

HELSINGIN YLIOPISTO
HELSINGFORS UNIVERSITET
UNIVERSITY OF HELSINKI

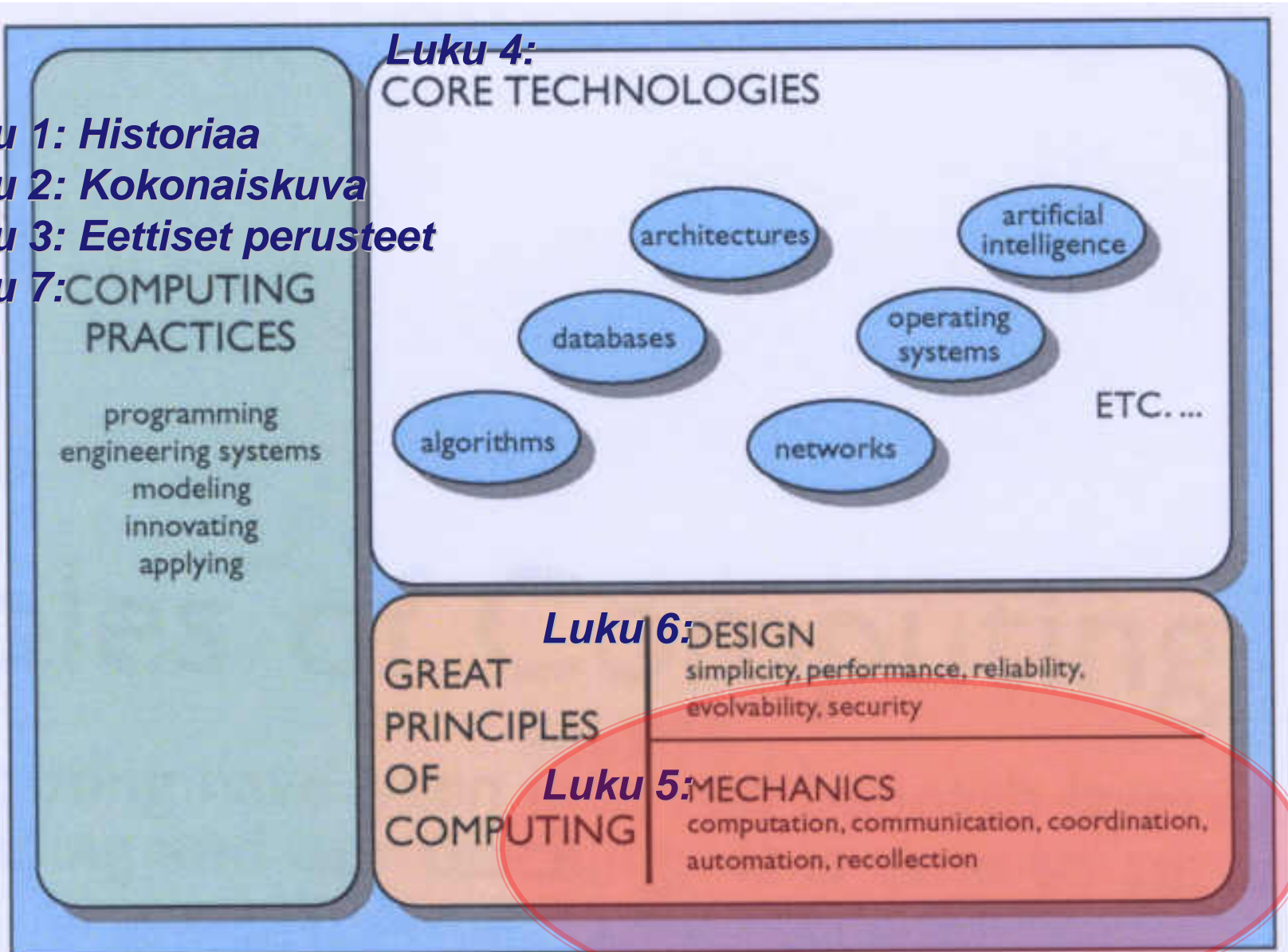
Johdatus tietojenkäsittelytieteeseen - tietojenkäsittelyn mekaniikat

Matemaattis-luonnontieteellinen tiedekunta
Tietojenkäsittelytieteen laitos

Kurssin sisältö

Lähde: Peter J. Denning: Great Principles of Computing (Communications of the ACM, 46, 11, marraskuu 2003, sivut 15-20).

