

Jesteś inżynierem oprogramowania. Co teraz?

BRAKUJĄCY
PLIK
README

PRZEWODNIK
DLA POCZĄTKUJĄCYCH
INŻYNIERÓW OPROGRAMOWANIA

CHRIS RICCOMINI
DMITRIY RYABOY

Tytuł oryginału: The Missing README: A Guide for the New Software Engineer

Tłumaczenie: Anna Zawila, Tadeusz Zawila

ISBN: 978-83-283-9408-7

Copyright © 2021 by Chris Riccomini and Dmitriy Ryaboy. Title of English-language original: The Missing README: A Guide for the New Software Engineer, ISBN 9781718501836, published by No Starch Press Inc. 245 8th Street, San Francisco, California United States 94103. The Polish-language edition Copyright © 2022 by Helion S.A. under license by No Starch Press Inc. All rights reserved.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from the Publisher.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Wszystkie znaki występujące w tekście są zastrzeżonymi znakami firmowymi bądź towarowymi ich właścicieli.

Autor oraz wydawca dołożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie biorą jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Autor oraz wydawca nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Drogi Czytelniku!

Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres

<https://onepress.pl/user/opinie/brapli>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Helion S.A.

ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice

tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63

e-mail: onepress@onepress.pl

WWW: <https://onepress.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Printed in Poland.

- [Kup książkę](#)
- [Poleć książkę](#)
- [Oceń książkę](#)

- [Księgarnia internetowa](#)
- [Lubię to! » Nasza społeczność](#)

SPIS TREŚCI

O autorach	13
Podziękowania	14
Wstęp	15
1. Podróż, która Cię czeka	17
Cel Twojej podróży	18
Mapa Twojej podróży	19
Góra Żółtodzioba	19
Rzeka Szkolenia	21
Przylądek Kontrybutora	21
Ocean Operacyjny	22
Zatoka Kompetencji	22
Pełną parą naprzód!	23
2. Świadome dochodzenie do kompetencji	24
Jak się uczyć, żeby się nauczyć	25
Przygotuj się do nauki	25
Ucz się przez działanie	26
Eksperymentuj z kodem	27
Czytaj	27
Obejrzyj prezentacje	29
Uczestnicz w spotkaniach i konferencjach (z umiarem)	29
Wymiana doświadczeń i współpraca z doświadczonymi inżynierami	30
Eksperymentuj z projektami pobocznymi	31
Zadawanie pytań	32
Zrób research	32
Ramy czasowe	33

Pokaż wykonaną pracę	33
Nie przeszkadzaj	34
Preferuj multicast, komunikację asynchroniczną	35
Zaplanuj żądania synchroniczne	35
Pokonywanie przeszkód w rozwoju	36
Syndrom impostora	36
Efekt Dunninga-Krugera	37
Co należy, a czego nie należy robić	38
Wejdź na wyższy poziom	38
3. Praca z kodem	39
Entropia oprogramowania	40
Dług technologiczny	40
Rozwiązywanie problemu długu technologicznego	42
Zmienianie kodu	43
Użyj algorytmu zmiany dotychczasowego kodu	44
Pozostaw kod czystszy niż ten, który zastałeś	45
Wprowadzaj zmiany przyrostowo (stopniowo)	47
Bądź pragmatyczny w refaktoryzacji	47
Użyj IDE	47
Stosuj najlepsze praktyki systemu kontroli wersji	48
Unikanie pułapek	49
Użycie nudnych technologii	49
Nie daj się zbałamucić	51
Nie rozwidlaj bez commitowania do źródła	52
Opierz się pokusie, by napisać to od nowa	53
Co należy, a czego nie należy robić	54
Wejdź na wyższy poziom	55
4. Pisanie działającego kodu	56
Programowanie defensywne	57
Unikaj wartości zerowych	57
Spraw, aby zmienne były niezmiennie	57
Używanie podpowiadania typów	
i statycznego sprawdzania typów	58
Sprawdzanie poprawności danych wejściowych	58
Korzystaj z wyjątków	60
Precyzyjnie określaj wyjątki	61
Rzucanie wyjątków wcześniej,	
przechwytywanie wyjątków późno	61
Inteligentne ponawianie prób	62

