




Geschäftsregeln in Access-Anwendungen

PAUL ROHORZKA
paul.rohorzka@techtalk.at
AEK14, Oktober 2011

COPYRIGHT 2011, TECHTALK - WWW.TECHTALK.AT



Kundenwunsch: Ablöse einer bestehenden Excel-Datei

Vision:

- Parallele Bearbeitung
- Automatisierte Rechnungserstellung
- Verschiedene Auswertungen auch über die Daten mehrerer Jahre
- Modernere Benutzeroberfläche
- Verbesserte Datenintegrität
- Zentrale Datenhaltung

2




Von Excel zu einem ersten Wurf in Access

Datenübernahme
Normalisierung
Formulare

3

Was wir gemacht haben

- Übernahme der bestehenden Struktur in Access
 - Als Zwischenschritt
- Normalisierung, erforderliche Felder
 - Noch keine zusätzlichen „Features“
- Formulare
 - Vorerst nur für die Bewegungsdaten




Gibt's hier schon Geschäftsregeln?

Bis jetzt keine einzige Zeile Code


ABER: Schema der Datenbank!

- In der Struktur hinterlegte Regeln
 - Vorhandensein von Feldern in bestimmten Tabellen
 - ForeignKey-Constraints
- Zusätzliche Regeln
 - Erforderliche Felder
 - Gültigkeitsregeln
 - Indizes

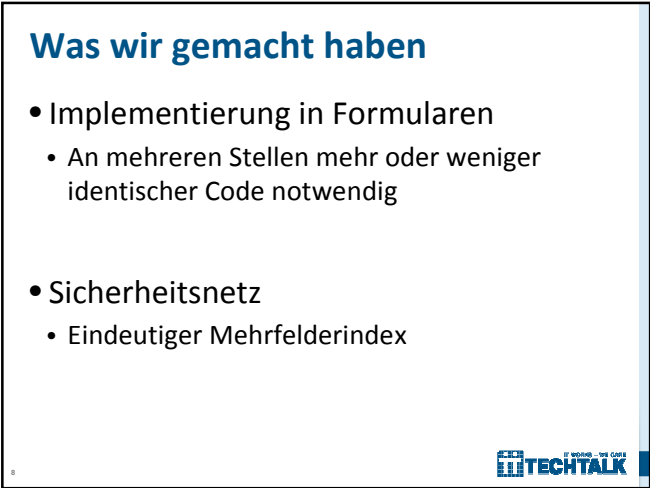


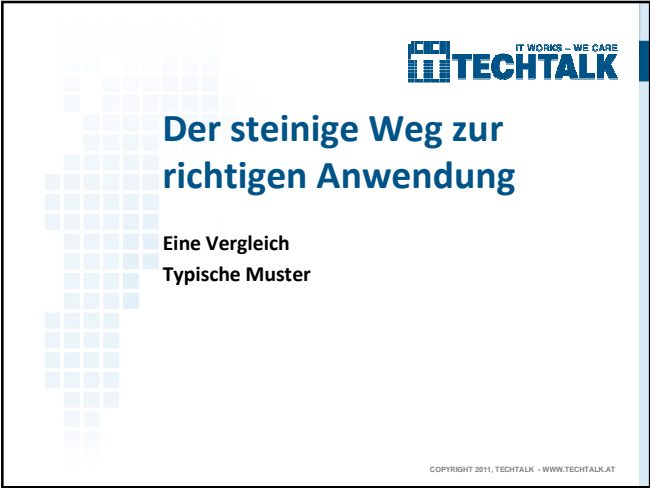
Problem: Ein Teilnehmer musste doppelt zahlen!

→ Anforderung:
Jeder Teilnehmer darf nur einmal an einem Seminar teilnehmen











Also bei meinen Projekten ist alles klar.

Ja, natürlich.


Aber vielleicht kannst du ja trotzdem eines dieser schönen



erkennen...

11






Es ist unklar, warum ein Projekt gemacht wird und wer welche Interessen hat.