- Luku 1: Historiaa**
- Luku 2: Kokonaiskuva**
- Luku 3: Eettiset perusteet**
- Luku 7: COMPUTING PRACTICES**





Tietojenkäsittelyn mekaniikat (*mechanics*)

Tietojenkäsittelyn keskeiset periaatteet

Suunnittelun periaatteet

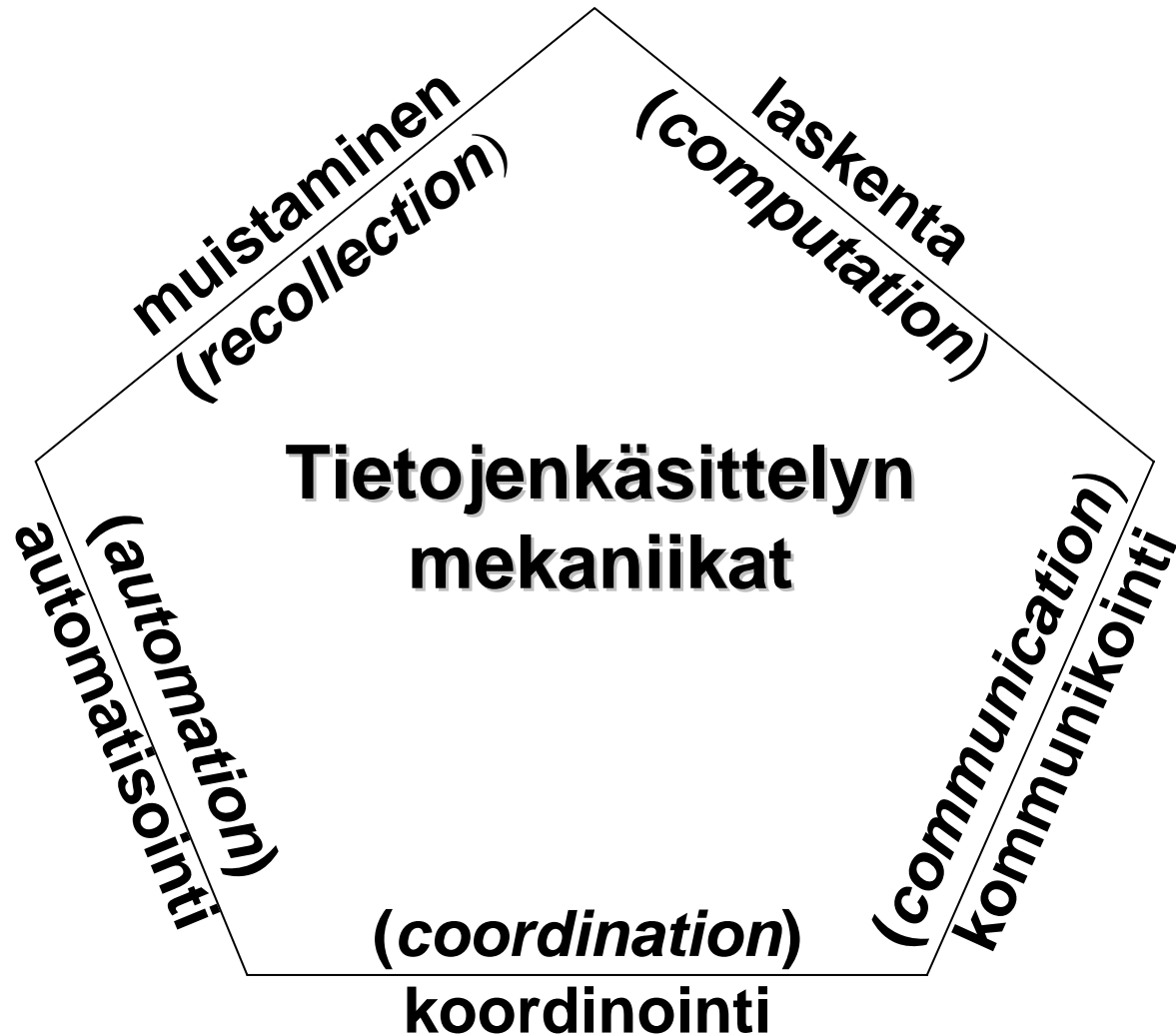
Tietojenkäsittelyn mekaniikat:

