

Мобильный веб Назад в будущее

badoo

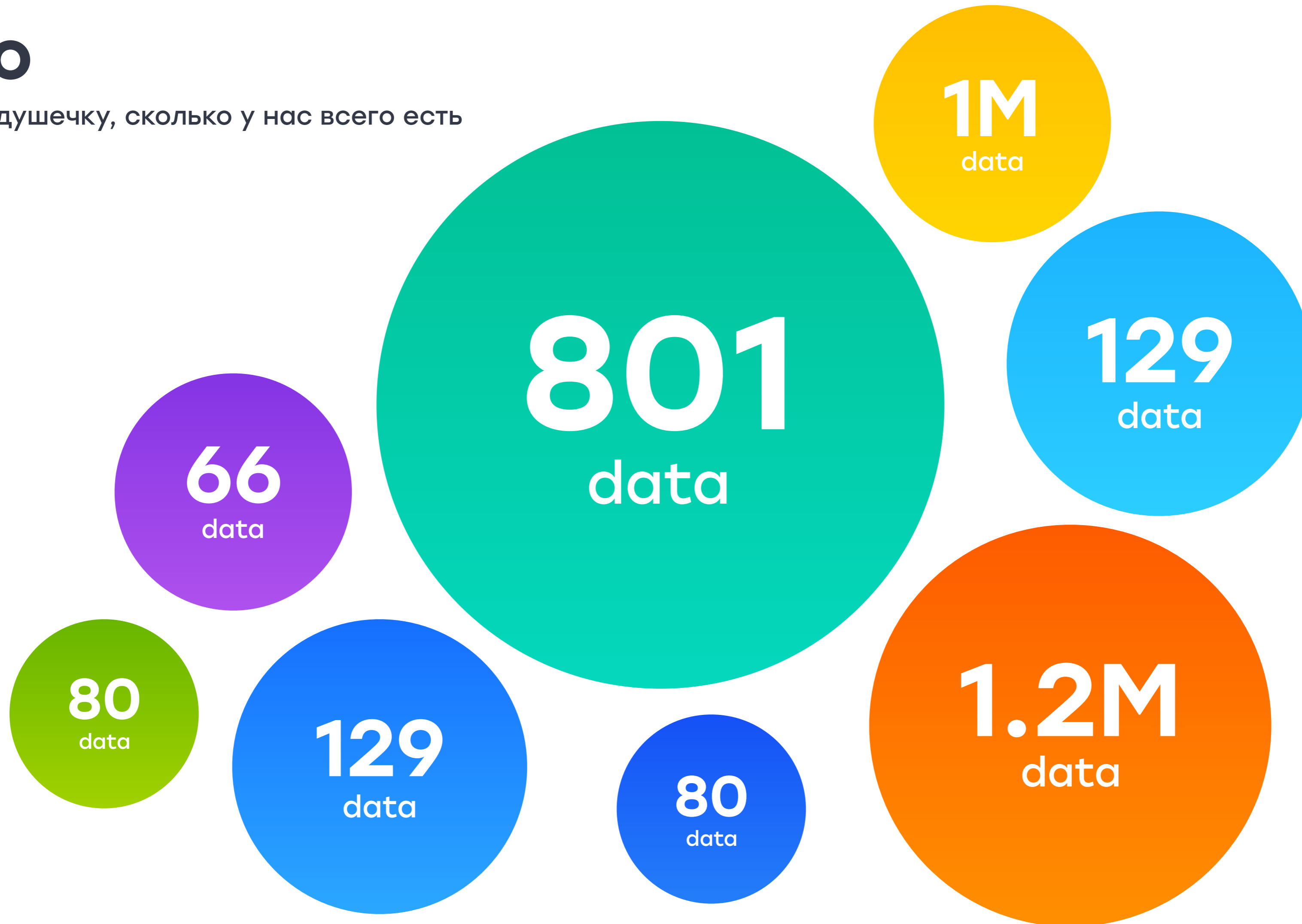
5 летку
в 4 года



-выполним!

