

Tartalomjegyzék

Előszó	xiii
Köszönetnyilvánítás	xv
Bevezetés	xvii
Kinek szól a könyv?	xvii
Hogyan épül fel a könyv?	xvii
Megjelenés előtti szoftver	xviii
A hálózati kézikönyv tartalma	xviii
A könyv támogatása	xix
Kérdések és megjegyzések	xix

I. rész: A Team System bemutatása

1. A Team System áttekintése	3
Élet a Visual Studio 2005 Team System nélkül	3
Globális kommunikáció	4
Túl sok eszköz	5
A problémák megoldása	7
A Visual Studio 2005 Team System céljai	7
Módszertanra szükség van	9
Microsoft Solutions Framework	9
Hogyan támogatja a Team System e módszertanokat?	13
Módszertanok testre szabása	15
A Visual Studio 2005 Team System	15
Visual Studio 2005 Team Edition rendszertervezőknek	16
Visual Studio 2005 Team Edition szoftverfejlesztőknek	16
Visual Studio 2005 Team Edition szoftvertesztelőknek	17
Visual Studio 2005 Team Foundation Server	17
Visual Studio 2005 Team Suite	18
Szerepek a Team Systemben	18
A Visual Studio 2005 kiadásai	19
Visual Studio 2005 Express kiadásai	19
Visual Studio 2005 Standard Edition	20
Visual Studio 2005 Professional Edition	20
Együttműködés más Microsoft termékekkel	20
Összefoglalás	21

2. Team Foundation Server	23
A Team Foundation Server összetevői	23
Team Foundation Server Architecture	24
Adatbázisréteg	24
Alkalmazási réteg	26
Kliensréteg	28
Szoftverkonfiguráció-kezelés (Software Configuration Management, SCM)	29
Munkaelem-követés (Work Item Tracking, WIT)	30
Verziókezelő	33
Fordítás- (build) és kiadás- (release) kezelés	42
Összefoglalás	43
3. Team System kliensalkalmazások	45
Eszközök projektmenedzsereknek	46
Visual Studio 2005 Team Explorer	46
Microsoft Excel	48
Microsoft Project	52
Eszközök tervezőknek	53
Dinamikus rendszerekkel kapcsolatos kezdeményezés (Dynamic System Initiative, DSI)	54
Rendszerdefiníciós modell (System Definition Model, SDM)	55
Szakterület-specifikus nyelvek (Domain-Specific Languages)	58
A Team System szakterület-specifikus nyelvi eszközei	59
Eszközök fejlesztőknek	72
Source Control Explorer	72
Osztálytervező (Class Designer)	73
Függő beadások (Pending Checkins)	75
Eszközök tesztelőknek	76
Internet Explorer minden csapattag számára	77
Parancssori segédprogramok	77
Eszközök szerep szerint	78
Összefoglalás	79

II. rész: Team System az egész csapatnak

4. Projektmenedzserek	83
A csapat szervezése	83
Új projekt indítása	84
Módszertan kiválasztása	85
A projektportál beállítása	86
A verziókezelő beállítása	87

Futó projekt kezelése	88
A biztonság beállítása	88
Kategoróriák (classifications) létrehozása	91
Iterációk létrehozása	91
Beadási házirendek beállítása	93
Dokumentumok és más elemek feltöltése	94
Munkaelemek hozzáadása és kezelése	95
Összefoglalás	105
5. Architektek	107
Az architekt szerepe	108
Az infrastruktúraarchitekt	109
Az alkalmazásarchitekt	109
Az átdolgozott DSI, SDM és DSL	110
Az elosztottrendszer-tervező	111
Biztonság	112
Együttműködési képesség	112
Unified Modeling Language (UML)	112
Saját szerelvények	114
Egyéb nyelvek	114
Kész osztálykönyvtárak	114
Webszolgáltatások, J2EE, BizTalk Server, és az SQL Server	115
A logikaiadatközpont-tervező	115
Logikaiadatközpont-ábrák létrehozása	116
Az alkalmazástervező	123
Alkalmazásdiagramok létrehozása	124
Végpontok összekötése	127
Egyedi alkalmazásprototípusok újrafelhasználása	127
Az osztályok megvalósítása	128
Beállítások és megszorítások	132
A rendszertervező (System Designer)	134
A telepítéstervező (Deployment Designer)	135
A telepítés ellenőrzése	137
Telepítésjelentés készítése	138
Hogyan tovább?	141
Összefoglalás	142
6. Fejlesztők	143
Munkaelemek megtekintése	144
A webalkalmazás vagy webszolgáltatás létrehozása	145
Az osztálytervező használata	147
Verziókezelő	149
A beadások összekapcsolása munkaelemekkel	151
Version Control Explorer	152