Stosuj systemy idempotentne	63
Czyszczenie zasobów	64
Rejestrowanie	64
Użyj poziomów dziennika	65
Przechowuj dzienniki atomowe	67
Dbaj o szybkość dzienników	67
Nie rejestruj wrażliwych danych	68
Metryki	69
Wykorzystanie standardowych bibliotek metryk	70
Zmierz wszystko	72
Ślady	73
Konfiguracja	74
Nie kombinuj z konfiguracją	75
Rejestrowanie i sprawdzanie poprawności wszystkich konfiguracji	76
Podaj wartości domyślne	76
Konfiguracja powiązana z grupą	76
Traktuj konfigurację jako kod	77
Utrzymuj porządek w plikach konfiguracyjnych	77
Nie edytuj wdrożonej konfiguracji	77
Narzędzia	77
Co należy, a czego nie należy robić	79
Wejdz na wyższy poziom	80
5. Zarządzanie zależnościami	81
Podstawy zarządzania zależnościami	82
Wersjonowanie semantyczne	83
Zależności przechodnie	84
Piekło zależności	85
Unikanie piekła zależności	87
Wyizoluj zależności	88
Celowe dodawanie zależności	89
Przypinanie wersji	89
Wąski zakres zależności	91
Chroń się przed zależnościami cyklicznymi	91
Co należy, a czego nie należy robić	92
Wejdz na wyższy poziom	92

6. Testowanie	93
Wielość zastosowań testów	93
Typy testów	94
Narzędzia testowe	97
Biblioteki atrap	97
Frameworki testowe	98
Narzędzia do poprawy jakości kodu	99
Pisanie własnych testów	100
Pisz czyste testy	101
Nie przesadzaj z testowaniem	102
Determinizm w testach	103
Ziarno generatora liczb losowych	104
Nie wywołuj zdalnych systemów w testach jednostkowych	104
Wstrzykiwanie zegarów	105
Unikaj usypiania i przerywania pracy	106
Zamykanie gniazd sieciowych i uchwytów plików	107
Powiązanie z portem 0	107
Generowanie unikalnych ścieżek do plików i baz danych	108
Wyizoluj i usuń pozostałości stanu testów	108
Nie uzależniaj się od kolejności testów	109
Co należy, a czego nie należy robić	109
Wejdź na wyższy poziom	110
7. Przeglądy kodu	111
Dlaczego warto przeglądać kod?	112
Uzyskiwanie przeglądu kodu	113
Przygotuj swój przegląd	113
Zmniejszanie ryzyka dzięki przeglądom projektów	114
Nie wysyłaj recenzji w celu wyzwolenia testów	115
Przechodzenie przez duże zmiany w kodzie	115
Nie przywiązuj się	116
Bądź empatyczny, ale nie toleruj chamstwa	116
Bądź proaktywny	117
Przeglądanie kodu	117
Ocena wniosków o przeprowadzenie przeglądu	117
Zarezerwuj czas na przeglądy	118
Zrozum zmianę	118
Przełącz wyczerpującą informację zwrotną	119
Uznaj to, co dobre	119
Rozróżniaj problemy, sugestie i drobiazgi	120

