

eXtreme Hying



Derzeit kursieren die wildesten Gerüchte über „eXtreme Programming“ (XP). Häufig wird der Begriff synonym zu leichten Prozessen verwendet oder es wird behauptet, XP stelle die ultimative Lösung aller Projektprobleme dar. Beide Behauptungen haben ihre Ursachen wohl eher im aktuellen Hype um XP als in der Realität. Ich halte diese übersteigerte Euphorie für gefährlich: sowohl für die Ideen von XP selbst als auch für die leichten Prozesse überhaupt.

Es erweitert doch immer wieder den Horizont, wenn man Kollegen beim Telefonieren zuhören kann. „Verwenden Sie doch eXtreme Programming“, konnte ich vor ein paar Wochen das Telefonat eines Kollegen verfolgen, „dann werden Sie Ihre Termine und Ihr Budget auf jeden Fall einhalten“. Genau das gleiche Versprechen hatte ich nur wenige Tage zuvor gelesen, damals allerdings bezogen auf den *Rational Unified Process (RUP)* und doch genauso falsch. Wenn es um Prozesse geht, ist eine Aussage, die ein „auf jeden Fall“ enthält auf jeden Fall Unsinn. Natürlich können weder ein vereinheitlichter Prozess, noch ein wie auch immer geartetes, extremes Vorgehen alle Widrigkeiten der Softwareentwicklung ausschalten. Garantien für Erfolge gibt es keine. Prozesse können immer nur Wegweiser sein, gehen muss das Team den Weg schon selbst. Warum aber sagen und schreiben Kollegen – vermutlich wider besseren Wissens – dennoch solche Sätze? Die Amerikaner bündeln die Antwort auf diese Frage in einem kurzen Wort: *Hype*.

„Webster’s New World College Dictionary“, das Standard-Wörterbuch der amerikanischen Sprache, hält vier verschiedene Erklärungen für diesen Begriff parat. Zwei davon entstammen bezeich-

nender Weise dem Drogenmilieu, die anderen beiden übersetze ich hier frei:

- Täuschung oder Betrug
 - extravagante oder exzessive Werbung
- Auch wenn in unserem Bereich meist die zweite Bedeutung gemeint ist, so ist die erste Interpretation doch erhellend: Wenn etwas „hype“ ist, nimmt man es mit der Wahrheit nicht mehr so genau, Hauptsache man redet drüber, Hauptsache es hört sich gut an, Hauptsache man wird gehört.

Der XP-Hype

Hypes haben auch ihre guten Seiten. Bis vor drei Jahren waren leichte Prozesse eher ein Thema für Insider, es wurde leidlich diskutiert und verschiedene Ansätze ausprobiert. Dann, auf der OOPSLA 1998 tauchten einige wenige Teilnehmer mit schwarzen Sweatshirts auf, die recht dezent mit den roten Initialen „XP“ bestickt waren. Eben die Insider, die zuvor mit den Trägern der schwarzen Hemden diskutiert hatten, wussten, dass XP für *eXtreme Programming* steht, damals eher ein Exot unter den leichten Prozessen. Schon dort wurde mir etwas mulmig, als ich feststellte, dass ich mit einigen der Hemdträger nicht mehr wie früher einfach lästern konnte, sondern das Gespräch auch nach Mitternacht noch binnen kürzester Zeit auf das Thema XP gebracht wurde. Freunde bestätigten mir, dass es ihnen ebenso ergangen war.

Zwei Jahre später hat sich das Bild radikal gewandelt: Wer auf der OOPSLA im letzten Herbst dabei sein wollte, hatte sich den fast obligatorischen Sticker an das Revers zu heften: „I XP“, frei übersetzt „Ich mache XP“. Es wurden Praxisberichte vortragen, in denen allen Ernstes über zweiwöchige Projekte mit zwei Mitarbeitern als „XP-Projekt“ berichtet wurde, und bei einer Sitzung des Programmkomitees der Konferenz XP 2001 fühlte sich ein Mitglied zu einer interessanten Frage veranlasst: „Sollten wir nicht etwas dagegen unternehmen, dass die Konferenz wieder zu einer andauernden Liebesbeziehung wird“.

Wer sich derzeit auf Konferenzen umhört, könnte den Eindruck gewinnen, die Welt teile sich auf in junge, hippe XPler und dröge, alte Wasserfall-Anhänger. Graustufen gibt es keine, wer sich dem allgemeinen Glaubensbekenntnis nicht in voller Innbrunst anschließt, gehört nicht dazu. Da wird es Zeit sich zu bekennen: Freund oder Feind?

