

Het was een close call, maar na een verbeterde strijd van twee dagen, na vele zweetdruppels, liters koffie en cola, veel stress, nadat er vele uren zonder pauzes was doorgewerkt en lang gejureerd werd de winnaar van de Development Tools 2005 (voorheen RAD Race) duidelijk: Magic Hands. Een prima prestatie, zeker ook omdat de nummers twee tot en met vier hen twee dagen lang op de hielen zaten.

Development Tools 2005

RAD Race in nieuwe opzet

Development Tools 2005 werd georganiseerd door Software Release Magazine. Het was de vierde editie, en voor het eerst onder een nieuwe naam, van de Software Release Magazine RAD Race; in feite de voortzetting van de RAD Race die in 1995 voor het eerst werd georganiseerd door CM Corporate. Voor deze editie van de RAD Race was voor een geheel nieuwe opzet gekozen. Na jaren de race op vergelijkbare wijze te hebben uitgevoerd, leek het ons verstandig de formule eens aan te passen. De koppen werden bij elkaar gestoken en er werd nagedacht en gefilosofeerd over wat de manco's waren van vorige edities. De opmerkingen en kritieken van de deelnemende teams van vorige edities werden er bij gehaald. Al snel kwamen we tot de conclusie dat sommige tools nooit zouden kunnen winnen. De kracht van echte RAD tools zit in het razendsnel kunnen ontwikkelen van applicaties. Tools die bijvoorbeeld meer gericht zijn op het vereenvoudigen van onderhoud zijn dan in het nadeel. Een andere bekende kritiek was dat sommige tools tijdens een RAD Race niet al hun mogelijkheden kunnen tonen. Hoe goed een tool ook in onderhoud is, of wat de performance en schaalbaarheid van de ontwikkelde applicaties ook is, dit soort mogelijkheden zal niet tijdens een race getoond worden. En dat is jammer.

UITBREIDING Om deze en enkele andere redenen werd daarom besloten de race op twee fronten uit te breiden. Ten eerste werd een vragenlijst opgesteld. Deze bestond uit ongeveer honderd, voornamelijk technische vragen. Deze vragen dekten de belangrijkste functionele gebieden van ontwikkeltools af. De lijst werd ingevuld door elk team, en ook door leveranciers van tools die niet aan de race deelnamen. Alle antwoorden bij elkaar geven uiteindelijk een compleet overzicht van

de sterke en zwakke punten van de verschillende tools die momenteel commercieel beschikbaar zijn. Hiermee kwamen dus ook mogelijkheden boven tafel die tijdens de race niet ingezet kunnen worden. De race samen met de antwoorden geven een completer beeld van elk product. De tweede uitbreiding bestond uit evaluatiesessies. Na de race zouden enkele juryleden de gecreëerde applicaties een dagdeel met de teams doorspreken. De bedoeling was om onder de motorkap te kijken. De intentie van deze sessies was om iets te kunnen zeggen over de kwaliteit van de applicaties die tijdens de race ontwikkeld waren. Was het een applicatie die goed zou draaien met twee gebruikers, maar al met tien in elkaar zou zakken, of was het een schaalbare en robuuste applicatie?



Magic Hands tijdens een pair programming-moment

RAD Race versus Java-content

Soms breekt nood wet. Door de nieuwe opzet van Development Tools bleef er maar weinig ruimte voor harde Java-content over in dit Java Magazine. Allereerst: dit is eenmalig, de volgende nummers zullen weer 100 % Java zijn. Ten tweede: omdat voor de eerste keer in de geschiedenis van de RAD Race een Java-team (Xebia) zo goed gescoord heeft, is het geen gek idee wat meer aandacht aan de race te geven. Ook voor echte Javanen kan het geen kwaad eens een blik in de keuken van anderen te werpen, al was het alleen maar om in de strijd om opdrachten met goede argumenten te komen.

Foto: Dré de Man

Tezamen hebben de race, de vragenlijst en de evaluatiesessies inderdaad het gewenste resultaat opgeleverd. Er is een beter beeld ontstaan van de gecreëerde applicaties, en tevens is de huidige markt van ontwikkeltools beter in kaart gebracht. Vandaar ook dat de naam moest veranderen. Het werd Development Tools 2005, waarbij de race één van de drie onderdelen was.