Badoo

Слайд про бадущечку, сколько у нас всего есть



Платформа

- Отдельная версия сайта, больше 2 млн DAU
- 11 разработчиков (8 JS 3 CSS), 4 QA, 1 AutoQA
- Ежеквартальный рост по всем показателям

Cheatsheets

The image features a background of concentric circles in various shades of orange, creating a radial gradient effect. The circles are centered and expand outwards from the middle. In the center of the innermost circle, the letters "QA" are written in a bold, white, sans-serif font.

QA

Неочевидные результаты автотестов

Проблемы:

- ◆ причину падения трудно понять
- ◆ авторы тестов думают о суициде



Неочевидные результаты автотестов

Делаем:

- ◆ улучшаем логирование
- ◆ проверка результатов – ручным тестировщикам



Ненадёжные автотесты

Проблемы:

- ◆ тесты идут >3 часов
- ◆ на реальных девайсах
- ◆ мало автотестов



Ненадёжные автотесты

Делаем:

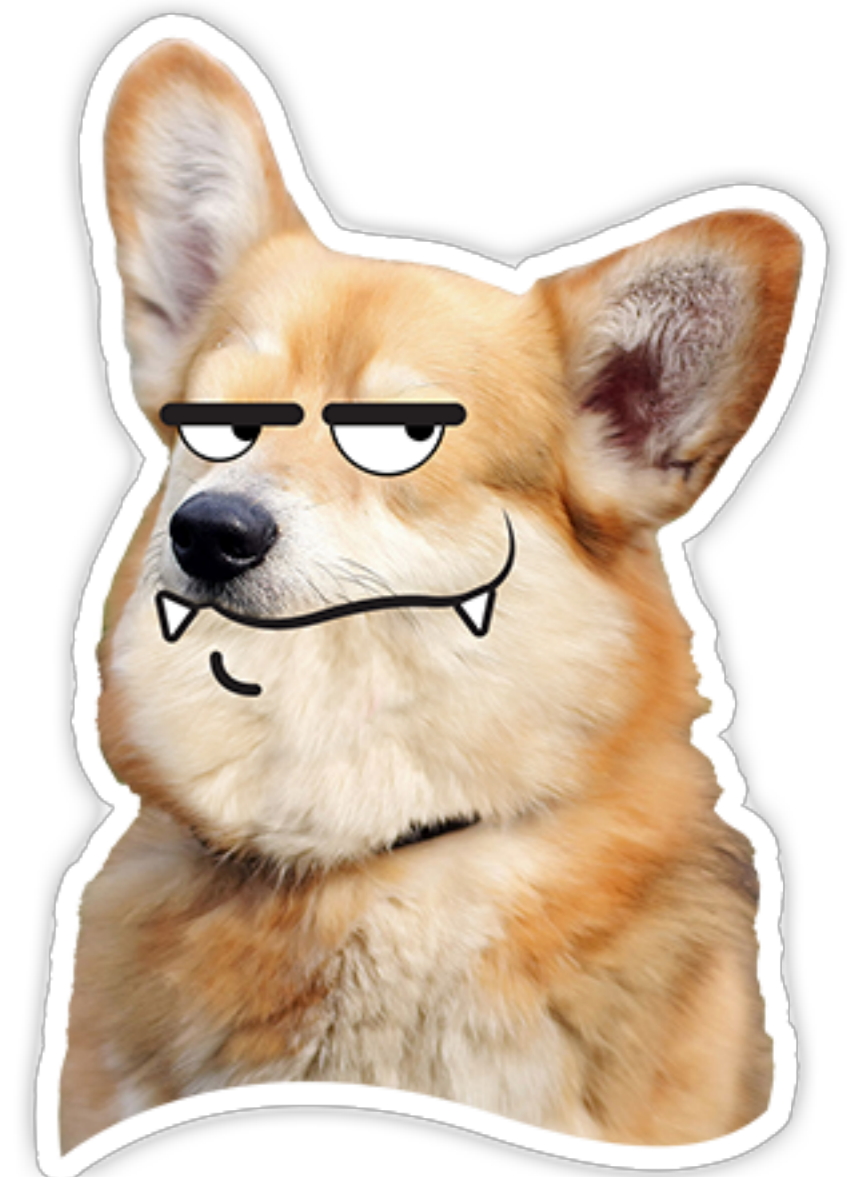
- ◆ автотесты только в Chrome
- ◆ увеличиваем покрытие – 700 автотестов
- ◆ ускоряем прогон – 20-30 минут
- ◆ запускаем после каждой сборки фичебранча



