



WO KOMME ICH HER?

viadee IT-Unternehmensberatung GmbH

VIADEE GMBH



1994 gegründet

> 130 festangestellte Mitarbeiter

40 – 60 Freiberufler

IT-Projekte bei

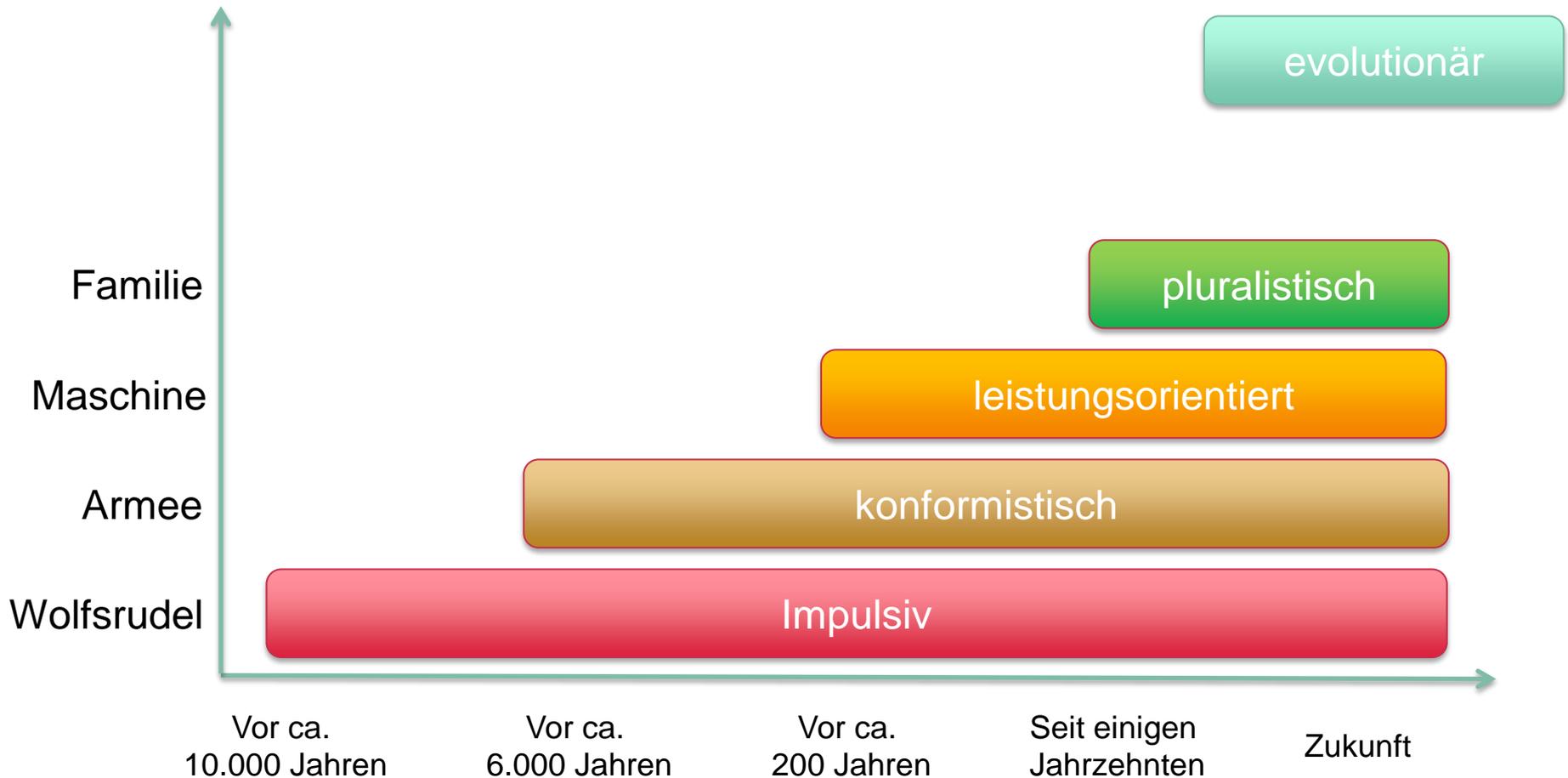
- Banken
- Versicherungen
- Handel
- Gesundheitswesen
- ...