COMPLEXE LOGICA In de periode oktober 2004 - januari 2005 werd de opgave bedacht en uitgewerkt. Gekozen werd voor een typische, maar wel moderne, administratieve applicatie. De applicatie was een combinatie van een aantal klassieke data-entry schermen met complexe applicatielogica. Soms was de applicatielogica zo complex dat sommige teams zich er niet eens aan waagden. Koppelingen met webservices moesten gebouwd worden en XML-documenten moesten verwerkt worden.

De applicatie bestond uit vijftieng modules. Voor elke module konden de teams een aantal punten scoren. De eerste twintig modules zouden ze op de ochtend van de eerste dag ontvangen. De laatste vijf waren veranderingen op bestaande modules. Die zouden de teams pas op de tweede dag ontvangen.

Nadat enkele dagen van tevoren enkele teams zich bij voorbaat hadden teruggetrokken, bleven er negen teams over die de strijd aandurfd. Dit waren in alfabetische volgorde:

- Codeless met hun eigen ontwikkelomgeving Codeless
- Communsens met een tool dat nog in ontwikkeling is
- CoolProfs met CA AllFusion Gen en aangevuld met de CoolProfs Product Suite
- Magic Hands, de winnaar met Magic e-Developer
- Solidium met WebSphere Studio Application Developer en programmerend in Java



De vrijwel voltallige jury tijdens de voorbespreking van de jurering

- Synobsys met CA AllFusion Plex
- Techxx met VisualStudio.NET en VisualBasic als programmeertaal
- Transfer Solutions met Oracle Designer, Oracle Developer, Oracle 10g en aangevuld met nog wat andere Oracle tools en modules
- Xebia met een volledige open source verzameling producten: Eclipse, Spring, Hibernate, MySQL, ANT en Tomcat

SERENE STILTE Op de ochtend van 27 januari was het zover. Om acht uur 's ochtends werd de opgave uitgedeeld, de spelregels werden toegelicht en daarna stortte elk team zich op de opgave. Al snel viel er een serene stilte in de zaal. En dat bleef ook twee dagen lang zo. Geconcentreerd werd er hard doorgewerkt. Al snel was het de jury duidelijk dat de strijd ging tussen vier à vijf teams, alleen de teams wisten niet wie dat waren. Dit voerde de druk enorm op. Elke module die extra af

Het waren geen Mickey Mouse-applicaties die onder enorme tijdsdruk ontwikkeld waren

was, kon na twee dagen de doorslag gaan geven. Het bleek een nek aan nek race te worden.

Aan het einde van de eerste dag werd aan de teams gevraagd aan te geven hoeveel modules zij zelf dachten klaar te hebben. Na de papiertjes ingezameld te hebben, bleek inderdaad dat er vier à vijf teams voorliepen op de rest. Zeer ongebruikelijk, want in de vorige edities van de race was het na een dag wel duidelijk welke twee teams om de felbegeerde beker zouden strijden. Dit keer niet, er waren nu meer kanshebbers.

De tweede dag werden rond elf uur de specificaties van de vijf extra modules uitgereikt. Deze behelsden alle veranderingen en uitbreidingen op bestaande modules. De ontvangst van deze modules ging gepaard met een hoop gekreun en gesteun van enkele teams. Andere teams zaten zachtjes te gniffelen.

Op datzelfde moment werd wederom gevraagd hoeveel modules iedereen dacht af te hebben. Na de papiertjes bestudeerd te hebben, bleek nog steeds de strijd tussen vijf teams te gaan. Al wisten we niet of bepaalde teams een tactisch spel aan het spelen waren. Speelt een team verstopperij of overschat een team zichzelf?

JURERING Om twee en vier uur 's middags werd de vraag wederom gesteld. Hoeveel bent u? De situatie bleef ongewijzigd. Dus niemand wist eigenlijk wie er zou gaan winnen. Het zou allemaal gaan neerkomen op de jurering. De jury bestond dit jaar uit zeven leden: Cor

Baars (Cibit), Sander Hoogendoorn (Ordina), René Krikhaar (Philips Medical Systems), Steven Klusener (Vrije Universiteit van Amsterdam), Dré de Man (Array Publications en hoofdredacteur van Software Release Magazine), Ron Tolido (Capgemini) en ikzelf.