Tietojenkäsittelyn rakenteiden ja toiminnan periaatteet:

- toimintojen lainalaisuudet ja
- yleisesti toistuvat toiminnat.



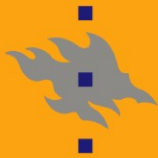
Viisi näkymää tietojenkäsittelyn mekaniikoihin





Viisi tarinaa tietojenkäsittelyn mekaniikoista

Tietojenkäsittelyn keskeiset periaatteet	Suunnittelun periaatteet
	Tietojenkäsittelyn mekaniikat: <ol style="list-style-type: none">1. laskenta: Turingin koneet2. kommunikointi: protokollapino3. koordinointi: synkronointi4. automatisointi: Turingin testi5. muistaminen: välimuisti



HELSINGIN YLIOPISTO
HELSINGFORS UNIVERSITET
UNIVERSITY OF HELSINKI

Johdatus tietojenkäsittelytieteeseen **- tietojenkäsittelyn mekaniikat:** **koordinointi: synkronointi**

Matemaattis-luonnontieteellinen tiedekunta
Tietojenkäsittelytieteen laitos



Koordinoinnin tarinoita

- Ihmisten välinen (*human-to-human*)
- Ihmisen ja tietokoneen välinen (*human-computer*)
- Tietokoneiden välinen (*computer-computer*)
 - Synkronointi (*synchronization*)
 - Kilpatilanteet (*race*)
 - Lukkiutuminen (*deadlock*)
 - Sarjallistuvuus (*serializability*)
 - Atomiset toimenpiteet (*atomic actions*)



Synkronointi

- Synkronointi eli tahdistus on aikaan liittyvää koordinoitua.
- Esimerkiksi monikanavaviestinnässä eri kanavien tietovirtojen tulee edetä samaa tahtia.
- Toisissa tilanteissa synkronoinilla varmistetaan, että itsenäisten toimijoiden (väli)tulokset valmistuvat oikeassa järjestyksessä.



Kellojen synkronointi

- Eräs hajautetun tietojenkäsittelyn perusongelma.
- GPS – *Global Positioning System*.
- NTP – *Network Time Protocol*.



Synkronoinnin keskeiset ongelmat

- Liittyvät usein yhteiskäyttöisten resurssien hallintaan.
- Ratkaisuiden on estettävä sekä nälkiintyminen että lukkiutuminen.
 - Nälkiintyminen (*starvation*): joku joutuu odottamaan vuoroaan ikuisesti.
 - Lukkiutuminen (*deadlock*): kaikki odottavat, että joku toinen tekisi jotain.



Tuottaja – kuluttaja ongelma

- Tuottajan tuotettava ennen kuin kuluttaja voi kuluttaa.
- Välivaraston (puskurin) täyttyessä on tuottajan odotettava, että kuluttaja kuluttaa.
- Kun tuottajia ja kuluttajia on useita, niin on myös huolehdittava poissulkemisesta.
 - Tuottajien tuotokset on saatava välivarastossa eri paikkoihin.
 - Kaksi kuluttajaa ei saa saada samaa tuotosta.
 - Samanaikaiset lisäykset ja poistot eivät saa sotkea varastokirjanpitoa.



Lukija – kirjoittaja ongelma

- Kaikki voivat lukea samanaikaisesti, mutta vain yksi kerrallaan voi kirjoittaa.
- Kirjoittajan näлкиintyminen on estettävä.
 - Jos kirjoittaja ei saa kirjoitusvuoroa, niin kaikki lukijat lukevat vanhentunutta tietoa.



