



Klomps & Snels Klomps & Snels Klomps & Snels

Effe checke...

“Pieter, we gaan morgen in de workshop jouw rapport laten zien. Wat is de status?” “Oh, dat is al klaar, ze hebben er vorige week ook al naar gekeken. We hebben het al ge-unit-test en hoeven het alleen nog even officieel af te tikken!” “Mooi, maar er kan dus nog een kleinigheidje veranderen. Hoe lang denk je nog dat we na de workshop nodig hebben om het definitief af te ronden?” “Ah, weer zo’n echte teamleiders vraag van je, Nico, ik schat in: een uur of twee”...

Na afloop van de workshop moest Pieter aan Nico melden dat er aan het rapport nog twee moeilijke kolommen toegevoegd moesten worden en dat de geprogrammeerde selectie niet werkte. Inclusief unit-test en bugfixen werd de benodigde inspanning nu nog op twee dagen geschat. Bij navraag bleek dat er eigenlijk te weinig informatie was geweest om het verder af te bouwen dan een ruwe schets. Om toch verder te kunnen had Pieter wat aannames gemaakt en de details ook al helemaal uitgewerkt. “Ja joh, ik dacht, ik bouw het even 80/20 en dat is vast wel goed genoeg...”

Naast traditionele testen als de unittest, integratietest en acceptatietesten is bij iteratieve systeemontwikkeling het testen een essentieel onderdeel in het bepalen van de verder te volgen route. Hier staat testen namelijk aan de basis van evolueren: bewegen de tussenproducten nog wel naar de gewenste eindoplossing? De gebruikersorganisatie moet het gevoel hebben op de goede weg te zijn, zowel in de evolutie van de functionaliteit als in de kwaliteit van de prototypes, onderliggende architectuur en code. De ontwikkelaars moeten bovendien op basis van de terugkoppeling het ontwerp bijstellen en kunnen bepalen of ze de gebruikers goed hebben begrepen. Testen neemt dus ook - of juist - in iteratieve projecten een extreem belangrijke rol in.

Dat extra facet in het testen - het valideren van de ontwikkelde prototypes - verklaart waarom ontwikkelaars in iteratieve systeemontwikkeling een andere houding moeten hebben dan ‘ik ben maar een radertje in het geheel’. De communicatie met de gebruikersorgani-

satie vindt meestal plaats in workshops; daar worden voor elk stukje functionaliteit doorgaans drie verschillende iteratiestappen gezamenlijk doorlopen. In de eerste stap wordt onderzocht wat bepaalde functionaliteit moet bewerkstelligen, in de tweede wordt de gemaakte oplossing “op idee” getest en verfijnd en in de derde stap wordt de oplossing geconsolideerd - ondersteund door in ieder geval drie workshops. Het doel van de workshop (onderzoeken, verfijnen of consolideren) heeft gevolg voor de bril waarmee je naar de oplossing moet kijken. Dit kan alleen maar als alle teamleden - zowel ontwikkelaars als gebruikers - zich bewust zijn van de iteratiestap waarin bepaalde functionaliteit zich bevindt.

Wat in een paar zinnnetjes is te beschrijven, kan in de praktijk voor enorme drama’s zorgen. Het gaat juist om die volledig ‘andere’ houding die ervoor zorgt dat de impact van iteratief testen vaak wordt onderschat. De luchtige stelling dat iets nog maar een uur of twee werk is, transformeert dan naar een slecht-nieuws-gesprek (“Ja, maar dan is het nog twee dagen werk...”). Hierbij moet ook de rol én attitude van de gebruikers niet worden onderschat. Als er in eerdere iteratiestappen niet of niet goed getest is, moet je later teruggrijpen op eerder gemaakte afspraken, dan wordt er in één klap een hoop werk en vaak ook vertrouwen weggegooid. Ontwikkelaars voelen zich gefrustreerd en begrijpen niet waarom de gebruikers zo dralen; gebruikers raken gefrustreerd omdat ze niet begrijpen hoe het komt dat het nu nog niet werkt en dat de ontwikkelaars hen zo slecht begrijpen. Bewustzijn van de drie iteratiestappen, hun doel, de daaraan verwante bril en verantwoordelijkheid waarmee getest moet worden, zijn dus essentieel bij iteratief testen. Geen aannames, maar simpelweg: effe checke...

Birgit Klomps en Tommes Snels, beiden managing consultants bij Capgemini, schrijven op persoonlijke titel over het werk in projecten, in workshops en alles wat daarbij komt kijken.