Время и ресурсы

Проблемы:

- ◆ релизы раз в неделю, хотим чаще, а не можем
- ◆ ручная регрессия занимает день



Время и ресурсы

Делаем:

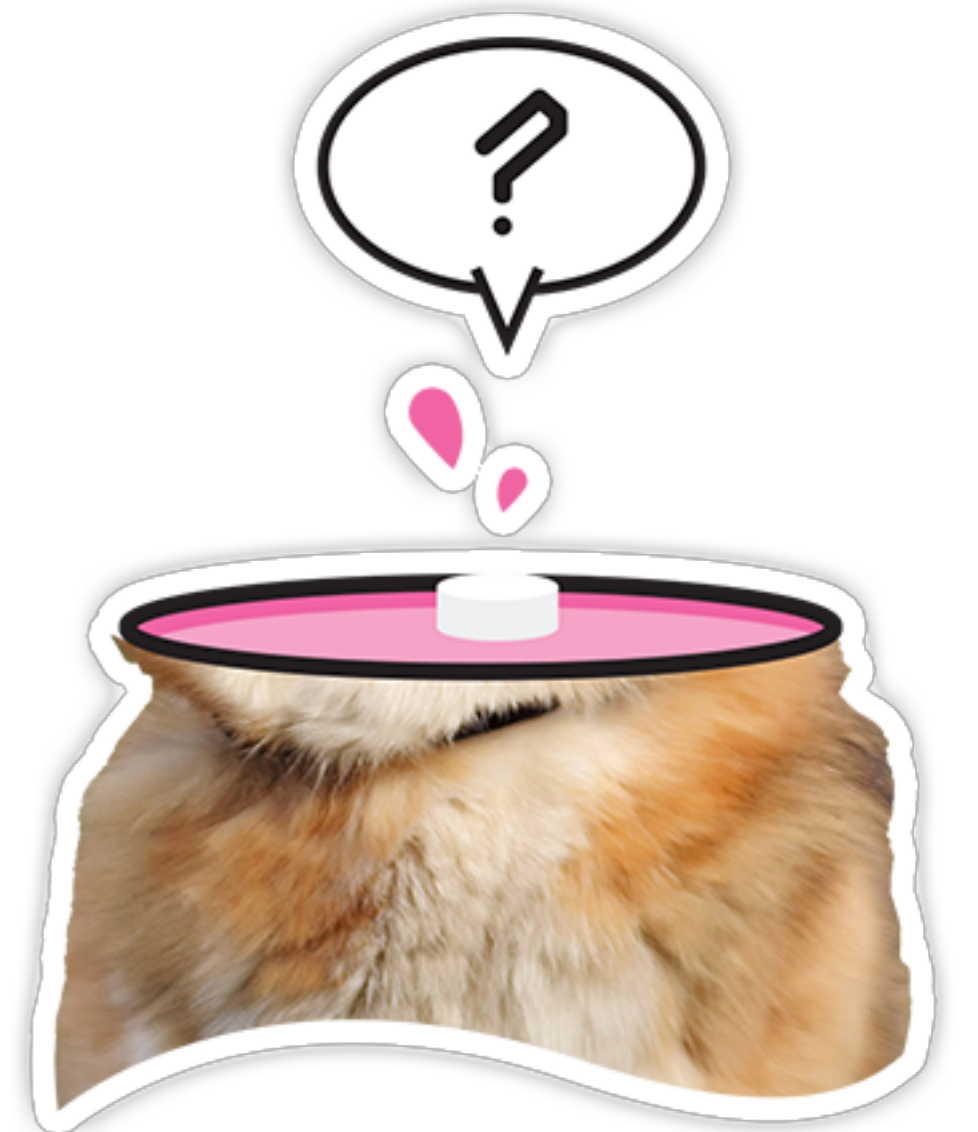
- ◆ новые фиичи оперативно покрываем
- ◆ высокий приоритет багам, блокирующим тесты
- ◆ регресс – на автотесты



Пропускаем визуальные регрессии

Проблемы:

- ✦ в неожиданных местах ломается вёрстка
- ✦ в релиз пролезают изменения, незаметные невооружённым глазом