Kilpatilanne (*race condition*)

- Virhe järjestelmän suunnittelussa.
- Kaksi signaalia kilpailee siitä, kumpi pääsee ensin vaikuttamaan tulokseen.
 - Kaksi tai useampi ohjelma pääsee synkronoimattomasti käsiksi yhteiskäyttöiseen resurssiin samanaikaisesti.

```
global integer A = 0;
task Received()
    { A = A + 1; }
task Timeout()
// Print only the even numbers
    { if (A is divisible by 2)
        { print A; } }
```

- Received aktivoituu aina, kun sarjaportti aiheuttaa keskeytyksen eli vastaanottaa dataa.
- Timeout aktivoituu kerran sekunnissa (kellolaitekeskeytys).



Mahdollinen suoritusjärjestys

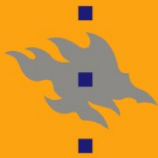
```
global integer A = 0;
3. task Received()
4.     { A = A + 1; }
1. task Timeout()
    // Print only the even numbers
2.     { if (A is divisible by 2)
5.         { print A; } }
```

- Timeout tulostaakin parittoman A:n arvon, jos askeleessa 2 oli parillinen A.



Aterioivat filosofit

<http://www.doc.ic.ac.uk/~jnm/concurrency/classes/Diners/Diners.html>



HELSINGIN YLIOPISTO
HELSINGFORS UNIVERSITET
UNIVERSITY OF HELSINKI

Johdatus tietojenkäsittelytieteeseen **- tietojenkäsittelyn mekaniikat:** **automatisointi: Turingin testi**

Matemaattis-luonnontieteellinen tiedekunta
Tietojenkäsittelytieteen laitos



Automatisoinnin tarinoita

- Kognitiivisten tehtävien simulointi (*simulation of cognitive tasks*)
- Automatisoinnin filosofia (*philosophical distinctions about automation*)
- Asiantuntemus ja asiantuntijajärjestelmät (*expertise and expert systems*)
- Älykkyyden lisääminen (*enhancement of intelligence*)
- Turingin testit (*Turing tests*)
- Koneoppiminen ja tunnistaminen (*machine learning and recognition*)
- Bioniikka (*bionics*)



Turingin testi

- Ihminen kirjoittaa kahdelle testattavalle (ihminen ja tietokone) kysymyksiä.
- Saamiensa kirjallisten vastausten perusteella hän yrittää päätellä, kumpi vastaajista on tietokone.
- Perustuu englantilaiseen seurapiirileikkiin *Imitation game*.
- Turing ehdotti testiään älykkyyden määritelmäksi 1950.
 - Keskustelua käytiin värikkäästi tietokoneen kyvyistä.
 - Ajatteleva kone (*thinking machine*).
 - Sähköaivot.
- Nykyisin Turingin testiä pidetään marginaali-ilmiönä tekoäly-yhteisössä.



Turingin testin arvostelua

- Toimii kuin ihminen ei ole järkevä tavoite.
 - Ihminen tekee virheitä.
- Lentäminen perustuu aerodynamiikkaan.
 - Linnun hyväkään matkiminen ei riitä.
- John Searlen kiinalainen huone.
- Älykkyys ei ole matkimista.
 - Tietoisuus.
 - Tavoitteellisuus.



Turingin testin läpäisemisen edellytyksiä

1. Luonnollisen kielen käsittely.
 2. Tietämyksen esittäminen.
 3. Automaattinen päättely.
 4. Koneoppiminen.
- Kaikki tietojenkäsittelyn, erityisesti tekoälyn, keskeisiä ongelmia.



Osaongelmien tunnuspiirteitä

1. Luonnollisen kielen käsittely.
 - Järjestelmän on ymmärrettävä sille esitetyt kysymykset ja muotoiltava vastaukset.
 - Eräs ongelma: yksi sana – monta eri asiayhteydestä riippuvaa merkitystä.
2. Tietämyksen esittäminen.
 - Järjestelmän on talletettava tietämänsä ja kuulemansa.
 - Tietämyksen laajetessa talletuksen ja etsinnän tehokkuudet voivat olla ongelmallisia.