Keine Frage, XP ist Hype – und mit XP ist es auch das Thema leichte oder agile Prozesse. Dass wir diese Kolumne neu benannt haben, ist ja ebenfalls eine Antwort auf das gestiegene Interesse an dem Thema (siehe Kasten 1). Jeder redet darüber, das ist die gute Nachricht. Die schlechte Nachricht ist, dass sich kaum noch jemand darum kümmert, dass XP eben nur *eine* Variante leichter Prozesse ist – und nicht einmal die unproblematischste. Auf meinen Beitrag zu leichten Prozessen in der Januarausgabe des OBJEKTspektrums hatte ich ernsthafte Mühe, nicht als XP-Anhänger abgestempelt zu werden. XP und leichte Prozesse werden derzeit synonym verwendet. „Wir machen hier doch kein eXtreme Programming“ antworten mir Kunden, wenn ich zu bedenken gebe, ob man nicht Design und Implementierung enger zusammenrücken könnte. Diese Liste ließe sich lange fortsetzen, aber ihre Quintessenz bliebe die gleiche: Im Be-

Jens Coldewey (E-Mail: jens_coldewey@acm.org) ist unabhängiger Berater. Er hilft großen Organisationen bei der Einführung objektorientierter Konzepte und agiler Prozesse.

wusstsein der OO-Gemeinschaft hat sich XP als *der* leichte Prozess etabliert.

Ursachenforschung

Woher kommt diese Verkürzung? Zunächst einmal ist XP wohl das *auffälligste Entwicklungsvorgehen*. Verglichen mit anderen leichten Prozessen bricht es mit den meisten Dogmen des Software-Engineering. Auf den ersten Blick könnte der Kontrast zu etablierten Vorgehensmodellen, wie z. B. RUP oder V-Modell, kaum stärker sein. Gerade Programmierer, die sich am Gängelband der Methodenpolizei gefühlt haben, sehen in XP den neuen Vorkämpfer ihrer Freiheit. XP gibt sich nicht mit ei-

nem vorsichtigen „überprüfen Sie den Wert der Dokumentation“ zufrieden, sondern sagt klipp und klar „der Code ist die Dokumentation“. Das provoziert und Provokantes gefällt.

Richtig ist, dass XP den *Wert des Programmierens* wieder *in der Vordergrund* stellt. Das ist wohltuend nach den vielen Milliarden Euro, die mittlerweile in den Sand gesetzt wurden, weil Architekten und Designer das Programmieren für eine niedere Tätigkeit hielten, die ihrem Stande nicht mehr angemessen sei – wer sich hier ohne Schuld fühlt, der werfe den ersten Stein.

Managern gefallen die *Anwenderorientierung* von XP und der *Pragmatismus* des Vorgehens. Es wird nur das gebaut, was

wirklich gefordert ist. Hier folgt XP den allgemeinen Überlegungen leichter Prozesse. Pragmatismus und Anwenderorientierung sind bei ihnen allen zentrale Ziele.

Schließlich ist XP die *einfachste Methode*. Sie gibt zwölf Prinzipien vor, die man wie aus einem Kochbuch abarbeiten kann, und fertig ist das XP-Projekt. Wer Fragen hat, wende sich an den Coach, die ultimative Autorität in allen Methodenfragen. Die Vorgaben sind eindeutig, es gibt keine Methodendiskussionen. Das macht das Vorgehen zunächst attraktiv, weil es einem Denkarbeit abnimmt. Dass XP aber von allen Beteiligten hohe Disziplin verlangt, spürt man erst später.

XP wirkt also beim ersten Blick gerade für Programmierer durchaus attraktiv. Es sind viele gute Ideen zu einem schlüssigen Ganzen verarbeitet, die bisher ein eher stiefmütterliches Dasein gefristet haben. Allerdings hört man praktisch ausschließlich von Vertretern schwerer Prozesse etwas über die Nachteile von XP. Die Protagonisten des Vorgehens halten sich zu Schwierigkeiten sehr bedeckt, zumindest solange sie öffentlich reden. Dabei liegen einige Nachteile so nahe, dass man sie auch ohne jahrelange eigene Projekterfahrung sieht.