Пропускаем визуальные регрессии

Делаем:

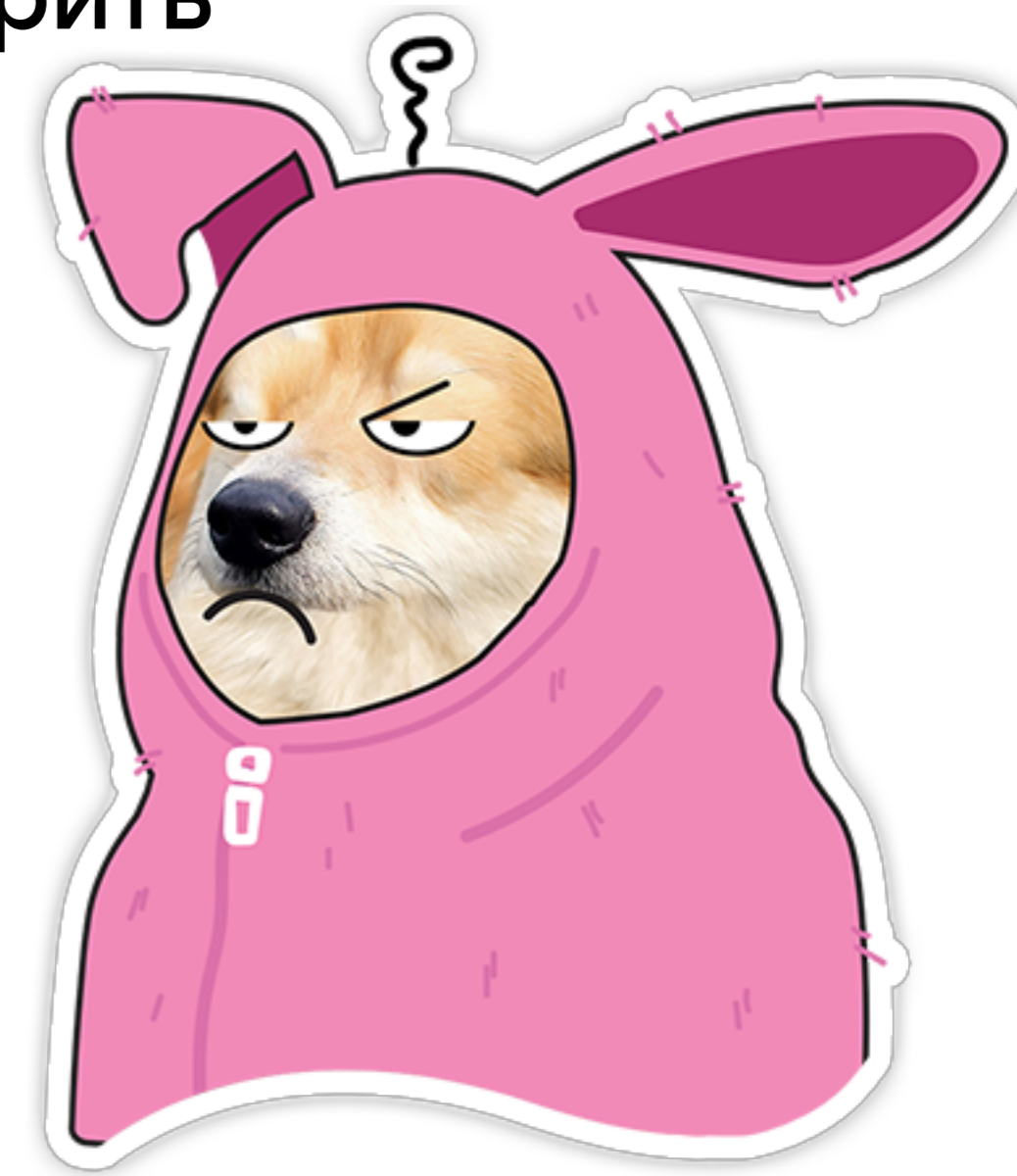
- ✦ внедряем конструктор интерфейса – styleguide
- ✦ добавляем Visual Regression Tests
- ✦ интегрируем VRT в билд-процесс