Nie przybijaj pieczątki na przeglądach	120
Nie ograniczaj się do narzędzi dostępnych na stronach internetowych	121
Nie zapominaj o sprawdzaniu testów	121
Dąż do konkluzji	122
Co należy, a czego nie należy robić	123
Wejdź na wyższy poziom	123
8. Dostarczanie oprogramowania	124
Fazy dostarczania oprogramowania	125
Strategie rozgałęziania	126
Faza kompilowania	128
Wersja pakietów	129
Oddzielne pakowanie różnych zasobów	130
Faza wydawania	131
Nie rób z wydań kukułczych jaj	132
Publikowanie pakietów w repozytorium wydania	132
Zachowaj niezmiennosc wydań	133
Częste wydawanie	134
Zachowaj przejrzystość w kwestii harmonogramu wydań	134
Publikowanie dzienników zmian oraz informacji o wydaniu	134
Faza wdrażania	135
Automatyzacja wdrożeń	135
Dokonaj atomizacji wdrożeń	136
Wdrażaj aplikacje w sposób niezależny	137
Faza rozpowszechniania	138
Monitoruj rozpowszechnianie	138
Zwiększanie wydajności dzięki flagom funkcji	139
Zabezpiecz kod za pomocą wyłączników automatycznych	140
Równoległe wersje usług i progi	140
Wdrażaj w trybie ciemnym	142
Co należy, a czego nie należy robić	145
Wejdź na wyższy poziom	145
9. Pełnienie dyżurów telefonicznych	147
Jak działa dyżur telefoniczny?	148
Ważne umiejętności w kontekście dyżurów telefonicznych	149
Bądź dostępny	149
Bądź uważny	150

Ustalaj priorytety pracy	150
Komunikuj się w jasny sposób	151
Śledź swoją pracę	152
Postępowanie w przypadku incydentów	153
Ocena	154
Koordynacja	155
Łagodzenie skutków incydentu	156
Rozwiązanie	157
Dodatkowe zadania	160
Udzielanie wsparcia	162
Nie bądź bohaterem	164
Co należy, a czego nie należy robić	165
Wejźdź na wyższy poziom	165
10. Proces projektowania technicznego	167
Stożek procesu projektowania technicznego	168
Myślenie o projektowaniu	169
Zdefiniuj problem	170
Przeprowadź analizę	171
Przeprowadzaj eksperymenty	172
Daj sobie czas	173
Pisanie dokumentacji projektowej	173
Wiedz, po co piszesz	174
Naucz się pisać	175
Aktualizuj dokumentację projektową	176
Korzystanie z szablonu dokumentacji projektowej	177
Wprowadzenie	178
Stan obecny i kontekst	178
Motywacja do zmian	178
Wymagania	178
Potencjalne rozwiązania	179
Proponowane rozwiązanie	179
Projektowanie i architektura	179
Plan testów	181
Plan wprowadzenia	181
Kwestie nierozstrzygnięte	181
Dodatek	181
Współpraca przy projekcie	181
Zrozumienie procesu przeglądu projektu w zespole	181
Nie zaskakuj ludzi	182

Burza mózgów i dyskusje projektowe	183
Udział w projektowaniu	184
Co należy, a czego nie należy robić	185
Wejdz na wyższy poziom	185
11. Tworzenie ewoluujących architektur	187
Zrozumienie złożoności	188
Projektowanie z myślą o ewolucji	189
Nie będziesz tego potrzebował	189
Zasada najmniejszego zdziwienia	191
Enkapsulacja wiedzy domenowej	192
Ewoluujące API	193
Staraj się, żeby API były małe	193
Udostępnianie dobrze zdefiniowanych API dla usług	194
Zachowaj zgodność zmian API	195
API wersji	197
Ewoluujące dane	198
Wyizoluj bazy danych	198
Używanie schematów	200
Zautomatyzuj migrację schematów	201
Zachowaj zgodność schematów	204
Co należy, a czego nie należy robić	205
Wejdz na wyższy poziom	206
12. Agile'owe planowanie	208
Manifest Agile	209
Framework planowania zwinnego	209
Scrum	211
Historyjki użytkownika	211
Zadania	212
Szacowanie w punktach	213
Klasyfikacja zadań do zrobienia	214
Planowanie sprintu	214
Stand-upy	215
Przeglądy	216
Retrospektywy	217
Roadmapy	218
Co należy, a czego nie należy robić	220
Wejdz na wyższy poziom	220