Osaongelmien tunnuspiirteitä

3. Automaattinen päättely.

- Järjestelmän on talletetun informaation perusteella osattava tehdä päätelmiä, joiden perusteella vastaus voidaan muotoilla.
- Loogisen päättelyn jotkut ongelmat ovat todistetusti ratkeamattomia, joten järjestelmän on myös osattava päätellä, mitä se ei pysty päättelemään.

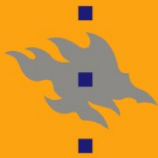
4. Koneoppiminen.

- Järjestelmän on sopeuduttava uusiin tilanteisiin.
- Järjestelmän ”maailmankuva” muuttuu uuden datan perusteella.
 - Maailmankuvalla tarkoitetaan järjestelmän käytössä olevaa mallia kiinnostavista asioista.



Turingin testin läpäisemisestä

- Yleisesti pidetään mahdottomana.
- ”Oikea vastaus väärään kysymykseen”.
 - Yleensä hyödytön.
 - Turingin testin tapauksessa hyödyllinen: osaongelmien ratkaisut olisivat hyödyllisiä.
 - Luonnollisen kielen automaattinen käsittely (ihmisen ja koneen vuorovaikutus).
 - Tietämyksen automaattinen esittäminen ja käyttäminen.
 - Automaattinen päättely (mitä käyttäjä seuraavaksi haluaa).
 - Koneoppiminen.
- Järjestelmän tulee toimia siten kuin ihminen HALUAA.



HELSINGIN YLIOPISTO
HELSINGFORS UNIVERSITET
UNIVERSITY OF HELSINKI

Johdatus tietojenkäsittelytieteeseen **- tietojenkäsittelyn mekaniikat:** **muistaminen: välimuisti**

Matemaattis-luonnontieteellinen tiedekunta
Tietojenkäsittelytieteen laitos



Muistamisen tarinoita

- Muistihierarkiat (*hierarchies of storage*)
- Viittausten paikallisuus (*locality of reference*)
- Välimuistit (*caching*)
- Osoiteavaruudet ja niiden kuvaukset (*address space and mapping*)
- Nimeäminen (*naming*)
- Yhteiskäyttö (*sharing*)
- Haku nimen perusteella (*retrieval by name*)
- Haku sisällön perusteella (*retrieval by content*)



Välimuistit

- Miten saadaan dataa nopeasti käsiteltäväksi.
 - Prosessori ↔ keskusmuisti.
 - Keskusmuisti ↔ massamuisti.
 - Internetin siirtoviiveet.
- Data talletetaan väliaikaisesti käsittelypaikan lähelle.
 - Prosessorin välimuisti.
 - Tiedostovälimuisti.
 - Webin välimuisti.



Välimuistit

- Välimuistit ovat osoittautuneet keskeisiksi tietokoneiden suoritusnopeuden kasvattamisessa.
- Datan käsittely on usein paikallista (*locality of reference*).
 - Tietoalkiota käsitellään useita kertoja ajallisesti lähekkäin.
 - Lähekkäin olevia tietoalkioita käsitellään usein ajallisesti lähekkäin.
 - Tietorakenteen alkiot.
 - Tiedoston läpikäynti.



Välimuistin hallinta

- Välimuisti on pieni verrattuna varsinaiseen muistiin.
- Välimuistista poisto (*replacement policy*).
 - LRU: *least recently used*.
- Kirjoitus varsinaiseen muistiin, kun välimuistiin on kirjoitettu (*write policy*).
 - Läpikirjoitus (*write-through cache*).
 - Viivästetty kirjoitus (*write-back cache*).
- Eheysprotokolla (*coherency protocol*).
 - Sama tieto välimuistissa ja varsinaisessa muistissa.
 - Vanhentuminen (*stale*).



