

Patterns in der Softwareentwicklung

Jutta Eckstein, IT, Braunschweig

Patterns fanden bereits 1987 ihren Einzug in die Softwareentwicklung. Allerdings kam es erst 1995 zum großen Durchbruch mit der Veröffentlichung von „Design Patterns – Elements of Reusable Object– Oriented Software“ von Erich Gamma, Ralph Johnson, Richard Helm und John Vlissides. Vorbereitet wurde dieser Durchbruch ein Jahr vorher mit der ersten Konferenz zum Thema, der ersten PLoP – Acronym für „Pattern Language of Programming“. Wie so häufig (in der Softwareentwicklung) fand diese erste Konferenz in den USA statt, weshalb ziemlich schnell der Bedarf an ähnlichen Konferenzen in anderen Ländern, auf anderen Kontinenten wuchs. Aus diesem Grund gibt es heute die AsiaPLoP, ChilliPLoP, SugarloafPloP (klar am Zuckerhut) sowie die KoalaPLoP in Australien.

Neben der Verbreitung in Form von Konferenzen wurden auch mehr und mehr Bücher zum Thema veröffentlicht. Ganze Serien wurden entwickelt – allen voran die Serie „Pattern Oriented Software Architecture“ die inzwischen fünf Bände aufweist. Der erste Band erschien 1996, d.h. damit gab es die ersten Patterns die nicht nur das Software-Design im Fokus hatten sondern auch die Architektur. Ebenfalls im gleichen Jahr wurde die erste agile Entwicklungsmethode, d.h. die Beschreibung eines Vorgehens das (hoffentlich) zu guter benutzerfreundlicher Software basierend auf regelmäßigen Feedback führt, in Form von Patterns vorgestellt. Diese nannte sich Episodes und wurde nicht viel später in XP –eXtreme Programming- umbenannt und wird auch heute noch ganz allgemein im Zuge der agilen Entwicklungsmethoden eingesetzt. Und ein ganz anderer Bereich wurde ebenfalls 1996 entdeckt: die Pedagogical Patterns. Diese wurden initiiert mit der Idee, sogenannte Best Practice in der Lehre von Softwareentwicklung zu sammeln und greifbar zu machen.

Der große Hype ist heutzutage abgeklungen. Allerdings können Patterns aus der Softwareentwicklung nicht mehr weggedacht werden – sie sind state-of-the-art. Und wenn auch inzwischen nicht mehr ganz so viel veröffentlicht wird, so gibt es immer noch eine sehr aktive Community so sind die genannten Konferenzen immer noch aktiv. Man könnte sagen Patterns sind in der Software den Kinderschuhen entwachsen und werden als „normaler“ Bestandteil betrachtet. Einige Anwendungsbereiche lassen sich mit Sicherheit auch auf andere Domänen übertragen – weshalb sollte man zum Beispiel nicht in der Lehre von anderen (komplexen) Wissensgebieten von den Pedagogical Patterns der Softwareentwicklung profitieren.

BIO:

Jutta Eckstein (it-communication.com, je@it-communication.com), Partner von IT communication, arbeitet seit über zehn Jahren als Coach, Beraterin und Trainerin im In- und Ausland. Weltweit verfügt sie über eine einzigartige Erfahrung bei der erfolgreichen Umsetzung agiler Prozesse in mittleren bis großen, verteilten, unternehmenskritischen Projekten, wovon auch ihre Bücher „Agile Softwareentwicklung mit verteilten Teams“ und „Agile Softwareentwicklung im Großen“ handeln. Sie ist Mitglied der AgileAlliance und im Programmkomitee verschiedener europäischer und amerikanischer Konferenzen zu den Themen agiles Vorgehen, Objektorientierung und Patterns.