Das Dogma „der Code ist die Dokumentation“ steht zwar im erfrischenden Gegensatz zu dem seit 25 Jahren propagierten Schlachtruf „mehr Dokumente, weniger Code!“. Der Verzicht auf jegliche Dokumentation ist aber kaum durch die Revision zu bringen – ein Problem, das die Einsatzfähigkeit gerade im Bankenbereich deutlich beschneidet. „Arbeiten Sie, wie sie wollen,“ beschied mir neulich ein progressiver Leiter der Anwendungsentwicklung in einer Großbank, „solange man das Vorgehen dem Ergebnis nicht ansieht.“ Gesetzliche Vorgaben und die Erfahrungen aus jahrzehntelangem Betrieb geben nun einmal ein Mindestmaß an Dokumentation vor – mit Recht. Hier wäre ein wesentlich flexiblerer Umgang mit dem Vorgehen gefragt, als es die Methode vorsieht. Es sind auch schon XP-Projekte an genau dieser Hürde gescheitert – allein, man hört wenig darüber.

Ein weiteres Problem ist die Missverständlichkeit des Vorgehens: Wer sich nur einen kurzen Artikel über XP gegönnt hat, kommt leicht zu dem Schluss, das Vorgehen sei „endlich wieder“ nahe am Hacken: zurück zu den Wurzeln, an denen wir als Pubertierende den BASIC-Interpreter quälten. Zwar ist dieser Eindruck eine grobe

In eigener Sache

Berater leben von Änderungen und so sind hin und wieder auch Änderungen bei ihnen selber fällig. Diesmal hat es diese Kolumne getroffen, sie erhielt einen neuen Anstrich und einen neuen Namen. Bei der Durchsicht der letzten Folgen und der geplanten Titel fiel uns auf, dass sich ein großer Teil von ihnen mit dem Thema „leichte Prozesse“ auseinandersetzt. Die große Resonanz auf die kurze Einführung in das Thema im Januarheft – für die ich mich an dieser Stelle nochmals bedanken möchte – hat schließlich den Anstoß gegeben, das Thema auch formal aufzugreifen. Daher haben wir uns entschlossen, die Kolumne „Beratung“ unter diesem Titel zu beenden und unter der Überschrift „Leichte Prozesse“ fortzuführen. Das gibt die Möglichkeit, ein brandaktuelles Thema fundiert aufzubereiten und einer dringend nötigen Differenzierung Vorschub zu leisten. Das rückt auch die Kolumne besser in den thematischen Schwerpunkt des OBJEKTSpektrums.

Geplant ist ein buntes Kaleidoskop zu allem, was mit leichten Prozessen zu tun hat. Neben der reinen Zusammenfassung der wichtigsten Strömungen geht es um Beratungstipps, praktische Erfahrungen mit einzelnen Techniken, aber auch um rückwirkende Betrachtungen: Wer die Klassiker des Software Engineering mit heutigen Augen liest, kann einige Überraschungen erleben. Aber eine Kolumne ist inhaltlich wie ein Projekt mit leichtem Prozess: Man hat zwar einen groben Plan, wie sich das Projekt im Laufe der nächsten Inkremente entwickelt, aber die Realität ist dann doch meistens schneller und vor allem anders.

Stilistisch wird sich wenig ändern. Am Ende des Heftes haben Sie sich eher leicht zu Lesendes verdient, hier haben die Anekdote und der Plauderton Vorzug vor der akademischen Kürze. Dafür darf dann auch mal gewitzelt, provoziert oder überzeichnet werden.

Zum Abschluss noch ein paar Worte zum Titel. Wie so oft stehen wir auch bei den leichten Prozessen vor dem Problem, einen Begriff aus dem englischen übersetzen zu müssen. „Lightweight Processes“ hieße diese Kolumne in einer englischen Zeitschrift, die direkte Übersetzung „Leichtgewichtige Prozesse“ ist aber eher unter Anglizismen abzulegen: Laut Duden existiert im Deutschen das Wort „leichtgewichtig“ nicht, zusätzliche Information gegenüber dem Wort „leicht“ ist nicht zu erkennen. Dafür ist das Wort aber um einiges sperriger. Ein anderer möglicher Ausweg ergab sich auch durch die aktuellen Entwicklungen. Wir hätten die Kolumne einfach „Agile Prozesse“ nennen können. Bisher ist dieser Begriff noch zu wenig etabliert, dass er sich als Titel einer Kolumne eignet. Aber auch das kann sich schnell ändern...