Нет баланса и гармонии

Проблемы:

- ◆ тестировщик болеет душой за качество!
- ◆ девелопер решает, что проще пофиксить, чем спорить
- ◆ сроки сдвигаются за дедлайн



Нет баланса и гармонии

Делаем:

- ◆ релизим, когда готово 80%
- ◆ остальные 3% делаем в другой задаче
- ◆ не применяем правило бездумно
- ◆ все фишки равны, но некоторые всё-таки равнее



Низкое качество тикетов

Проблемы:

- ◆ нашкодил и забыл
- ◆ только задача пришла на тестирование, а уже пора обратно
- ◆ не проверял, но одобряю



Низкое качество тикетов

Делаем:

- ◆ линтеры, юнит тесты
- ◆ на разработчике - позитивное тестирование и проверка автотестов
- ◆ не тратим зря время, убираем глупые переоткрытия
- ◆ повышаем ответственность разработчиков

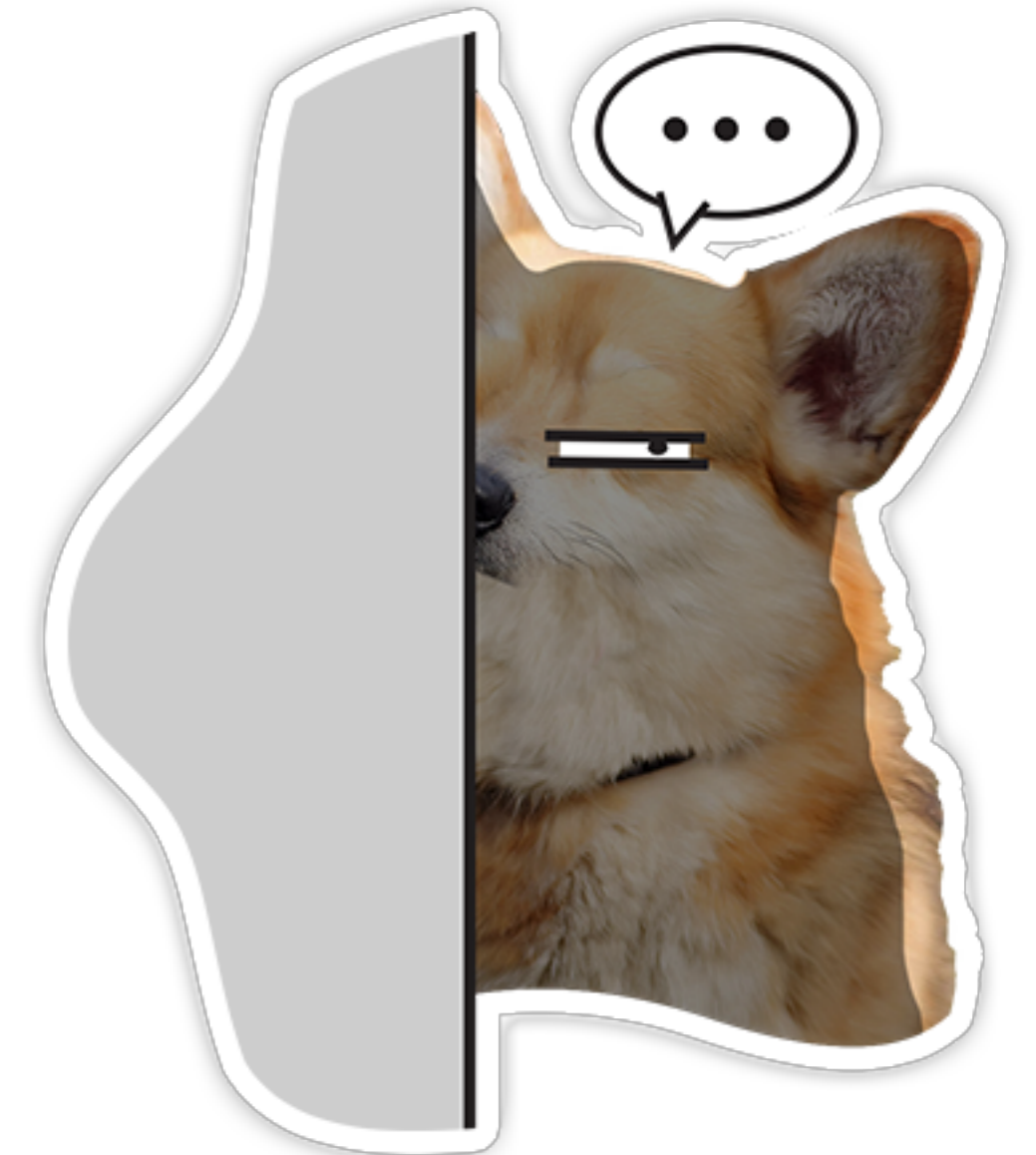


DEV

Командная ответственность = ничья ответственность

Проблемы:

- ◆ неточная оценка
- ◆ нечеткое понимание прогресса разработчика
- ◆ не видно проблем – как улучшить?
- ◆ недостаточная мотивация разработчика пушить



Командная ответственность = ничья ответственность

Делаем:

- ◆ личная ответственность за оценку
- ◆ у каждой задержки должно быть объяснение
- ◆ ретроспективы провалов
- ◆ большая прозрачность



Оценка времени разработки



Проблемы:

Разработчик оценивал только время написания самого кода

- ◆ кто выясняет все зависимости / блокеры, проясняет все неочевидные моменты?
- ◆ за сроки отвечает кто угодно, но не разработчик
- ◆ трудно отслеживать узкие места в процессах / коммуникациях