13. Praca z menedżerami	221
Czym zajmują się menedżerowie	222
Komunikacja, cele i procesy rozwojowe	222
Spotkania 1:1	223
PPP	225
Cele i kluczowe rezultaty (OKR)	226
Ocena pracownika	228
Zarządzanie w górę	229
Uzyskaj informację zwrotną	229
Przełącz informację zwrotną	230
Omów swoje cele	232
Podejmij działanie, gdy coś nie działa	233
Co należy, a czego nie należy robić	235
Wejdź na wyższy poziom	235
14. Ścieżka kariery	237
Do poziomu seniora i jeszcze dalej	237
Doradztwo zawodowe	238
Trzymaj się litery T	238
Uczestnictwo w programach inżynierskich	240
Kieruj swoim awansem	240
Ostrożnie zmieniaj miejsca pracy	242
Trzymaj się własnego tempa	243
Refleksje końcowe	244



PODRÓŻ, KTÓRA CIĘ CZEKA

Twoja podróż jako inżyniera oprogramowania obejmuje całą karierę zawodową. Po drodze będziesz mieć wiele przystanków — jako student, inżynier, lider techniczny, a może nawet menedżer. Większość nowych inżynierów rozpoczyna pracę z podstawami technicznymi, ale z niewielkim doświadczeniem praktycznym. Kolejne rozdziały poprowadzą Cię w kierunku pierwszego kamienia milowego Twojej kariery, który osiągniesz, gdy będziesz w stanie bezpiecznie dostarczać zmiany w kodzie i płynnie współpracować ze swoim zespołem.



Osiągnięcie pierwszego kamienia milowego jest trudne — potrzebne informacje są rozproszone w internecie lub, co gorsza, ukryte w czyjejś głowie. W niniejszej książce zebrano najważniejsze informacje, które są potrzebne do osiągnięcia sukcesu. Ale jak wygląda praca inżyniera oprogramowania, który odnosi sukcesy, i jak dość do tego etapu?

Cel Twojej podróży

Każdy zaczyna pracę jako młodszy inżynier. Aby awansować, trzeba posiadać kompetencje w kilku podstawowych obszarach.

WIEDZA TECHNICZNA. Znasz podstawy informatyki. Masz umiejętność posługiwania się zintegrowanymi środowiskami programistycznymi (*integrated development environments*, IDE), kompilatorami, debuggerami i frameworkami (platformami) testowymi. Znasz się na ciągłej integracji, metrykach i monitorowaniu, konfiguracji i pakietach. Proaktywnie tworzysz i ulepszasz kod testowy. Podejmując decyzje architektoniczne, bierzysz pod uwagę także operacje (eksploatację).

WYKONANIE. Tworzysz wartość, rozwiązując problemy za pomocą kodu, a ponadto rozumiesz związek między swoją pracą a biznesem. Zbudowałeś i wdrożyłeś małe i średnie funkcje. Pisziesz, testujesz i sprawdzasz kod. Uczestniczysz w dyżurach telefonicznych i rozwiązujesz problemy operacyjne. Jesteś proaktywny i niezawodny. Uczestniczysz w konferencjach technicznych, grupach dyskusyjnych, rozmowach kwalifikacyjnych i prezentacjach.

KOMUNIKACJA. Wyrażasz się w sposób klarowny zarówno w formie pisemnej, jak i ustnej. Potrafisz skutecznie przekazywać i przyjmować informacje zwrotne. Proaktywnie zwracasz się o pomoc i starasz się wyjaśnić niejednoznaczne sytuacje. Poruszasz trudne kwestie i identyfikujesz problemy w sposób konstruktywny. Udzielasz pomocy, gdy jest to możliwe, a także zaczynasz wywierać wpływ na współpracowników. Dokumentujesz swoją pracę. Tworzysz przejrzystą dokumentację projektową i prosisz o informacje zwrotne. W kontaktach z innymi ludźmi wykazujesz się cierpliwością i empatią.