AUSGANGSSITUATION → PERSÖNLICHE MOTIVATION



**TAG X →
AB SOFORT SIND WIR CLEAN CODER!**

ENTWICKLUNG DER ORGANISATIONEN NACH LALOUX



WERTE IM TEAM – WO STEHEN WIR?

Fürsorge

Neugier

Mut

Respekt

Vertrauen

Offenheit

Feedback

Verant-
wortung

Wertschä-
tzung

AB SOFORT



DON'T REPEAT YOURSELF

- Was?
 - Code-Wiederholungen vermeiden
- Warum?
 - Dopplung von Code führt zu Inkonsistenzen
- Entstehung?
 - „Runterprogrammieren“ ohne nachzudenken
 - Schnelles „Copy & Paste“
- Umsetzung?
 - Wiederholungen im Code bewusst wahrnehmen
 - Wiederholungen vermeiden



“Every piece of knowledge must have a single, unambiguous, authoritative representation within a system.” (*The Pragmatic Programmer* - Andrew Hunt and David Thomas)

KEEP IT SIMPLE, STUPID

- Was?
 - Die einfache Lösung der komplizierten bevorzugen
- Warum?
 - Code sollte einfach und somit leicht verständlich sein
 - Wir sind Autoren – und unsere eigenen Leser
 - Was heute klar und verständlich ist, ist morgen kryptisch
- Entstehung?
 - Codeblindheit
 - Technikverliebtheit oder „Spezialistenbrille“
- Umsetzung?
 - Einfache, klare Lösungen bevorzugen
 - Pair Programming und Reviews



“Everything should be made as simple as possible, but not simpler.” (Albert Einstein)

TÄGLICH REFLEKTIEREN



SINGLE RESPONSIBILITY PRINCIPLE



Single Responsibility

Avoid tightly coupling your tools together

SINGLE RESPONSIBILITY PRINCIPLE

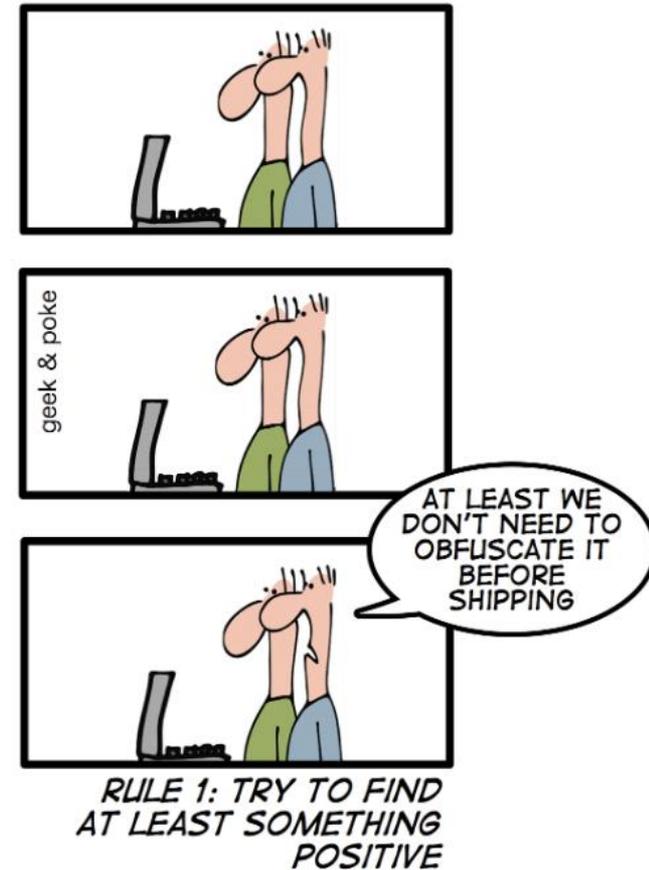
- Was?
 - Jede Klasse sollte genau eine Aufgabe haben
- Warum?
 - Erhöht Verständlichkeit des Gesamtsystems
 - Minimiert Suchen und Änderungen (und damit Risiken)
- Entstehung?
 - „Nur mal eben...“-Erweiterungen
 - „Broken Window“
- Umsetzung?
 - Testkontrolle und Refactorings („Divide and conquer“)
 - „Sprout Class“-Pattern
 - Code Reviews – „Warum tut deine Klasse verschiedene Dinge?“

