

Éles tesztüzem

Összeomlott a tzoltók új riasztási rendszere...

A tzoltóság szerint ez csak tesztüzem volt, az Ergazdálkodási és Riasztási Információs Rendszer (ERIR) új változatát hivatalosan kedden helyezték üzembe.

Egyébként – szokás szerint – annyi történt, hogy a gyztes cég megnyerte valamilyen "oknál" fogva a munkát, amelyet azonnal kiadott valamelyik projektcégenek, a projekt cég kiadta a megszokott fejleszt cégének, a megszokott fejleszt cégnek éppen nem volt elegend fejlesztje, vagy a szabad fejlesztk éppen nem értettek ehhez a területhez, esetleg még az is elfordulhat nem ritkán, hogy egyáltalán nem csináltak még ilyen munkát. Ebből következően a fejleszt cég körül nézett a piacon és hamar-hamar-gyorsan-gyorsan felvett mindenféle gyűtt-ment olcsó embert az utcáról projektmunkára, esetleg egy-két szakértőbb embert architect pozícióra – de ez ritka dolog egy ilyen projektben, általában a fejleszt cég valamelyik – szakmából 5-15 éve kikopott – vezetője a f-f architect... 😊

Ha mindez megvan, akkor sejthet, hogy a tápláléklánc alján már csak a pénz felének a harmada létezik kézzelfogható formában. Ekkor indul be a tényleges munka, amelyet így már alaptól 1-2 hónap csúszás jellemez, de a projektvezetők optimisták, hiszen annyi ember dolgozik a projekten, hogy szinte egymást akadályozzák a munkában, így a projektre tervezett idő els fele szép és lassú munkával el is telik.

Persze a megbízó egyre idegesebben toporog, mivel nem lát semmi terméket, ezért a beszállító elkezd használni a "szerkezetkész" fogalmat, amely ebben az esetben azt takarja, hogy valami GUI építve összedobnak gyorsan pár képernyőt, amelyen lehet kattintgatni, de a dolog mögött még nincs üzleti logika – lévén a színtfalak mögött már harmadszor térnek át gyökeresen más keretrendszerre, mivel az elzekkel nem tudtak egy-egy feladatot megoldani, a vállalkozói réteg mélysége pedig rengeteg információt torzít el, a fejlesztők sokszor rá se ismernének a megrendelő igényére.

Amint a projekt tervezett idejének a felén túlhalad az idő, a projektvezetők kezdenek idegesek lenni, mivel az alsó szinten a pénz 90 százaléka már elfogyott, de felmutatható prototípus még messze nincs, pedig lassan felhasználói teszteteket kellene futtatni. Ekkor a középs projekt cég – mint vízzáró réteg – a pánikhangulat elkerülése végett elkezd akadályozni a kommunikációt a tényleges munkát végző és a pályázatot nyert cég között. Eközben végtelen prémiumot kezd ajánlani a fejleszt cég vezetőinek, ha időre sikerül befejezni a feladatot, miközben a megbízótól időt próbálnak szerezni, például arra hivatkoznak, hogy az élesbe helyezéskor első napolttevékenység várható, ezért el kell azt halasztani legalább két hónappal.

A fejleszt cég vezetői a végtelen prémiumok csábító ígéretére elkezdik bevezetni a 16 órás munkanapot, illetve a "minden nap hétköznap" nevű játékot, igyekeznek rábeszélni a projektmunkára szervezett embereket arra, hogy a karácsony csak egy napos, illetve szombatra és/vagy vasárnapra is bevezetik a szabadság fogalmát. Ha az utolsó senki fejlesztők zúgolódnak, akkor apró hibákra való tekintettel példát statuálnak és kirúgnak pár embert, akiket már úgysem tudtak volna kifizetni pénz hiányában.

Ahogy sejthet, a projekt nem fejeződik be határidőre, mivel a tesztek során kiderül, hogy tíz párhuzamos felhasználót már nem bír el a combos szerverpark, s ekkor a fejlesztők fele mindenféle cache megoldások integrálásával kezd bajlódni a saját területén. Amikor már száz párhuzamos felhasználót is elbír a rendszer a terheléses teszteken, akkor kiderül, hogy a fejlesztői gépen fejlesztett és tesztelt alkalmazás furán viselkedik cluster alapokon, mivel az újonnan belépő felhasználók adatai valahogy keverednek a már belépett felhasználók adataival. Ekkor a fejlesztők fele azzal kezd foglalkozni, hogy az rendszerbe került túcatnyi cache megoldások tartalmát összehangolja, hogy elosztott környezetben is tudjon futni a szoftver. Ezek után kiderül, hogy az alkalmazás elkezd memóriát fogyasztani, s az éles terhelés esetén naponta két újraindítással lehetne csak üzemeltetni.

Nagyjából három hónapos késés után kezd a projektet megnyerő cég vezetője rendszeres látogatásokat tenni a helyszínen, hogy jelenlétével és csoki-üdítő-gyümölcs-vacsora kombinációval munkára bírja az alja népet, de a fejlesztők már régen lemondtak arról, hogy valaha működni fog az a kódhalmaz, amelyet most írnak át ötödszörre.

Minden egyes új build után a tesztek elsőre azt mondják, hogy mehet a dolog, így összetrombitálják a sajtót, hogy most fog élesbe menni ez a nagyszerű termék, amelyhez fogható még nem látott a világ, amikor valamelyik fejlesztő talál egy végzetes hibát, amely éles üzemben katasztrófát idézne elő. Ez megy hétről-hétre, a sajtó már csak ásit az újabb próbálkozásra, a projekten dolgozók pedig napról-napra fogynak.

Előbb-utóbb elérkezik az a pont, amikor a projektet – függetlenül annak állapotától – élesbe kell tenni. A projektmunkára szerződött fejlesztők ekkor már legalább kétszer lecserélődtek új arcokra, akiknek fogalma sincs már arról, hogy bizonyos sorok miért vannak bizonyos helyeken a forráskódban, s már csak egy maroknyi keménymag küzd azzal, hogy élesíthető állapotba kerüljön a kódhalmaz. A projektvezetésre átragad a fejlesztői letargiája, és "nekünk már úgyis mindegy" alapon rábólintanak az élesítésre, az önlehetetlenségük pedig változatos hazugságok kerülnek, mint például "az utóbbi két évben háromszor volt négytízalatt az árak, és most fogyott el a pénz".

A kitett build látszólag egész jól viseli a terhelést és a felhasználók érdeklődését, amikor kiderül, hogy olyan részen van hiba, amelyet senki nem tesztelt és/vagy a tesztelés rossz volt, így a visszaállításon kezd gondolkodni a döntési gépezet, a menedzsment pedig egy jól hangzó érvet vesz el: ez csak egy **éles tesztüzem** volt.

A mese természetesen kitalált történet, a valósághoz semmi köze nincs. 😊