Kasten 1

Täuschung, wer aber die Projektberichte aufmerksam studiert, stellt fest, dass mittlerweile fast jedes Vorgehen ohne vorherige Dokumentation als XP bezeichnet wird. Das ist nicht Ausdruck eines Fehlers von XP selbst, lässt aber doch Rückschlüsse zu auf eine allzu simplifizierte Vermittlung von XP an die Öffentlichkeit. Derartige Verkürzungen ohne große Rücksicht auf die Realitäten sind meist typische Anzeichen eines Hype.

Unterbewertet werden wohl auch die Probleme, die sich bei komplexeren Projekten ergeben. XP geht von sogenannten Anwendergeschichten aus, die auf einfachen Karten gesammelt werden. In schwierigen Projekten kann aber alleine die Zerteilung solcher Anwendergeschichten in handhabbare Teile ein erheblicher Analyseaufwand sein, der nicht allein im Rahmen einer kurzen Vorstudie zu erbringen ist. Noch dazu stünde eine einzelne Vorstudie eher in der Tradition des Wasserfallmodells. Um sich auch solchen komplexen Problemen in einem leichten Prozess inkrementell zu nähern, bietet XP derzeit wenig Unterstützung. Dabei kann es auch bei einem leichten Prozess sinnvoll sein, über fachliche Konzepte nachzudenken, Visionen zu entwickeln. Zur Umsetzung dieser Visionen können die Ideen von XP dann wieder wertvolle Hinweise liefern.

Meiner Erfahrung nach ist es zudem auch hin und wieder erforderlich, ein Design zunächst am Whiteboard zu entwerfen, wobei durchaus mehr als zwei Mitarbeiterinnen aus dem Team anwesend sein

sollten. Refaktorisieren ist eine ausgesprochen mächtige Technik, sie hat aber bei komplexen Systemen auch ihre Grenzen in der menschlichen Auffassungsgabe. Sich ein komplettes Design nur aus dem Browser im Kopf zusammensetzen, funktioniert häufig, aber eben nicht immer.

Schließlich erstaunt es, wenn ein Vorgehen als Befreiung gefeiert wird, das bei genauere Betrachtung die Arbeit sehr rigide und ohne große Flexibilität festlegt. Hier steht der inhaltliche Pragmatismus in bemerkenswertem Gegensatz zum unflexiblen Vorgehensmodell. XP verlangt allen Beteiligten eine so hohe Disziplin ab, dass die eigene Rolle des Coaches eingeführt wurde, dessen Aufgabe darin besteht, die Einhaltung der Methode zu überwachen (die nächste Folge der Kolumne wird sich intensiv mit diesem Thema befassen). Zynisch formuliert könnte man hier die gute alte Methodenpolizei hinein interpretieren, von der man sich doch gerade befreien wollte.

„Jetzt fängt er aber an, etwas sehr schwarz zu malen,“ mögen XP-Anhänger hier einwenden. Zugegeben habe ich die Nachteile konzentriert dargestellt, aber es scheint mir an der Zeit, der allgemeinen Euphorie etwas entgegen zu stellen. Denn der Hype hat nicht nur Vorteile.

Die Talfahrt

„The higher you rise the deeper you fall“ sagen die Engländer – „je höher du steigst,

umso tiefer fällst du“. Genau diese Gefahr besteht bei einem Hype. Großspurige Versprechungen werden aufgetischt, die neue Technik wird als die Lösung aller Probleme gefeiert, Bedenken werden unter den Teppich gekehrt. „Zugelassen werden nur die guten Launen,“ dichtet Herbert Grönemeyer in seinem Lied *Morgenrot*, „die schlechten werden sofort verwirrt.“ Grönemeyer ging es um das Verliebtsein. Der Hype ist als Massenhysterie diesem Zustand nicht ganz unähnlich. In dieser Phase ist jeder bemüht, auch dazu zu gehören, so dass über lästige Details einfach hinweg gegangen wird. Wenn alle sagen, dass das gut ist, kann es ja eigentlich nur an mir liegen, wenn ich Probleme habe.

Die Quittung kommt meist einige Zeit später. Nachdem der Hype zur Mutter aller Lösungen hochstilisiert worden ist, muss sich zunächst Ernüchterung und dann Enttäuschung breit machen. „Jetzt habe ich XP eingesetzt und trotzdem ist das Projekt gescheitert.“ Solche Berichte wird es vermehrt geben. Vielleicht war XP einfach nicht das geeignete Vorgehen, vielleicht hätte das Team ein flexibleres Modell, wie z. B. „Crystal Clear“, benötigt. Vielleicht wird aber auch XP die Schuld gegeben, wenn zwar paarweise aber ziellos herumgehackt wurde. Oder vielleicht ist das Projekt an politischen Umständen gescheitert, die man vor lauter Euphorie einfach übersehen hatte. Oder das Projekt war von vorne herein überhaupt nicht machbar, mit und ohne XP. Ebenso, wie XP eingesetzt wird, weil es schick ist, wird es schick werden, die Schuld auf XP zu schieben.

