

Geleitwort	VII
1 Einleitung	1
1.1 Kurze Motivation	1
1.2 Vorgehensmuster als Mittel der Wahl	2
1.3 Gegenstand: Softwarearchitektur	3
1.4 Mission Statement	4
1.4.1 Abgrenzung zu anderen Büchern	5
1.4.2 Für wen ich dieses Buch geschrieben habe	7
1.5 Dieses Buch richtig verwenden	8
1.5.1 Ein grober Überblick	8
1.5.2 Patterns lesen	9
1.5.3 Patterns anwenden	9
1.5.4 Agil und Lean sind Fremdwörter?	12
1.6 Webseite	14
1.7 Danksagung	14
2 Einstieg samt Wegweiser	15
2.1 Die inhaltliche Vision	16
2.1.1 Durch Anforderungen getrieben	16
2.1.2 Vom Aufwand her dem Problem angemessen	17
2.1.3 Von aktuellen Erkenntnissen zu Zusammenarbeit und Vorgehen beeinflusst	18
2.1.4 Gut mit der Implementierung verzahnt	19
2.1.5 Einfach in aktuelle Vorgehensmodelle integrierbar	21
2.1.6 Warum Design alleine nicht hilft	22
2.1.7 Warum agiles Vorgehen alleine nicht hilft	23
2.2 Muster im Überblick	25
2.2.1 Kapitel 3 – die Basis für Architekturarbeit	25
2.2.2 Kapitel 4 – richtig entscheiden	25
2.2.3 Kapitel 5 – Zusammenarbeit und Interaktion	28
2.2.4 Kapitel 6 – Abgleich mit der Realität	28
2.2.5 Muster kategorisiert	31
2.3 Muster im Vorgehen einsortiert	32
2.4 Muster und die Architektenfrage	35

2.4.1	Die theoretisch beste Rollenverteilung	37
2.4.2	Die praktisch beste Rollenverteilung	39
2.5	Kurze Einführung ins Fallbeispiel	43
3	Die Basis für Architekturarbeit.	45
3.1	Initialer Anforderungs-Workshop	48
3.2	Anforderungspflege-Workshops	53
3.3	Szenarien als Architektur Anforderungen	57
3.4	Szenarien kategorisieren	62
3.5	Technische Schulden als Architektur Anforderungen	66
3.6	Architekturarbeit im Backlog	74
3.7	Architekturarbeit auf Kanban	77
4	Richtig entscheiden	83
4.1	Architekturarbeit vom Rest trennen	85
4.2	Der letzte vernünftige Moment	90
4.3	Gerade genug Architektur vorweg	95
4.4	Architekturentscheidungen treffen	101
4.5	Release-Planung mit Architekturfragen	110
4.6	Risiken aktiv behandeln	116
4.7	Im Prinzip entscheiden	123
4.8	Ad-hoc-Architekturtreffen	127
5	Zusammenarbeit und Interaktion.	133
5.1	Informativer Arbeitsplatz	135
5.2	Gemeinsam entscheiden	140
5.3	Analog modellieren	146
5.4	Stakeholder involvieren	152
5.5	Wiederkehrende Reflexion	159
5.6	Architecture Owner	166
5.7	Architekturcommunities	172
6	Abgleich mit der Realität.	179
6.1	Frühes Zeigen	181
6.2	Realitätscheck für Architekturziele	186
6.3	Qualitative Eigenschaften testen	191
6.4	Qualitätsindikatoren nutzen	201
6.5	Code und Architektur verbinden	212
6.6	Kontinuierlich integrieren und ausliefern	220
6.7	Problemen auf den Grund gehen	225
	Literaturverzeichnis.	231
	Stichwortverzeichnis.	237