Proessorin välimuisti

- Proessorit nopeatuneet enemmän kuin muistipiirit ja väylät.
- Proessorilla pieni ja nopea välimuisti.
 - Laitteistototeutus.
- Nykyisin useita erikoistuneita välimuisteja.
- Tavoite: saantiviiveen (*access latency*) lyhentäminen.



Muistien nopeusongelmia

- 1970-luku: supertietokoneiden ongelma.
- 1980-luku: graafisten työasemien ongelma.
- 1990-luku: pöytäkoneiden ongelma.
- 2000-luku: prosessori suorittaa satoja käskyjä yhden keskusmuistista noudon aikana.



Virtuaalimuisti

- Jokaisella suoritettavalla ohjelmalla on illuusio, että se on yksin tietokoneessa ja voi käyttää omaa osoiteavaruutta (*address space*).
- Prosessori muuttaa virtuaaliosoitteet todellisiksi muistiosoitteiksi.
- Prosessoreissa on yleensä osoitteenmuunnokset tekevä laitteisto.
 - Muistinhallintayksikkö (*memory management unit, MMU*).
 - MMU:lla on yleensä oma välimuisti.
 - Osoitteenmuunnospuskuri (*translation lookaside buffer, TLB*).



Proessorin käskynkäsittely

- Liukuhihnoitus (*pipelining*) nopeuttaa prosessoreja.
- Idea: käskyn suoritus voidaan jakaa vaiheisiin:
 - Käskyn nouto (*instruction fetch*).
 - Osoitteenmuunnos (*address translation*).
 - Tietoalkion nouto (*data fetch*).
- Muistiin on päästävä käsiksi jokaisessa vaiheessa.
 - Jokaisella vaiheella oma välimuisti.
 - Laitteistotasolla ei tarvitse varautua kilpatilanteeseen.