Nerdkürzel:
„SRP“

Sonar-Kennzahl
LCOM4 > 1

REVIEWS

HOW TO MAKE A GOOD CODE REVIEW



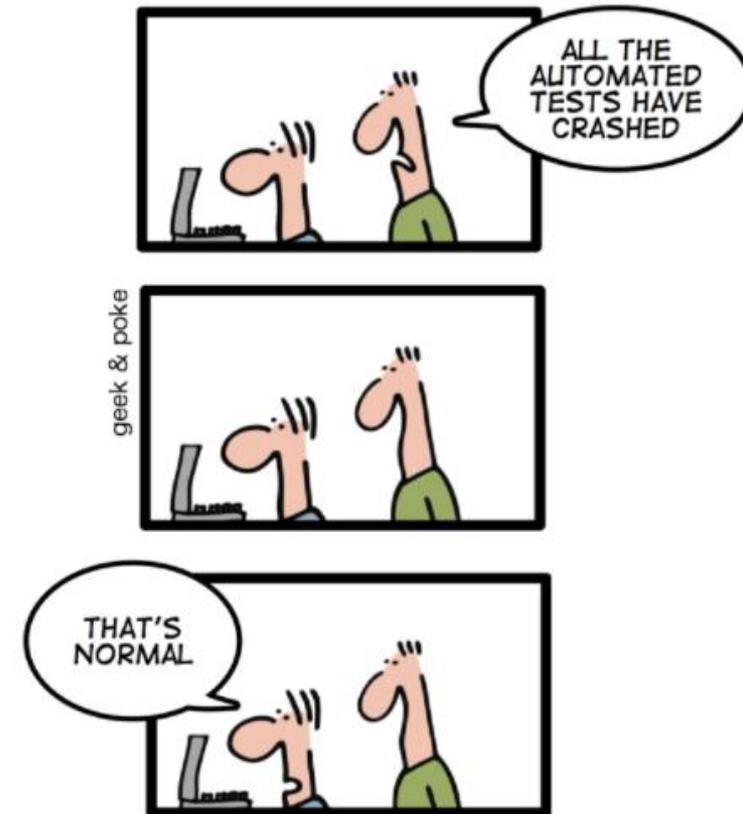
FEEDBACK REGELN

- beginne immer mit den positiven Aspekten
- unmittelbar nach dem Werk, der Handlung, der Aussage etc.
- nie in Form eines Vorwurfs,
- möglichst mit einem Verbesserungs-/Änderungsvorschlag,
- Konkrete Situation kommentieren keine Verallgemeinerungen
- in der Ich-Form, z. B. „Ich habe den Eindruck, dass Sie/du ...“ und nicht auf die Art „Sie sind bzw. du bist ...“,
- immer so, dass die Person „ihr Gesicht nicht verliert“,
- möglichst in kleinen Happen → leichter „verdaulich“ und leichter umsetzbar,
- Stelle Fragen, um die Perspektive des Gegenübers zu erkennen
- möglichst so, dass Du selbst Dein Feedback annehmen würdest

AUTOMATISIERTE INTEGRATIONSTESTS

GEEK & POKE'S LIST OF BEST PRACTICES

*TODAY: CONTINUOUS INTEGRATION
GIVES YOU THE COMFORTING
FEELING TO KNOW THAT
EVERYTHING IS NORMAL*



SEPARATION OF CONCERNS

Es würde ja auch niemand auf die Idee kommen, hier eine Klobürste hineinzustellen, oder?