- Fragen wir, **warum** diese Software gerade jetzt gebraucht wird.
- Versuchen wir herauszufinden **wer** sich von der Einführung **was** erwartet.

12




MUSTER

Der Auftraggeber weiß selbst nicht genau was er will

- Der **Auftraggeber** muss inhaltlich **entscheiden** was er haben möchte.
- **Wir** können
 - ihm gute **Fragen stellen**.
 - ihn bezüglich Auswirkungen **beraten**.

13



MUSTER

Zu viele Personen möchten mitreden

- Es sollte möglichst genau **einen Ansprechpartner** geben
 - Muss nicht selbst alles wissen oder entscheiden können.
 - Sollte aber Informationen besorgen und Entscheidungen herbeiführen können.
 - „Product Owner“

14



MUSTER

Es gibt unterschiedliche Sichtweisen darüber was dabei ist und was nicht

- Von einer Seite getroffene **Annahmen** sind der anderen Seite **nicht bewusst**.
- Sprechen wir explizit an, was **nicht** zum Umfang des Projekts gehört.
 - IN/OUT-Liste

15




MUSTER

Es wird versucht, alles auf einmal zu lösen

- Versuchen wir mit kleinen Einheiten Erfahrungen zu sammeln.
 - „Was ist der minimale Umfang mit dem die Anwendung bereits einen Nutzen bringt?“
- Analysieren wir einen Teil erst dann im Detail wenn wir ihn umsetzen wollen.

16



MUSTER

Man verstrickt sich zu schnell in Details



17




MUSTER

Unsinnige Regeln aus alten Prozessen werden blind übernommen

- Nur weil es so war heißt nicht, dass es **jetzt** noch **sinnvoll** ist.
- Alte Regeln resultieren oft aus **obsoleten** Randbedingungen.

18



MUSTER

Die Regeln werden mit abstrakt dokumentiert

- Mit **konkreten Beispielen** kommunizieren.
- Die Beispiele für alle Projektmitglieder **zugänglich** halten.

„Stellen Sie sich vor wir bestellen beim Lieferanten Mayer im Wert von 1.000 EUR.
Wenn ...“


19

TECHTALK

MUSTER

Der Entwickler verstrickt sich in Nebensächlichkeiten

- Zuerst definieren, was die **wichtigen Aspekte** sind.
- Wann ist das Feature gut genug?
- Von außen nach innen arbeiten Outside/in



20

TECHTALK

MUSTER

Die Anwender sehen erst sehr spät die fast fertiggestellte Anwendung

- Möglichst rasch die Anwender involvieren!



„Wie soll ich wissen was ich brauche bevor ich sehe was ich kriege?“

21

TECHTALK



Die Anwendung erfüllt eher Bedürfnisse des Entwicklers als der Anwender

- Ein **technisch** perfektes Produkt kann komplett an den **Bedürfnissen** der Benutzer **vorbeigehen**.