LIDEROWANIE. Samodzielnie pracujesz nad zadaniami, które mają dobrze określony zakres. Szybko uczysz się na błędach. Dobrze radzisz sobie ze zmianami i z niejednoznacznością. Aktywnie uczestniczysz w planowaniu projektów i prac na dany kwartał. Pomagasz nowym członkom zespołu we wdrażaniu się do pracy. Przekazujesz swojemu przełożonemu istotne informacje zwrotne.

Mapa Twojej podróży

Abyś mógł dotrzeć do celu, potrzebna będzie Ci mapa. Pozostała część tego rozdziału pomoże Ci poruszać się zarówno po tej książce, jak i po początkach Twojej kariery. Zaczynamy od Góry Żółtodzioba, gdzie startują wszyscy początkujący. Stamtąd udajemy się w dół, kierując się nurtem Rzeki Szkolenia, gdzie zaczniesz pisać kod i uczyć się lokalnych konwencji i procesów. Kolejnym etapem jest Przyładek Kontrybutora, na którym zaczniesz dostarczać istotne funkcje. Zaś samo dostarczanie funkcji oznacza, że trzeba skoczyć na głęboką wodę i przetrwać sztormy szalejące na Oceanie Operacyjnym. W końcu razem dotrzemy do bezpiecznej przystani w Zatoce Kompetencji.

Wiele akapitów opatrzyliśmy adnotacjami z odnośnikami do rozdziałów. Książkę można czytać linearnie lub przeskakiwać do konkretnych rozdziałów, na których najbardziej Ci zależy. Wiele odniesień do rozdziałów pojawia się w konspekcie więcej niż raz; jest to celowy zabieg. Rozdziały są pogrupowane tematycznie, ale tematy, które poruszamy, będą dotyczyły całej kariery zawodowej. Za każdym razem, gdy będziesz wracać do tego materiału, odkryjesz coś nowego i wyciągniesz nowe wnioski.

Góra Żółtodzioba

Rozpoczynasz swoją podróż jako żółtodziób. Zapoznaj się z firmą, zespołem i ze sposobem załatwiania spraw. Uczestnicz w spotkaniach wprowadzających. Skonfiguruj środowisko programistyczne i dostęp do systemu, a także dowiedz się o obowiązujących w zespole procesach i jego regularnych spotkaniach. Zaczynaj czytać dokumentację i prowadzić dyskusje z kolegami z zespołu. Stań się kontrybutorem, uzupełniając braki w dokumentacji, które znajdziesz w trakcie procesu wdrażania Cię w Twoje obowiązki.

Być może firma organizuje szkolenie dla nowo zatrudnionych pracowników, aby pomóc im w rozpoczęciu pracy. Programy szkoleniowe uczą, jak działa firma, umożliwiają zapoznanie się z organizacją i przedstawiają kierownictwo firmy. Programy dla nowo zatrudnionych pozwalają również poznać nowych pracowników z innych działów — czyli przyszłych kolegów i przyszłe koleżanki. Jeśli w Twojej firmie nie ma programu dla nowo zatrudnionych, poproś swojego przełożonego o wyjaśnienie „schematu organizacyjnego” (kto jest za co odpowiedzialny i kto komu podlega), funkcji różnych działów i ich wzajemnych powiązań; rób przy tym notatki.

PRAWO CUNNINGHAMA I WIATA ROWEROWA

Radzimy Ci udokumentować konwencje, procedury wdrażania do pracy i inne ustne tradycje obowiązujące w zespole. Otrzymasz wiele komentarzy i poprawek. Nie bierz tych komentarzy do siebie. Nie chodzi o to, by napisać doskonały dokument, ale raczej o to, by napisać wystarczająco dużo, by wywołać dyskusję, która doprecyzuje szczegóły. Jest to odmiana *prawa Cunninghama*, które mówi, że „najlepszym sposobem na uzyskanie właściwej odpowiedzi w internecie nie jest zadawanie pytań, ale zamieszczanie złych odpowiedzi”.