Függő beadások (Pending Check-Ins)	153
Polcra tétel és polcról levétel	154
Verziókezelő, beadási házirendek (Version Control Check-In Policies)	156
Integrált tesztelés	156
Tesztelés vezette fejlesztés (Test-Driven Development)	157
Egységtesztelés	159
Kódlefedettség	163
Statikus elemzés	164
Futáselemzés (profiling)	165
Team Foundation Build	167
A fordítás típusa	169
Fordítás végrehajtása	173
A fordítási eredmények megtekintése	173
Jelentések	174
A kódfejlesztésre gyakorolt hatás	176
Összefoglalás	177
7. Tesztelők	179
Munkaelemek megtekintése	181
Tesztek kezelése	181
Tesztmenedzser (Test Manager)	181
Tesztnézet (Test View)	182
Tesztprojektek (Test projects)	183
Tesztelés Visual Studio 2005-ben	184
A tesztek ellátása szerzővel	184
Manuális tesztek	185
Generikus tesztek	188
Webtesztek	191
Terheléstesztek	194
Rangsorolt tesztek	197
Teszteredmények és a hibák nyomon követése	198
A tesztfuttatás konfigurációja	199
Összefoglalás	200
III. rész: Módszertan és kiterjeszthetőség	
8. A Microsoft Solutions Framework	203
Az MSF és a Team System	204
A folyamatsablon kiválasztása	205
Az MSF 4.0 újdonságai	206
Az MSF 4.0 alapfogalmai	208
Az MSF 4.0 szerkezete	211

Az MSF 4.0 csapatmodellje	212
Az MSF 4.0 ciklusai és iterációi	214
Az MSF 4.0 és a projektirányítás	215
MSF az agilis szoftverfejlesztéshez	216
Szerepek	216
Munkaelemtípusok	217
Munkafolyamok (Work Stream)	219
Szakterületek	222
Szolgáltatásminőség	223
Projektirányítás és fázisok	223
MSF a CMMI folyamatfejlesztéshez	225
Alapelvek	227
Gondolkodásmódok	229
Szerepek	232
Munkaelemtípusok	239
Szakterületek és szolgáltatásminőség	241
Projektirányítás (Governance)	241
Az MSF 4.0 megvalósítása a Team Systemben	242
Testreszabás és kiterjeszhetőség	245
Összefoglalás	245
9. A Team System testreszabása és kiterjesztése	247
Testreszabás vagy kiterjesztés: mi a különbség?	248
A Team System testreszabása	249
A Team System kiterjesztése	264
A munkaelem-követés kiterjesztése	267
A Visual Studio 2005 eszközintegrációja	279
A kiterjesztő eszközkészlet	281
Partnerek	281
Borland	281
SourceGear	282
AutomatedQA	283
Identify	284
Compuware	284
AVIcode	285
Mercury Interactive Corporation	286
Serena	286
Conchango	287
Osellus	287
Összefoglalás	289

10. Foglaljuk össze: a befejezés és a telepítés	291
A Team Build	292
Az alkalmazás telepítése	292
Az aktuális iteráció lezárása	293
A programhibák és zavarok folyamatos nyomon követése	293
Jelentések készítése	293
Jelentés nem tervezett munkáról	297
Projektintegráció	306
Összefoglalás	306

IV. rész: Függelékek

„A” Egy nap a Team System életében	309
Az Adventure Works környezet	310
Az Adventure Works csapat	310
Szereplő – <i>Tamara</i>	310
Finanszírozó – <i>Jay</i>	311
Üzleti elemző – <i>Robert</i>	311
Projektmenedzser – <i>Glenn</i>	311
Rendszertervező – <i>Martin</i>	312
Vezető fejlesztő – <i>Jeff</i>	312
Fejlesztők – <i>Amy, Joe és Donovan</i>	312
Tesztelők – <i>Hubert és Mandy</i>	312
Stratégiai vezető – <i>Tim</i>	313
Az MSF az agilis szoftverfejlesztéshez használata	313
Projektidővonal	315
0. iteráció: Projektkonfiguráció és -tervezés (3 hét)	316
1. iteráció: 1. előzetes verzió (3 hét)	317
2. iteráció: 2. előzetes verzió (3 hét)	320
3. iteráció: Stabilizáció és telepítés (3 hét)	322
„B” Elosztottrendszer-tervező kézikönyv	325
Logikai adatközpont-tervező (Logical Datacenter Designer)	325
Windowsos kliens	326
IIS webkiszolgáló	327
Adatbázisszerver	328
Generikus kiszolgáló	328
Zóna	329
Alkalmazástervező (Application Designer)	330
Windowsos alkalmazás	331
ASP.NET-webszolgáltatás	331
ASP.NET webalkalmazás	332

Office-alkalmazás	333
Külső webszolgáltatás	333
Külső adatbázis	334
BizTalk-webszolgáltatás	334
Generikus alkalmazás	335
Osztálytervező (Class Designer)	336
Osztály	336
Enum	337
Interfész	337
Absztrakt osztály	337
Struktúra	338
Metódusreferencia (delegate)	338
„C” Kódnevek	339
Tárgymutató	341