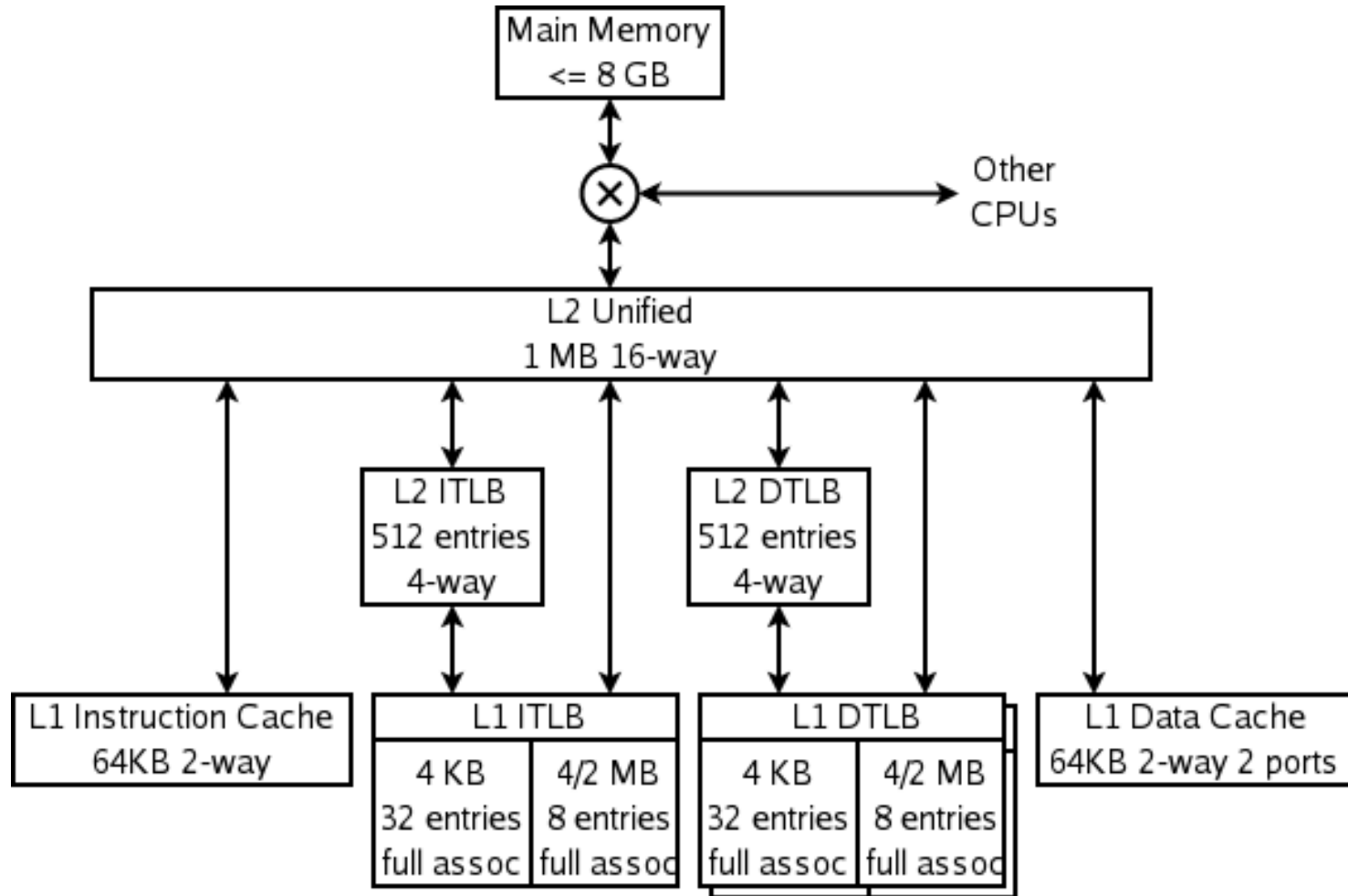


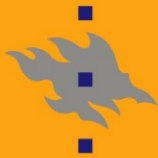
Välimuistien hierarkia

- Nykyisissä prosessoreissa on yleensä hierarkinen välimuistijärjestelmä.
- Suunnittelussa joudutaan tekemään kompromisseja (*tradeoff*).
 - Mitä laajempi välimuisti sitä hitaampi, mutta osumistodennäköisyys (*hit ratio*) suurempi eli noudettava tieto on välimuistissa useammin.
 - Nykyisissä prosessoreissa on yleensä ainakin kaksi välimuistitasoa.