Przygotuj się na to, że błahe dyskusje mogą się przeciągać, co jest zjawiskiem zwanym *wiatą rowerową*. Szopa dla rowerów to alegoria autorstwa C. Northcote’a Parkinsona, opisująca komisję, której powierzono przegląd projektów elektrowni. Komisja zatwierdza plany w ciągu kilku minut, ponieważ są one zbyt skomplikowane, żeby w ogóle o nich rozmawiać. Następnie członkowie komisji spędzają 45 minut na omawianiu materiałów do budowy wiaty rowerowej obok tej elektrowni. W pracy technicznej często pojawia się kwestia wiaty rowerowej.

Niektóre firmy wprowadzają dodatkowe procesy dla nowych inżynierów oprogramowania, aby pomóc im w uzyskaniu dostępu do systemów, skonfigurowaniu środowiska programistycznego oraz sprawdzeniu i zbudowaniu kodu. Jeśli taki proces nie istnieje, masz szansę go stworzyć! Zapisz, co robisz w trakcie przygotowań. (Zob. rozdział 2.).

Powinieneś otrzymać niewielkie zadanie, aby nauczyć się podstaw wprowadzania zmian w kodzie i wprowadzania ich do środowiska produkcyjnego. Jeśli nie, należy poszukać takiej możliwości lub poprosić o wprowadzenie jakiejś przydatnej, choć niewielkiej zmiany. Może to być coś tak małego jak aktualizacja komentarza; celem jest zrozumienie kroków, a nie wywarcie wrażenia. (Zob. rozdział 2. i rozdział 8.).

Skonfiguruj edytor kodu lub zintegrowane środowisko programistyczne (IDE). Użyj IDE, z którego korzysta Twój zespół; jeśli nie znasz tego środowiska, znajdź samouczek w internecie. Poznanie IDE pozwoli zaoszczędzić wiele czasu w przyszłości. Skonfiguruj IDE tak, aby stosowało konwencje formatowania kodu zespołu; zapytaj, czym one są i jak je stosować. (Zob. rozdział 3.).

Upewnij się, że Twój menedżer dodaje Cię do meetingów zespołowych i firmowych — codziennych spotkań, planowania sprintu, retrospektyw, spotkań z udziałem całej organizacji itd. Przypomnij swojemu menedżerowi, aby umówił się z Tobą na spotkanie indywidualne, jeśli takie przeprowadza. (Por. rozdział 12. i rozdział 13.).

Rzeka Szkolenia

Po wykonaniu zadań dla początkujących podejmiesz się pierwszej prawdziwej pracy dla zespołu. Prawdopodobnie będziesz pracować na już istniejącym repozytorium kodu. To, co znajdziesz, może Cię zdezorientować lub onieśmielić. Zadawaj pytania, a sam zespół powinien często sprawdzać Twoją pracę. (Zob. rozdział 3. i rozdział 7.).

Uczenie się jest bardzo ważne dla Twojego rozwoju. Dowiedz się, w jaki sposób tworzony, testowany i wdrażany jest kod. Zapoznaj się z pull requestami (czyli powiadomieniami od członków zespołu, że ich kod do jest gotowy do przeglądu przed wprowadzeniem do repozytorium) i przeglądami kodu. Nie bój się prosić o więcej informacji. Zapisz się na konferencje o nowych technologiach, dołącz do nieformalnych spotkań podczas lunchu, grup dyskusyjnych, programów mentorskich itp. (Por. rozdział 2., rozdział 5., rozdział 6. oraz rozdział 8.).

Teraz nadszedł czas na zbudowanie relacji z menedżerem. Poznaj jego styl pracy, zrozum, jakie ma oczekiwania, i porozmawiaj z nim o swoich celach. Jeśli Twój menedżer organizuje indywidualne spotkania, spodziewaj się, że przeprowadzi z Tobą kilka sesji na początek. Menedżerowie zazwyczaj chcą śledzić postępy, więc zapytaj swojego menedżera, jak go informować o stanie prac. (Patrz rozdział 13.).