Elk jurylid zou de verantwoordelijkheid krijgen over enkele modules. Een bepaalde module zou dus bij elk team door hetzelfde jurylid geëvalueerd worden. Hierdoor kreeg elk jurylid een beeld van elk team en zou de jurering consistent uitgevoerd worden. Om acht uur 's avonds, na een zeer inspannende jurering, waren we klaar. De teamleden waren gesloopt, de juryleden tureluurs van het invullen van de rapporten, maar de race was afgelopen. Maar nog steeds was het niet duidelijk wie de race had gewonnen.

De dagen daarna werden alle resultaten zorgvuldig in een spreadsheet verwerkt. Toen werd het eindelijk duidelijk. Niemand had verstoppertje gespeeld, maar sommige teams waren wel iets te positief geweest wat betreft het gereed zijn van modules. Het leek wel een echt IT-project.

WINNAAR De spreadsheet wees uit dat Magic Hands met Magic e-Developer, een team dat al vaker had meegedaan, deze editie van de race gewonnen had. Met

De ontvangst van de modules ging gepaard met hier en daar een hoop gekreun en gesteun

deze (als ik de term nog mag gebruiken) 4GL-achtige omgeving was een strakke client/server-applicatie ontwikkeld. Veel applicatielogica en vele integriteitsregels waren correct geïmplementeerd. Ook de user-interface was door de jury zeer goed gewaardeerd geworden. Met de laatste vijf modules, waarbij bestaande modules aangepast moesten worden, hadden ze weinig moeite.

De nummers twee tot en met vier zaten wel zeer dichtbij. Runner-up was Transfer Solutions met de klassieke ontwikkelproducten van Oracle: Designer en Developer. Derde was Xebia met een volledige open source oplossing. Nog nooit was een Java-team zo hoog geëindigd. Dit had alles te maken met het gebruik van krachtige frameworks. Hadden ze voor "plat" Java gekozen, dan hadden ze ongetwijfeld die derde plaats niet gehaald. Kortom, de 4GL's scoorden weer, zoals gewoonlijk, hoog. Want ook Codeless en Synobsys behoorden bij de top vijf.

Na de race volgden de evaluatiesessies. Tijdens deze zeer nuttige sessies werd gevraagd hoe bepaalde modules gebouwd waren. Met andere woorden, er werd onder



Het team van Transfer Solutions, dat werkte met twee klassieke Oracle-ontwikkelproducten: Designer en Developer

de motorkap gekeken. Hieruit bleek dat de applicaties van de meeste teams zeker leken op wat ook in de praktijk gebouwd zou worden. Het waren dus geen Mickey Mouse applicaties die onder enorme tijdsdruk ontwikkeld waren.

Samen met de antwoorden op de vragenlijst en de evaluatiesessies hebben we een goed beeld gekregen van waar we met ontwikkelproducten op dit moment staan.

Het blijft onvoorstelbaar hoeveel code teams tijdens zo'n race kunnen ontwikkelen. Als IT-projecten dezelfde snelheid zouden hebben als de teams tijdens de RAD Race, zou het ontwikkelen van IT-applicaties veel sneller en goedkoper zijn.

DECOMPRESSIE Tenslotte wil ik alle teams hartelijk danken voor het meedoen aan en hun inzet tijdens deze RAD Race. Het was weer een plezier om hier aan mee te werken. Wel onze excuses aan uw gezinnen dat u het weekeinde na de race uzelf hebt moeten decompressen. De juryleden willen we ook graag bedanken voor hun professionele en grondige manier van jureren. Uiteraard willen we als organisatie ook Capgemini bedanken voor het beschikbaar stellen van hun ADC (Accelerated Delivery Center) in Utrecht. Dat blijkt toch keer op de keer de ideale omgeving te zijn voor het uitvoeren van dit soort exercities.

Rick F. van der Lans is onafhankelijk adviseur, docent en auteur op het terrein van softwareontwikkeling, database-technologie, data-warehousing en informatie-modellering. Hij was voorzitter van de jury van Development Tools 2005.