Es gibt nämlich keinen vernünftigen Grund, warum es auf dem Weg nach unten differenzierter zugehen sollte als auf dem Weg nach oben. Deshalb wird sich bald der Eindruck verbreiten, XP und damit alle leichten Prozesse seien ohnehin unbrauchbar. Neben der persönlichen Glaubwürdigkeit der Protagonisten steht dann auf einmal alles Erreichte auf dem Spiel – die Grenze zwischen Hype und Täuschung schwimmt dann in den Augen der Öffentlichkeit. Dafür aber sind die Ideen und Fragen, die leichte Prozesse aufwerfen, zu wichtig, und die Lösungen, die sie anbieten, zu gut.

Kent Beck, einer der Erfinder von XP, sieht das derzeit noch etwas anders. Er erklärte mir, man müsse eben den Hype fördern, solange er sich nach oben bewegt, und bremsen, wenn er wieder nach un-

Neueste Nachrichten

Kurz vor Redaktionsschluss erreichten uns noch zwei interessante Nachrichten:

Zum einen haben sich die Protagonisten aller wichtigen leichten Methoden zu einem Workshop in Salt Lake City getroffen, um Gemeinsamkeiten zu identifizieren. Das erfreuliche Ergebnis des Workshops ist das „Agile Software Development Manifesto“, eine Manifest zur Softwareentwicklung in leichten Prozessen, das die Grundideen zusammenfasst. Damit war neben dem Begriff der „agilen Prozesse“ auch die erste Einigkeit von Protagonisten aller Richtungen gefunden. Das Manifest selbst und die amüsanten Randbedingungen werden von Jim Highsmith unter <http://www.agilealliance.org> beschrieben.

Zum zweiten haben sich Alistair Cockburn und Jim Highsmith zusammengesetzt, um damit der Erkenntnis Rechnung zu tragen, dass sowohl Cockburns Crystal-Methoden als auch Highsmiths „Adaptive Software Development“ der gleichen Philosophie folgen und sich optimal ergänzen. „Wir waren es Leid, uns immer nur zuzustimmen“ begründet Highsmith die Entscheidung. Näheres dazu finden Sie unter <http://www.crystallmethodologies.org>.

ten geht. Mir stellt sich nur die Frage, ob man den Hype noch bremsen kann, wenn er bereits über die Bergkuppe geschossen ist und sich dann ins Tal wälzt, alles in seiner Umgebung mitreißend. Wer häufiger ins Hochgebirge geht und einmal einen Steinschlag oder eine Lawine erlebt hat, dem könnten da doch Zweifel kommen. Man kann einen Hype starten, wie man in den letzten Jahren einmal mehr verfolgen konnte. Die Vorstellung, man könne einen Hype über seinen ganzen Lebenszyklus auch kontrollieren, erscheint mir nicht besonders realistisch.

Zu denken gibt mir die Musterbewegung. Hier hatte man von Anfang an konsequent versucht, dem Hype entgegen zu wirken. Personenkult wurde geächtet und es wurde stets betont, dass sich der ganze Gedanke der Muster erst in der Anfangsphase befindet. Es wurde auf Qualität statt auf Quantität geachtet und die einschlägigen Konferenzen sind noch heute auf die Integration aller Interessierten ausgerichtet und nicht auf die Selbstdarstellung der Stars. Dennoch konnte nicht verhindert werden, dass eine Zeit lang das Zauberwort „Patterns“ auf dem Umschlag die Auflage eines Buchs gleich verdoppelte und entsprechend Autoren und Verlage auch das Zauberwort nutzten – auch wenn nur auf Seite 83 erwähnt wurde, dass eines der Standardmuster eingesetzt wurde. War die Qualität der Musterbücher anfangs ausgesprochen hoch, kamen bald die Trittbrettfahrer, die sich für öffentliche Reviews, Konferenzen oder inhaltliche Qualität weniger interessierten als für hohe Auflagen durch Zauberwörter. Zwei bis drei Jahre lang war das Verhältnis von guten zu abgrundtief schlechten Musterbüchern bestenfalls ausgeglichen. Trotz aller Bemühungen gelang es den Protagonisten der Musterbewegung nicht, die Situation unter Kontrolle zu behalten. Mittlerweile sind die Trittbrettfahrer mit XML auf die nächste Welle gesprungen, der Hype hat wieder nachgelassen, glücklicherweise ohne dass die ursprünglichen