Prawdopodobnie weźmiesz też udział w swojej pierwszej sesji planowania — zazwyczaj będzie to spotkanie dotyczące planowania sprintu. Możesz także uczestniczyć w retrospektywach lub meetingach dla całej organizacji. Zapytaj o przegląd mapy drogowej i procesu planowania rozwoju. (Zob. rozdział 12.).

Przyłądek Kontrybutora

Do Przyłądka Kontrybutora dotrzesz wtedy, gdy zaczniesz pracować nad większymi zadaniami i funkcjami. Zespół ufa Ci już bowiem na tym etapie i pozwala na bardziej niezależną pracę. Dowiedz się, jak pisać kod nadający się do wprowadzenia na produkcję, który jest przyjazny dla operatora, właściwie zarządza zależnościami i przechodzi testy na czysto. (Zob. rozdział 3., rozdział 4., rozdział 5. oraz rozdział 6.).

Teraz to Ty powinieneś również pomagać kolegom z zespołu. Angażuj się w przeglądy kodu i oczekuj, że koledzy z zespołu będą pytać o Twoje pomysły i opinie. Twoi koledzy mogli zapomnieć, że niedawno dołączyłeś do zespołu, więc zadawaj pytania, gdy czujesz się zdezorientowany. (Por. rozdział 2., rozdział 7. oraz rozdział 10.).

W większości firm obowiązują kwartalne cykle planowania i wyznaczania celów. Uczestnicz w planowaniu pracy zespołu i współpracuj ze swoim menedżerem przy ustalaniu celów i kluczowych wyników (CKW). (Por. rozdział 12. i rozdział 13.).

Ocean Operacyjny

Podczas pracy nad większymi zadaniami dowiesz się więcej o tym, jak kod jest dostarczany użytkownikom. Podczas dostarczania wiele się dzieje, dochodzi bowiem do testowania, budowania, wydawania, wdrażania i rozwijania. Dopracowanie tego procesu wymaga umiejętności. (Zob. rozdział 8.).

Po wprowadzeniu zmian będziesz musiał się zająć obsługą oprogramowania zespołu. Praca operacyjna wiąże się z dużym stresem i wymaga wytrwałości — niestabilność będzie miała bowiem wpływ na klientów. Będziesz usuwać błędy w oprogramowaniu na bieżąco, korzystając z metryk, dzienników i narzędzi do śledzenia. Na tym etapie możesz zostać poproszony o pełnienie dyżurów telefonicznych. Dzięki pracy operacyjnej dowiesz się, jak kod zachowuje się w rękach użytkowników, a także nauczysz się chronić swoje oprogramowanie. (Zob. rozdział 4. i rozdział 9.).

Zatoka Kompetencji

Twój zespół będzie liczył na to, że poprowadzisz teraz mały projekt. Będziesz musiał stworzyć dokument w postaci technicznego projektu i pomóc przy samym planowaniu projektu. Projektowanie oprogramowania wiąże się z nowym poziomem złożoności. Nie należy poprzestawać na pierwszym projekcie; należy zbadać możliwości kompromisów i zaplanować ewolucję systemu w czasie. (Zob. rozdział 10., rozdział 11. oraz rozdział 12.).

Część blichtru zdążyła już zniknąć. Zaczynasz teraz dostrzegać wady w architekturze, systemie budowania i wdrażania, a także w środowisku testowym. Uczysz się utrzymywać równowagę między regularną pracą a niezbędną konserwacją i refaktoryzacją. Nie próbuj jednak wszystkiego przepisywać. (Zob. rozdział 3.).

Zapewne na tym etapie masz też swoje przemyślenia na temat procesów zespołowych. Zapisz swoje obserwacje — co działa, a co nie — i omów swoje pomysły w indywidualnej rozmowie z menedżerem. (Patrz rozdział 13., „Praca z menedżerami”).

