

Warum nur und für wen?

Seltsame Überschrift, aber ich wollte diesen Abschnitt eben nicht *Einleitung* nennen. Aber warum überhaupt noch ein Buch zum Thema *Testen*? Es gibt doch schon genug. Und gebracht haben die auch nicht viel. Eben genau darum! Oder um es mit den Worten von Tom DeMarco zu sagen:

»Ich kritisiere die Qualitätsbewegung nicht, weil sie teuer wäre oder unseren Organisationen zu viel Energie abverlangen würde. Mir macht vielmehr zu schaffen, dass hinter der Qualitätsbewegung mehr Lippenbekenntnis als ernst zu nehmende Hilfe steckt. Darüber hinaus werden echte Qualitätsverbesserungen durch die allgegenwärtigen Qualitätsverbesserungsprogramme [eher] unnötig erschwert.«¹

Mit diesem Buch möchte ich weg von der Perfektion theoretischer Gedankengerüste, die der Härte der Realität nicht standhalten, hin zu einfachen, wirkungsvollen Verbesserungen im Rahmen unserer täglichen Softwareentwicklung. So wie wir im Alltag nur selten das Optimum anstreben, sondern einer *Gut-genug-Strategie* folgen.

Wir, das sind Softwareentwickler, Architekten und Projektleiter, die langfristig die Qualität der Software, die wir schreiben, verbessern wollen. Nicht aus Selbstzweck, sondern aus reinem Eigennutz. Wir wollen unter dem hohen Zeitdruck, dem wir ausgesetzt sind, effizient arbeiten, auch um später Änderungen mit einem besseren Gefühl der Sicherheit einbauen zu können und damit wir im weiteren Projektverlauf sowie in der späteren Wartung einfach mehr Spaß an der Arbeit haben. Und da sind wir schon bei dem Zitat von Tom DeMarco. Wir wollen gemeinsam Wege und Optionen diskutieren. Ich werde Ihnen dazu eine Reihe von Möglichkeiten vorschlagen, die sich in meiner Praxis bewährt haben, und Sie beurteilen das Ganze realistisch auf die Machbarkeit in Ihrem konkreten Umfeld. Ich bin überzeugt, dass so manches davon Ihren beruflichen Alltag erleichtern wird.

Wir Entwickler leben in dem Luxus, Spaß an unserer Arbeit zu haben. Das motiviert uns [21, 22]. Wir werden für Arbeiten bezahlt, die

¹Tom DeMarco, Berater und Autor, geb. 1940, aus: Spielräume, 2001 [25].

wir vielleicht auch sonst machen würden. Die ganzen hochwertigen Open-Source-Projekte sind ein Beispiel dafür. Eine bessere Qualität unserer Arbeit kann dazu beitragen, mehr Spaß zu haben. Große bürokratische Regelwerke helfen uns da nicht weiter, obwohl sie prinzipiell in sich stimmig und zielführend sind. Der *Human Factor* wird dabei aber ebenso außer Acht gelassen wie der tägliche Druck im Projektgeschäft.

Vieles von dem, was wir in diesem Buch diskutieren, ist nicht neu, aber in einen anderen Kontext verschoben oder wird unter einem anderen Licht betrachtet. Bewusst habe ich mich dabei auf wenige grundlegende Qualitätssicherungsmethoden beschränkt, die ich für besonders effizient halte. Genauso gibt es diverse technische Themen, die auf den ersten Blick vielleicht gar nichts mit Qualitätsverbesserung zu tun haben. Aber eine erfolgreich umgesetzte Gut-genug-Strategie durchdringt eben alle Bereiche und nicht nur die, wo es bequem ist. Und dass eine solche Strategie äußerst erfolgreich sein kann, zeigt nicht zuletzt die Firma Microsoft schon seit Jahrzehnten.

Wenn wir die hier beschriebenen Wege alle ausgereizt haben, treffen wir uns gerne wieder und diskutieren ein paar neue Ideen. Bis dahin viel Erfolg auf Ihrem Weg. Ach ja, Downloads der Beispiele, ein Errata und weitere Informationen zu diesem Buch finden Sie unter www.oo-testen.de. Im Buch verweist das Ausrufezeichen am Rand auf besonders wichtige Aspekte, auf die ich Sie aufmerksam machen möchte.

