



# Es gibt nichts Gutes, außer man tut es

„Als 2013 die Neuauflage des Erfolgsspiels Sim City veröffentlicht wurde, schlug die Freude vieler Fans schnell in Wut und Fassungslosigkeit um: Das Produkt war so mit Fehlern übersät, dass der Spielstart bis zu 30 Minuten dauerte und selbst mehrere Updates nur wenig Besserung brachten. Hinzu kam noch, dass es nur mit einer bestehenden Internet-Verbindung spielbar und die Server-Infrastruktur in den ersten Wochen mehrfach nicht erreichbar war. Die Kunden gingen auf die Barrikaden. Der Hersteller Electronic Arts (EA) ruderte zurück und nahm das Spiel sogar für kurze Zeit aus dem Verkauf. Der ehemals gute Ruf der Serie konnte bis heute nicht wieder vollständig hergestellt werden.“  
Passender kann man das Thema Softwarequalität nicht motivieren, als es **Oliver Hummel** und **Stefan Burger** in ihrem Beitrag „Mit Metriken, Mustern und Refactorings: Im Einsatz zur Verbesserung der Softwarequalität“ tun.

Jedes Jahr greifen wir „Softwarequalität“ wieder als Schwerpunktthema auf – und irgendwie scheinen wir nichts dazuzulernen. Mal diskutieren wir über Werkzeuge und Testautomatisierung, in diesem Jahr haben wir mit dem Artikel von **Martin Uhlig** sowie dem von **Surabhi Vohra** und **Ramon Anger** auch wieder einige Beiträge über den Zusammenhang von Agilität und Qualität.

**Frank Simon** zitiert in seinem Beitrag den römischen Philosophen Seneca: „Errare humanum est“ (Irren ist menschlich), aber ergänzt eben auch den weniger bekannten Teil des Zitats: „Sed in errare perseverare diabolicum“ (Aber auf dem Irrtum zu bestehen, ist teuflisch) und leitet damit ein, dass man aktiv gegen die Fehler in der Software angehen muss und kann.

Auch meine täglichen Erfahrungen in Entwicklungsorganisationen zeichnet ein relativ einfaches Bild über die Qualitätsprobleme in vielen Entwicklungsorganisationen aus: Qualitätsprobleme entstehen umso weniger, je selbstverständlicher es ist, dass man mit der nächsten Softwarefreigabe einfach möglichst wenig Fehler ausliefern will.

Das bezieht sich auf den Prozess, in dem zwar oft Qualitätssicherungsmaßnahmen definiert und damit vorgeschrieben werden, aber oft genug mit so wenig Gefühl für den eigentlichen Fluss im Entwicklungsprozess, dass Testen zum engen Flaschenhals des Gesamtprozesses wird, sodass es nur folgerichtig ist, ihn möglichst zu umgehen. Leider wird in den Prozessdefinitionen immer noch allzu selten gefordert, dass die Entwicklung eines Tests grundsätzlich vor der Entwicklung des eigentlichen Programms zu stehen hat. Folglich wird diese genauso einfache wie wirksame QS-Praktik auch selten praktiziert.

Das bezieht sich aber auch auf das Handeln des einzelnen Entwicklers, Analysten oder jedes anderen Mitarbeiters in der Entwicklungsorganisation. Es ist eben längst nicht überall üblich, ein zweites Paar Augen auf kritische Codeteile schauen zu lassen. Und wenn man unter Zeitdruck ist, lassen leider doch die meisten von uns den Aufwand für die Entwicklung des Unit-Tests unter den Tisch fallen. Oft genug finde ich sogar Organisationen, in denen große Teile der Software gar nicht oder nur sehr oberflächlich getestet werden.

Am meisten beeindruckt mich in diesem Heft deswegen der Artikel von **Robert Breetzmann**, **Stephan Kraus** und **Christian Stamm** über ihre Qualitätspraktiken bei otto.de. Die drei beschreiben erfrischend unaufgeregt, wie aufregend es sein kann, Qualität wie selbstverständlich in die täglichen Abläufe und das tägliche Handeln des einzelnen Entwicklers zu integrieren, ja zur wesentlichen Maxime des Handelns zu machen. Mir wird dabei klar: Nur wenn Qualitätsmaßnahmen dazu führen, dass die Entwicklungsteams Spaß daran haben, Qualität zu liefern, und nur wenn jeder stolz auf sein Arbeitsergebnis ist, entsteht Qualität in einem so schwierigen Produkt wie Software.

Ihr Thorsten Janning, Chefredakteur OBJEKTSpektrum

NEWS  
LETTER

Alle zwei Monate kostenlos

• Heftinhalte • ausgewählte Artikel im PDF-Format • ergänzende Weiterbildungsangebote  
Anmeldung unter [www.sigs-datacom.de/os/newsletter/](http://www.sigs-datacom.de/os/newsletter/)