Оценка времени разработки

Делаем:

- ◆ разработчик даёт срок релиза
- ◆ разработчик налаживает общение
- ◆ улучшает навык оценки
- ◆ разработчик ближе всего к “узким местам”



Незапланированные траты времени



Проблемы:

- ◆ как выкатиться в срок, если в фиче чинится ещё и десяток несвязанных багов?
- ◆ какая история в гите, если рефакторинг?
- ◆ какие сроки, “идет рефакторинг” или “очень важный” эксперимент
- ◆ много велосипедов хуже, чем один



Незапланированные траты времени



Делаем:

- ◆ рефакторинг – максимально прагматичен. Статистика плохих мест, рефакторинг отдельными тикетами!
- ◆ баги и фичи – отдельно
- ◆ работа в рамках задачи, техплан изменений, ревью техплана



The background consists of several concentric circles in various shades of orange, creating a radial gradient effect. The circles are centered on the page and overlap each other, with the innermost circle being the lightest shade and the outermost being the darkest.

Process

Растущий беклог

Проблемы:

- ◆ багов много, они копятся, многие – старые
- ◆ приоритет неясен
- ◆ при фокусе на фичи – когда чинить баги?



Растущий беклог

Делаем:

- ◆ починка багов после деплоя фичи
- ◆ фильтруем общий поток на backlog grooming с PM'ом + QA
- ◆ багфиксер недели
- ◆ контролируемый прогресс



Все же слишком их много

Проблемы:

- ◆ стоп разработки для починки багов?
- ◆ время на переключение контекста между “разными” задачами
- ◆ наследие предков?



Все же слишком их много

Делаем:

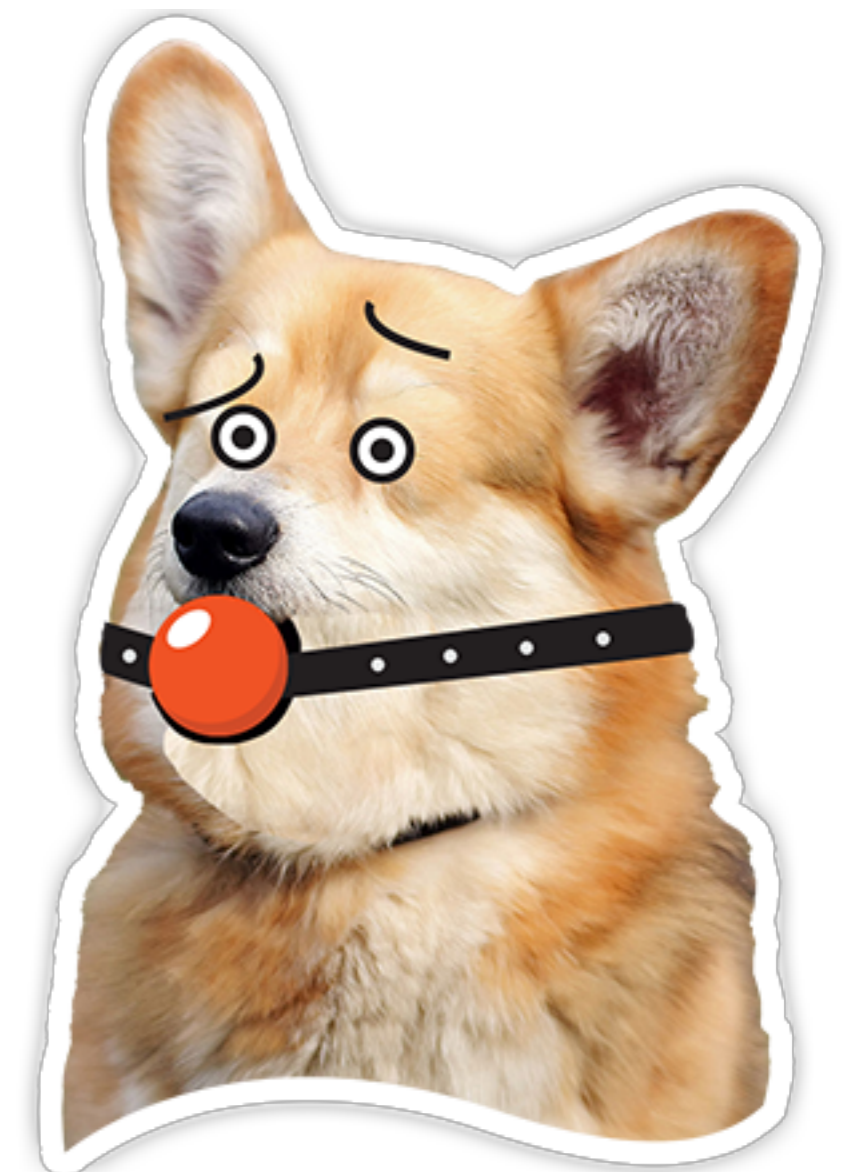
- ◆ компоненты – разработчикам
- ◆ внутри компонента работать быстрее
- ◆ инициатива разработчика
- ◆ работа по компоненту между продуктовыми задачами
- ◆ давно висит – нужен ли?



Различное толкование спеки

Проблемы:

- ◆ с нашим темпом спеки никогда не будут “вылизаны” до последней запятой
- ◆ удивительные для РМ’ов результаты на проде
- ◆ трата времени и нервов на переделки



Различное толкование спеки

Делаем:

- ◆ acceptance criteria в спеках
- ◆ перед стартом – pre-kickoff investigation, kickoff с PM + дизайнером, инициатива у разработчика
- ◆ после разработки – VQA с PM + дизайнером



Не знаю будущих задач

Проблемы:

- ◆ планирование рефакторингов без знания будущего
- ◆ вовлечённость в “большое” дело со стратегическим видением всегда лучше



Не знаю будущих задач

Делаем:

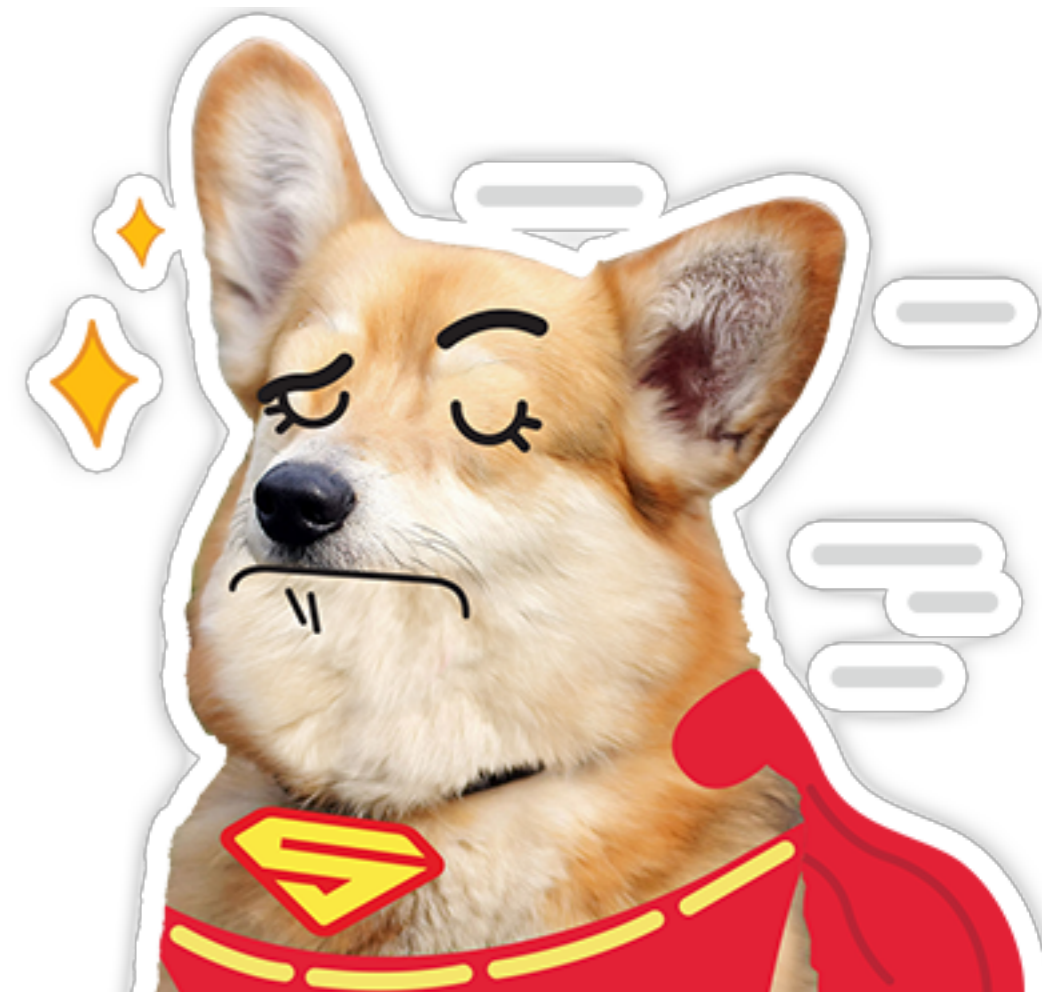
- ◆ прозрачность – месячные/квартальные роадмапы от РМ'ов
- ◆ еженедельная встреча с командой
- ◆ технические решения (костылим или делаем круто)
принимаем на основании планов



Что я делаю?

Проблемы:

- ◆ разработчик “теряется” в конвейере
- ◆ финансовая мотивация может даже ухудшить ситуацию



Что я делаю?

Делаем:

- ◆ еженедельные демо фичей авторами перед РМ'ами/дизайнерами/командой
- ◆ еженедельный отчёт РМ'а о статистике





ВИКТОР ИВАНОВ-45.

ОТСТРОИМ НА СЛАВУ!



אֵלֹהִים
יְהוָה יְהוָה
יְהוָה יְהוָה
יְהוָה יְהוָה
יְהוָה יְהוָה

Стиль изменений

- **Прагматичность**
- **Постепенность**
- **Неотвратимость**

Стиль изменений



Прагматичность

Постепенность

Неотвратимость

Стиль изменений

**Прагматичность –
решаем существующие
проблемы, не строим
процесс ради процесса**

**Постепенность –
одно изменение
за единицу
времени**

**Неотвратимость –
следование
новому процессу
должно
подкрепляться
позитивной
мотивацией**

Все МОЛОДЦЫ

- Разработчики чаще всего рациональны, и если видят доказанную эффективность какого-то инструмента, принимают его без особых проблем.
- Рецепты сработали у нас, возможно, помогут и вам



ВИКТОР ИВАНОВ-45.

ОТСТРОИМ НА СЛАВУ!


- Разработчики чаще всего рациональны, и если видят доказанную эффективность какого-то инструмента, принимают его без особых проблем.
- Рецепты сработали у нас, возможно, помогут и вам

Наши адреса



<https://tech.badoo.com>

<https://github.com/badoo>

<https://habrahabr.ru/company/badoo/>



Спасибо!
Задавайте ваши вопросы?



badoo