

Inhalt

Geleitwort	IX
1 Einleitung	1
1.1 Kurze Motivation	1
1.2 Vorgehensmuster als Mittel der Wahl	2
1.3 Gegenstand: Softwarearchitektur	3
1.4 Agilität, Scrum und Lean	4
1.5 Mission Statement	6
1.5.1 Abgrenzung zu anderen Büchern	6
1.5.2 Für wen ich dieses Buch geschrieben habe	8
1.6 Dieses Buch richtig verwenden	9
1.6.1 Ein grober Überblick	9
1.6.2 Patterns lesen	10
1.6.3 Patterns anwenden	11
1.7 Webseite	12
1.8 Danksagung	12
2 Zeitgemäße Softwarearchitektur	13
2.1 Die inhaltliche Vision	14
2.1.1 Durch Anforderungen getrieben	14
2.1.2 Vom Aufwand her dem Problem angemessen	15
2.1.3 Von aktuellen Erkenntnissen zu Zusammenarbeit und Vorgehen beeinflusst	16
2.1.4 Gut mit der Implementierung verzahnt	17
2.1.5 Einfach in aktuelle Vorgehensmodelle integrierbar	19
2.1.6 Warum Design alleine nicht hilft	20
2.1.7 Warum agiles Vorgehen alleine nicht hilft	21
2.2 Vorgehensmuster zur Hilfe	23
2.2.1 Kapitel 3 – die Basis für Architekturarbeit	23
2.2.2 Kapitel 4 – richtig entscheiden	23
2.2.3 Kapitel 5 – Zusammenarbeit und Interaktion	26
2.2.4 Kapitel 6 – Abgleich mit der Realität	26
2.2.5 Muster kategorisiert	29
2.3 Kurze Einführung ins Fallbeispiel	30

3	Die Basis für Architekturarbeit	31
3.1	Initialer Anforderungs-Workshop	34
3.2	Anforderungspflege-Workshops	39
3.3	Szenarien als Architektur Anforderungen	43
3.4	Szenarien kategorisieren	48
3.5	Technische Schulden als Architektur Anforderungen	52
3.6	Architekturarbeit im Backlog	60
3.7	Architekturarbeit auf Kanban	63
4	Richtig entscheiden	69
4.1	Architekturarbeit vom Rest trennen	71
4.2	Der letzte vernünftige Moment	76
4.3	Gerade genug Architektur vorweg	84
4.4	Architekturentscheidungen treffen	90
4.5	Release-Planung mit Architekturfragen	97
4.6	Risiken aktiv behandeln	103
4.7	Im Prinzip entscheiden	110
4.8	Ad-hoc-Architekturtreffen	114
5	Zusammenarbeit und Interaktion	119
5.1	Informativer Arbeitsplatz	121
5.2	Gemeinsam entscheiden	126
5.3	Analog modellieren	132
5.4	Stakeholder involvieren	138
5.5	Wiederkehrende Reflexion	145
5.6	Architecture Owner	152
5.7	Architekturcommunities	158
5.8	Architektur-Kata	164
6	Abgleich mit der Realität	175
6.1	Frühes Zeigen	177
6.2	Realitätscheck für Architekturziele	182
6.3	Qualitative Eigenschaften testen	187
6.4	Qualitätsindikatoren nutzen	197
6.5	Code und Architektur verbinden	208
6.6	Kontinuierlich integrieren und ausliefern	216
6.7	Problemen auf den Grund gehen	221
7	Vorgehensmuster anwenden	227
7.1	Muster richtig einsetzen	227
7.2	Muster im Vorgehen einsortiert	230
7.3	Muster und die Architektenfrage	234
7.3.1	Die theoretisch beste Rollenverteilung	235
7.3.2	Die praktisch beste Rollenverteilung	238

7.4	Muster und Scrum	242
7.4.1	Scrum in der Nussschale	242
7.4.2	Vorgehensmuster einsortiert	243
Literaturverzeichnis		247
Stichwortverzeichnis		253