Teraz jest też czas na wyznaczanie celów długoterminowych i ocenę wyników pracy. Współpracuj ze swoim menedżerem, aby zrozumieć proces i uzyskać informacje zwrotne od swoich współpracowników. Omów ze swoim menedżerem aspiracje zawodowe, przyszłą pracę, projekty i pomysły. (Por. rozdział 13. i rozdział 14.).

Pełną parą naprzód!

Masz teraz zarówno mapę, jak i cel swojej podróży dla początkujących. Po wylądowaniu w Zatoce Kompetencji staniesz się pełnoprawnym inżynierem oprogramowania, zdolnym do współpracy z zespołem w celu dostarczania wartościowych funkcji. Dalsza część książki pomoże Ci poruszać się po tej ścieżce. I tak oto zaczyna się nasza podróż.

PROGRAM PARTNERSKI

— GRUPY HELION —

- 
1. ZAREJESTRUJ SIĘ
 2. PREZENTUJ KSIĄŻKI
 3. ZBIERAJ PROWIZJĘ

Zmień swoją stronę WWW w działający bankomat!

Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!

<http://program-partnerski.helion.pl>

GRUPA
Helion

Dla inżyniera oprogramowania umiejętność kodowania to zaledwie punkt wyjścia. Większość początkujących programistów przekonuje się o tym już w pierwszych dniach pracy w firmie. Nagle się okazuje, że wielu kluczowych spraw zabrakło w programach nauczania. Mowa tu nie tylko o praktykach związanych z tworzeniem i wdrażaniem kodu, ale także o zachowaniach i metodach współpracy ułatwiających odpowiednie działanie zespołu i w efekcie całego przedsiębiorstwa.

To książka przeznaczona dla osób, które chcą rozpocząć karierę inżyniera oprogramowania. Znajdziesz w niej wiele cennych informacji, które zazwyczaj nie są uwzględniane w programach nauczania informatyki na poziomie studiów inżynierskich czy licencjackich, dowiesz się też, czego możesz się spodziewać w pracy. Poszerzysz swoją wiedzę techniczną dotyczącą pisania kodu nadającego się do wdrożenia w środowisku produkcyjnym, opanujesz zagadnienia efektywnego testowania i przeglądów kodu, ciągłej integracji, a także ciągłego wdrażania, dokumentacji projektowej i najlepszych praktyk w zakresie architektury. Zapoznasz się również z informacjami o umiejętnościach miękkich, takich jak techniki zwinnego planowania, efektywna współpraca z kierownictwem i zarządzanie rozwojem własnej kariery.

Najciekawsze zagadnienia:

- oczyszczanie zastanego i tworzenie poprawnie działającego kodu
- testy deterministyczne i przeglądy kodu
- proces projektowania technicznego
- obsługa incydentów produkcyjnych
- zaawansowane techniki architektoniczne
- agile w praktyce firmowej

CHRIS RICCOMINI jest inżynierem oprogramowania. W ciągu ostatniej dekady pracował w takich firmach jak PayPal, LinkedIn i WePay. Jest również twórcą oprogramowania open source, inwestorem i doradcą w dziedzinie startupów.

DMITRIY RYABOY od dwudziestu lat pracuje jako inżynier oprogramowania i menedżer. Pracował w startupach i instytucjach badawczych. Pomagał w tworzeniu i rozwijaniu wielu projektów open source, w tym Apache Parquet.

onepress



Księgarnia internetowa:
<http://onepress.pl>



HELION SA
ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice
tel.: 32 230 98 63
onepress@onepress.pl

książkiklasybusiness

ebook dostępny na:

ebookpoint

ISBN 978-83-283-9408-7



9 788328 394087

Cena: 59,00 zł

PO UKOŃCZENIU
UCZELNI CZAS NA
PRAWDZIWĄ SZKOŁĘ
PROGRAMOWANIA!

Helion