„Mache die richtige Software, nicht nur die Software richtig.“



22



Geschäftsregeln implementieren


Businesslogik zentralisieren
Feedback an der Benutzeroberfläche



COPYRIGHT 2011, TECHTALK - WWW.TECHTALK.AT

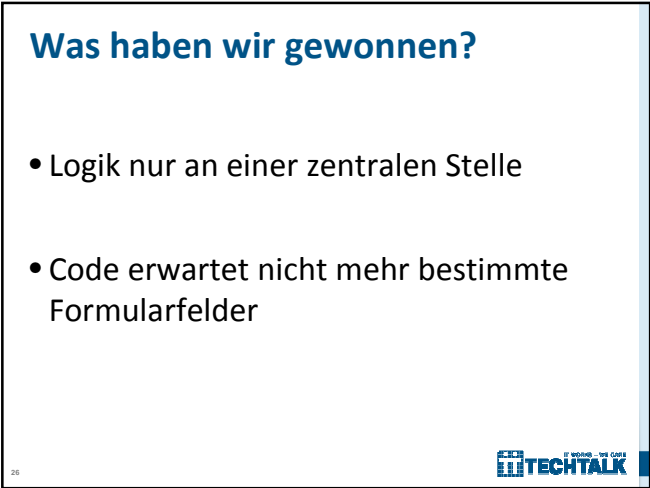
Rekapitulieren wir

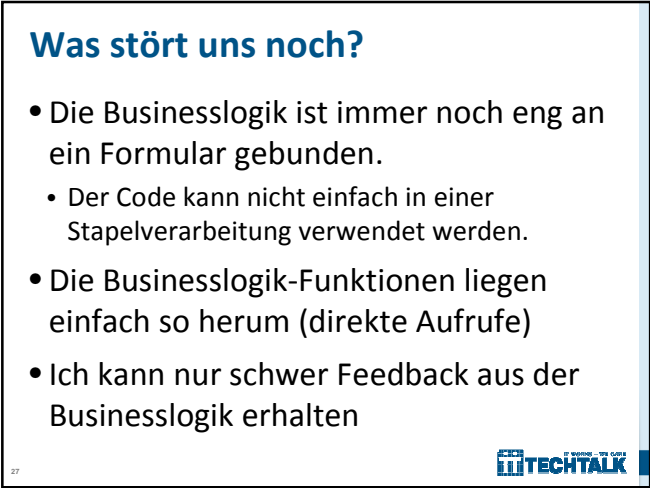
- Validierung zweimal sehr ähnlich
 - Konsistenz?
- Enge Verknüpfung mit Formularen
 - Wiederverwendbarkeit?



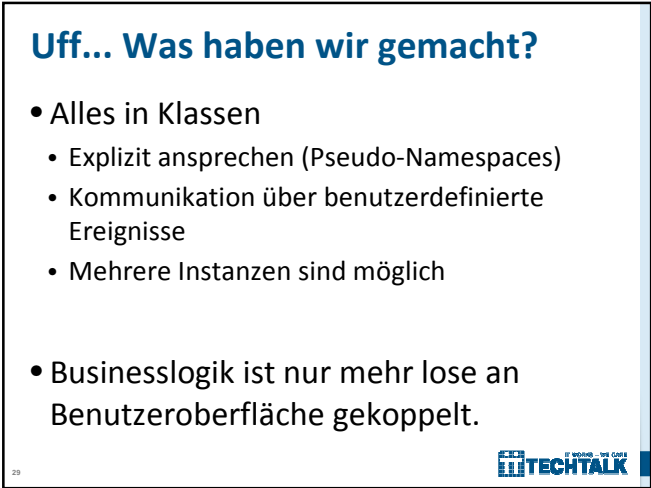
24













Warum testen?

- Um zielgerichteter zu entwickeln.
- Damit der Code die gewünschte Funktionalität tatsächlich hat.
- Damit Änderungen bestehende Funktionen nicht stören.

31



Wie testen?

- Manuell:
 - Testfälle über die Benutzeroberfläche durchspielen und das Verhalten beobachten.
- Problematik:
 - Vorbereitungen (Daten)
 - Isolation des Testkandidaten
 - Durchführungsdauer (und damit Häufigkeit)
 - Fehleranfälligkeit

32



Wie testen?

- Automatisiert:
 - Per Code bestimmte Szenarien durchlaufen
 - Ergebnisse sehr schnell einsichtbar (rot/grün)
 - Am einfachsten mit einem speziellen Tool:
 - AccUnit
- Siehe auch Vortrag auf der AEK 13


33



Mit Tests die Entwicklung treiben

- „Test first“
 - Zuerst den Test schreiben
 - Sehen, dass er fehlschlägt
 - Dann erst die Funktion implementieren
- Diese Idee lässt sich auch ohne Tests aufgreifen:
 - Outside/in („Usage first“)

34

TECHTALK



Testen von Geschäftslogik

Manuelle Tests
Automatische Tests
Usage First


35

TECHTALK

Zum Abschluss

- Implementierung von Businesslogik aus Formularen heraushalten
- Dennoch für Benutzerinteraktion heranziehbar (Events!)
- Eine getestete Businesslogik gibt ein gutes Gefühl!

36

TECHTALK