



什么是敏捷模型 (Agile Models) ?

敏捷模型就是一个刚刚好够用的模型，它具有如下特点：

1. 能够达到目的。
2. 可理解的。
3. 足够准确的。
4. 前后一致的。
5. 足够详细的。
6. 带来正面效应。
7. 尽可能的简单。

敏捷建模是什么，不是什么？

1. 它是一种态度，不是一种规范的流程。
2. 它是对现有方法的补充，而不是一套完整的方法学。
3. 它讲求的是通过有效的合作途径，从而来满足项目 stakeholder^[1]的需求。
4. 它讲求的是效率，而且是即时的效率。
5. 它是工作中的实践，而不是一种学术理论。
6. 它不是万能的。
7. 它适用于一般开发者，但并不能取代杰出的人员。
8. 它不是文档制度的反对者，而是建议应该建立有价值的文档。
9. 它不是 CASE 工具的反对者。
10. 它不适用于所有的人。

推荐资源

敏捷建模主页
www.agilemodeling.com

敏捷联盟主页
www.agilealliance.org

Agile Data 主页
www.agiledata.org

建模风格主页
www.modelingstyle.info

敏捷建模邮件列表
www.agilemodeling.com/feedback.htm

敏捷建模小手册 (本文档)
www.agilemodeling.com/pamphlet.htm

敏捷建模专题室
www.ronin-intl.com/services/agileModeling.html

敏捷建模 (书)
www.ambyssoft.com/agileModeling.html



Copyright 2001-2002 Scott W
Ronin International, Inc. www.ronin-intl.com
版本: 2002 年 8 月 19 日



敏捷建模 (AM) 综述

作者: Scott W. Ambler
scott.ambler@ronin-intl.com

敏捷建模 (简称 AM) 是一套提高软件系统建模效率的基于实践的方法。它包括一系列以特定原则和价值为导向的可被软件专业人员应用到日常工作中实际做法。AM 不是一种规范的流程，它没有定义如何建立一种模型的详细步骤。相反，它给出的是如何高效地建模的建议。它并不困难- 把它看作一门艺术，而非科学。

AM 有三个目的：

1. 阐述和演示如何将一些有效且简洁的建模价值观、原则和方法运用到实践中去。
2. 对于采用如 [XP](#)、[DSDM](#) 或 [SCRUM](#) 一类轻量级软件开发流程的项目组，揭示如何在其中应用建模技术。
3. 揭示如何在 Rational Unified Process (RUP)，
<http://www.rational.com/products/rup/index.jsp>，或 Enterprise Unified Process (EUP)，
<http://www.ronin-intl.com/publications/unifiedProcess.htm>，这类强约束性的软件开发流程中改进建模。



价值观

AM 的价值观

- 交流
- 勇气
- 反馈
- 谦逊
- 简单

敏捷联盟的价值观

除了以上所列出的价值观外，敏捷建模方法也吸纳了敏捷联盟（AgileAlliance，www.agilealliance.org）宣言中的价值观。

敏捷联盟的价值观：

1. *个体与互动*贯穿于开发流程和开发工具中。
2. *生产软件*贯穿于整个文档的制作中。
3. *客户协作*贯穿于合同的商谈中。
4. *对变化作出响应*贯穿于计划的执行中。

理解这些观念的重要之处在于当你在注重右边的事情时，你应该更多地注重左边（斜体部分）部分。宣言的每句中两个部分不是平等的，而是有侧重点的——应该这样来思考它。



原则

核心原则

- 从简入手
- 接受变化
- 把考虑下一步的工作放在第二位
- 增量改变
- 最大化 stakeholder^[1]的投资
- 有目的地建模
- 多个模型
- 注重工作质量
- 快速反馈
- 生产软件是主要目标
- 减少出差

补充原则

- 内容重于形式
- 三人行必有我师
- 认知你的模型
- 认知你的工具
- 因地制宜
- 公开、坦诚地交流
- 以人的天性工作

实践

核心作法

- stakeholder^[1]的积极参与
- 使用正确的 Artifact(s)^[2]
- 团队拥有制
- 考虑可测性
- 并行地开发多个模型
- 模型内容简单
- 以简单地方式表述模型
- 公开演示模型
- 采用迭代的方法
- 小增量改进模型
- 与他人一同建模
- 用代码来验证模型
- 使用最简单的工具

补充

- 运用建模规范
- 逐渐地运用模式
- 丢弃临时的模型
- 定案认可的模型
- 通过建模进行沟通
- 通过建模来理解
- 对模型的修改仅在它带来害处时

[译注]

[1] Stakeholder — 指受项目影响并且能够影响项目的各方面的人，不仅包括客户，而且包括项目管理人员、测试人员、开发人员等等。

[2] Artifact — 在一个软件项目中制造和使用的最终或中间产品。它用于记录或传达项目的信息。它可以是文档、模型或者模型元素。

翻译: 高继荣

jr_gao100@hotmail.com

2002年10月