Protagonisten ihre Glaubwürdigkeit eingebüßt hätten. So ist jetzt Zeit, in Ruhe das weiter zu führen, was die eigentliche Idee der Muster war: eine Bestandsaufnahme etablierten Wissens in der Softwareentwicklung zu erschaffen, ähnlich der Taxonomie in der Biologie, die immerhin auch zweihundert Jahre gedauert hat. Dass der Hype von den Protagonisten gebremst wurde, dass Aufrichtigkeit und Qualität wichtiger waren als das schnelle Geld, hilft jetzt dabei, die Arbeit fortzuführen und dem eigentlichen Ziel näher zu bringen.

Den Hype bremsen

Die Schlussfolgerung daraus klingt paradox: Man sollte den Hype um XP bremsen. Nicht um den Status quo zu bewahren und den Projektumfang weiterhin in Dokumentationsumfang und damit in Quadratmeter abgeholzten Waldes zu messen, sondern um die Idee der leichten Prozesse auch über den Hype hinaus zu retten. Der Anteil, den man selbst dazu leisten kann, ist bescheiden, aber immerhin vorhanden. Zunächst hilft es zu differenzieren:

- Meint man agile Prozesse, die sich durch eine konsequente Anwendersicht, durch inkrementelles Vorgehen und durch hohen Pragmatismus auszeichnen?
- Meint man XP, das sich als *ein* möglicher agiler Prozess aus dem konsequenten Zusammenspiel von zwölf Prinzipien ergibt?
- Oder redet man einfach über wildes, unkoordiniertes Hacken, das weder mit dem einen noch mit dem anderen etwas zu tun hat?

Zum Differenzieren ist es oft auch hilfreich sich zu informieren. Was steckt wirklich hinter „Crystal Clear“ und „Adaptive Software Development“ (siehe <http://www.crystalmethodologies.org>), hinter

„Scrum“ (siehe <http://www.controlchaos.com>) oder „eXtreme Programming“ (siehe <http://www.xprogramming.com>)? Welche Probleme gehen die einzelnen Prozesse an, welche Lösungen empfehlen sie, wie lassen sie sich kombinieren?

Weiterhin kann man gar nicht oft genug Ehrlichkeit in der Werbung einfordern, um den Hype eben nicht zum Betrug werden zu lassen. Kein Prozess ist ohne Probleme, kein Vorgehen garantiert die sorgenfreie Erfüllung aller Wünsche der Anwender zu jedem beliebigen Termin. Statt ständig wie der Blinde von der Farbe zu reden, würde es hier vielleicht helfen, zunächst praktische Projekterfahrung zu sammeln und dann auch über Probleme und ihre Lösungen zu berichten – nicht so sehr, um sich selbst mit dem neuesten Hype nach oben zu spülen, sondern um anderen ähnliche Probleme zu ersparen oder zumindest vor möglichen Schwierigkeiten zu warnen. Und wer solchermaßen das Augenlicht zurückgewonnen hat, wird vielleicht auch feststellen, dass die Welt eben nicht nur schwarz (Wasserfall) und weiß (XP) ist und vielleicht bestenfalls noch mit schwergewichtigen, iterativen Prozessen eine Graustufe besitzt, sondern neben unendlich vielen Graustufen noch eine Unmenge anderer Farben anzubieten hat, die von Fall zu Fall durchaus ihren Reiz haben können.

Die Vielfalt dieser Farben ein wenig zu beleuchten, die Kriterien darzustellen, die für das eine oder andere Vorgehen sprechen, das sind die Ziele dieser Kolumne. Ich hoffe aber auch, hier einen bescheidenen Beitrag dazu leisten zu können, den XP-Hype zu bremsen. Nicht weil mir XP in seinem Minimalismus nicht auch gefallen würde, sondern weil ich die Idee der leichten Prozesse für zu wertvoll halte, um sie im Strohfeuer eines Hypes untergehen zu sehen.

Wie immer freue ich mich über Kritik und Anregungen, die Sie per Leserbrief an die Redaktion oder per E-Mail an mich senden können. ●