Don't let your plumbing code pollute your software



SEPARATION OF CONCERNS

- Was?
 - Nicht mehrere technische Aspekte durcheinander mischen
- Warum?
 - Vermischung von Aspekten führt zu unvorhersehbaren Seiteneffekten
- Entstehung?
 - Einzelne Verantwortlichkeiten sind „verwoben“ oder werden als untrennbar eingestuft
 - Technische Fähigkeiten zum Trennen der „Concerns“ fehlen
- Umsetzung?
 - Erkennen der Concerns, klare Namen verwenden
 - Architektonische/Framework-Maßnahmen einplanen
 - Refactorings wie „extract Method“, „sprout Method“, „rename“ helfen

VORSICHT VOR OPTIMIERUNGEN!

- Was?
 - Optimierungen nur dann durchführen, wenn sie zwingend erforderlich und beauftragt sind
- Warum?
 - Optimierung führt in der Regel zu komplexem Code
 - Oftmals unnötiger Aufwand
- Entstehung?
 - Fokus liegt auf Performance und nicht auf Wartbarkeit
 - Technikverliebtheit
- Umsetzung?
 - Unnötige „Optimierungen“ vermeiden
 - Verständlichkeit des Codes wichtiger als Performance
 - Keine Optimierung ohne Auftrag

“More computing sins are committed in the name of efficiency (without necessarily achieving it) than for any other single reason – including blind stupidity.” (William Wulf)

ROOT CAUSE ANALYSIS



Nerdkürzel:
„RCA“

Symptome behandeln bringt vielleicht schnelle Linderung –
langfristig ist es teuer!

BLAMELESS → WIE GEHT DAS

„Your organization must continually affirm that individuals are NEVER the „root cause“ of outages.“

Dave Zwieback

BLAMELESS → WIE GEHT DAS

- Einzelne Mitarbeiter sind für Aufgaben zuständig aber sie sind nicht das „faule Ei“
- Transparenz schaffen
- Begleitumstände genau betrachten
- Spezifische Ursache analysieren und daraus Verbesserungen ableiten
- Umsetzung hinsichtlich der erhofften Verbesserungen überprüfen / messen

BOY SCOUT RULE



Hinterlasse den Campingplatz sauberer,
als du ihn gefunden hast!

PRINCIPLE OF LEAST ASTONISHMENT

- Was?
 - Erwartungskonformes Programmieren
- Warum?
 - Unerwartetes Verhalten: unnötig kompliziert und fehleranfällig bei Verwendung
 - Fördert Lese- und Schreibgeschwindigkeit
- Entstehung?
 - Häufig „gewachsene“ Funktionalitäten oder Quick-Fixes
 - Keine Zeit für Refactorings
 - Unterschiedliches Verständnis von erwartetem Verhalten
 - Fehlendes Problembewusstsein
 - Keine bei „Code-Konventionen“
- Umsetzung?
 - Feedback: „ich hätte erwartet, dass diese Methode...“
 - Team-Code-Standards/Konventionen etablieren
 - Guten Code lesen



MOTIVATION, KREATIVITÄT UND TEAMKULTUR



- Was sind aus deiner Sicht die wichtigsten Erfolgsfaktoren der Zusammenarbeit im Team? (**grünes** Kärtchen)
- Was sind aus deiner Sicht die größten Hindernisse der Zusammenarbeit im Team? (**gelbes** Kärtchen)
- Was können wir verbessern und welche konkreten Schritte könnten wir umsetzen? (**blaues** Kärtchen)

Claudia.Simsek-Graf@viadee.de
[http:// www.viadee.de](http://www.viadee.de)

<https://www.viadee.de/java/clean-code/>