gleichmäßiger Strom von Mehrwert in kurzen Zyklen und – wenn alles gut läuft – im Resultat ein zufriedener Kunde.

HP: Die Scrum-Bewegung erfährt gerade eine Spaltung. Es wird den Parteien vorgeworfen es gehe nur ums Geld. Kannst Du zu den Hintergründen was erzählen?

NL: Es dreht sich letztlich um die Frage, ob man anhand eines Zertifikats und Titels erkennen kann, ob jemand wirklich (praktische) Erfahrungen mit einem Thema hat oder nicht (das ist nicht nur auf Scrum geschränkt, die Diskussion gibt es auch für die Microsoft-Zertifizierungen). Zu einem erfolgreichen Team gehören drei Komponenten: eine passende Vorgehensweise/Prozess, eine gute Werkzeugunterstützung und die beteiligten Menschen. Gerade die menschliche Komponente sorgt dafür, dass jedes Team anders ist, und individuelle Entscheidungen treffen muss.

NENO LOJE

Blog URL:

http://www.tfsblog.com/

Kontakt: http://

www.teamsystempro.de/contact



Neno Loje ist Berater für Application Lifecycle Management (ALM) sowie Microsoft Most Valuable Professional (MVP) für Visual Studio ALM/TFS (vormals Team System/VSTS). Er ist ständig auf der Suche nach Dingen, die den Entwickleralltag und den Entwicklungsprozess einfacher und produktiver gestalten. Als zertifizierter TFS-Experte unterstützt er Firmen bei der Einführung des Team Foundation Servers – von der Entscheidung über die Installation/Migration bis zur individuellen Anpassung. Sie erreichen ihn über seine Webseite www.teamsystempro.de

HP: Du kennst ja einige der Scrum-Erfinder persönlich. Wie sind die so?

NL: Vor allem sind sie viel beschäftigt, denn es gibt viel zu tun, wenn man sich als Ziel gesetzt hat, die "Professionalität" der Softwareentwicklung als solches zu erhöhen.

HP: Blicken wir einmal auf Microsoft: nach unseren Informationen ist das Thema in der Produktentwicklung kaum präsent. Kennst Du die Gründe dafür?

NL: Die Developer Division bei Microsoft arbeitet selbst, glaubt man den Vorträgen auf einschlägigen Konferenzen*, seit einigen Jahren nach einer Art "Scrumafall", also sicherlich nicht pur agil, aber auch bei Weitem kein klassischer Wasserfall mehr. Begriffe wie Backlogs und Sprints sind dort keine Unbekannten - wohl aber hat man in der Dimension, wenn man etliche hundert Entwickler an einem Projekt arbeiten hat, noch ganz andere Herausforderungen und Microsoft zählt derzeit zu einem der Vorreiter für den Einsatz von agilen Methoden bei (sehr) großen Teams. Die nächste Version von Visual Studio ALM/TFS entsteht zum Beispiel in dreiwöchigen Sprints. Übrigens kann man die Prozessvorlage für den TFS, die viele Microsoft Teams einsetzen, auf Codeplex herunterladen. Link. http://mpt.codeplex.com/

HP: In welchen Szenarien erscheint dir die klassische Vorgehensweise nach Wasserfall als geeigneter?

NL: Der Wasserfall ist immer noch da, nur im Kleinen. Wir planen nicht das gesamte Projekt nach Wasserfall-Art, sondern nur überschaubare Teile und implementieren jedes Feature vollständig durch alle klassischen Phasen wie Analyse, Implementierung und Test.

HP: Was sind deine Favoriten zum Thema (Blogs, Bücher u.ä.)?

NL: Natürlich das Buch, an dem ich mitgeschrieben habe, da es nicht auf einen speziellen agilen Prozess beschränkt ist und – was ich ganz wichtig finde – auch zeigt, wie man diese agilen Prinzipien mit Toolunterstützung durch Visual Studio umsetzen kann. Ohne macht das nicht wirklich Freude... . Weiterhin noch die Videos vom ALM Summit, den Microsoft erstmalig Ende 2010 in der USA-Zentrale abgehalten hat.

HP: Was wünscht Du für Agile?

NL: Dass in zehn Jahren der IT-Nachwuchs uns mit fragenden Augen anguckt, wenn wir behaupten, dass man früher anders als agil gearbeitet hat.

26 Visual Stubic

 ^{*} z.B. ADC 10, Christian Binder: Wie entwickelt Microsoft in der Developer Division