AMD Athlon 64 prosessorin välimuistit





HELSINGIN YLIOPISTO
HELSINGFORS UNIVERSITET
UNIVERSITY OF HELSINKI

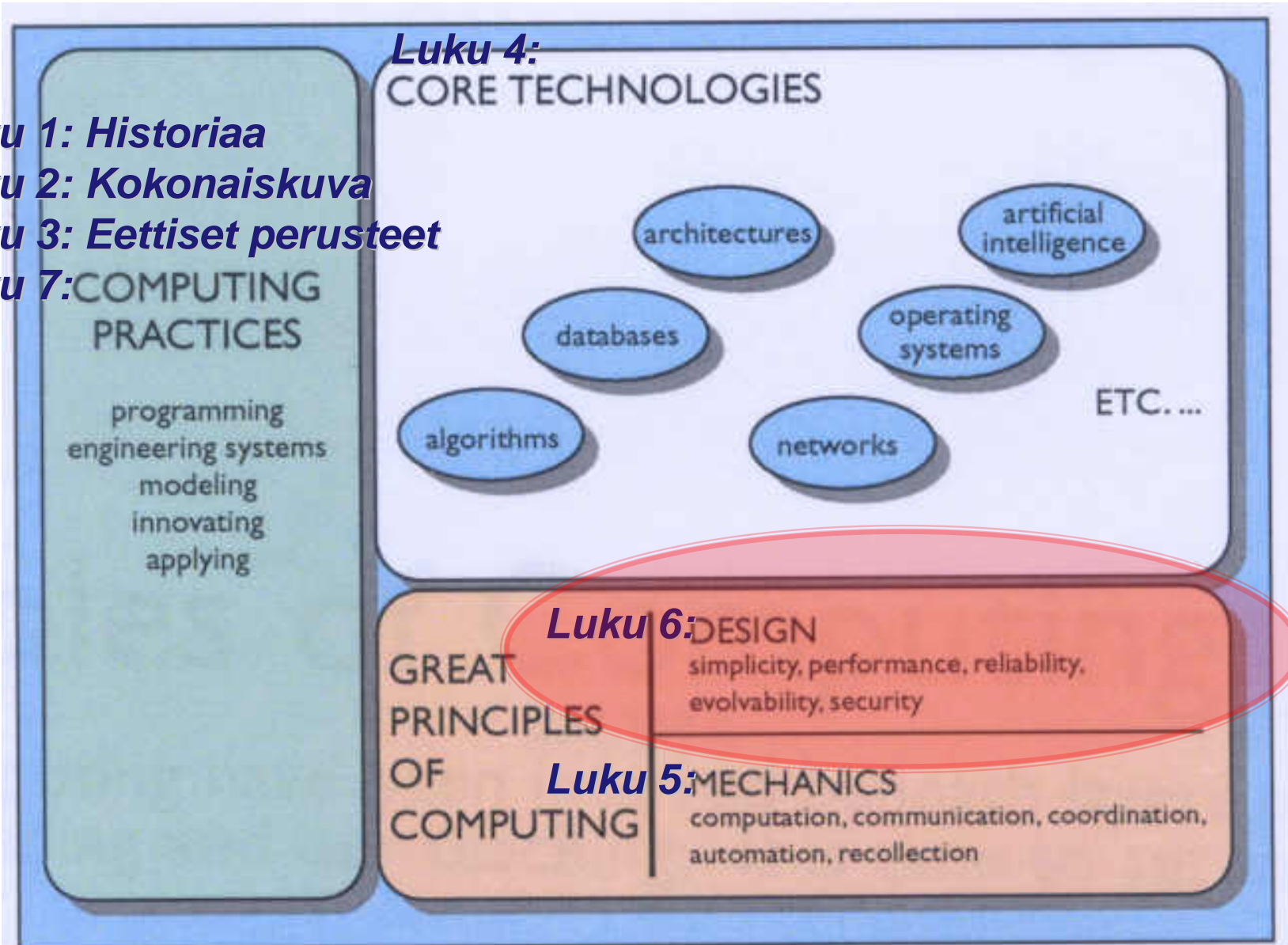
Johdatus tietojenkäsittelytieteeseen - suunnittelu

Matemaattis-luonnontieteellinen tiedekunta
Tietojenkäsittelytieteen laitos

Kurssin sisältö

Lähde: Peter J. Denning: Great Principles of Computing (Communications of the ACM, 46, 11, marraskuu 2003, sivut 15-20).

- Luku 1: Historiaa**
- Luku 2: Kokonaiskuva**
- Luku 3: Eettiset perusteet**
- Luku 7: COMPUTING PRACTICES**





Suunnittelu

Tietojen-
käsittelyn
keskeiset
periaatteet

Suunnittelun periaatteet:

- yksinkertaisuus
- suorituskyky
- luotettavuus
- kehitettävyys
- tietoturva

Tietojenkäsittelyn mekaniikat



Suunnittelun vakiintuneita käytäntöjä

- Abstrahointi (*abstraction*).
 - Epäolennaisten yksityiskohtien häivyttäminen.
- Informaation piilottaminen (*information hiding*).
 - Ohjelmiston osan (moduulin) sisäisten tietojen ja tietorakenteiden piilottaminen muilta ohjelmiston moduuleilta.
- Moduulit (*modules*).
 - Ohjelmiston jakaminen osiin siten, että osien väliset vuorovaikutukset ja rajapinnat ovat hyvin määriteltäviä.
- Erikseen kääntäminen (*separate compilation*).
 - Moduulien kääntäminen erikseen ja linkittäminen myöhemmin suorituskelpoiseksi kokonaisuudeksi.



Suunnittelun vakiintuneita käytäntöjä

- Pakkaukset (*packages*).
 - Jakelu- ja asennusyksikkö, johon on koottu ohjelmisto(je)n osat ja dokumentaatiot.
- Versionhallinta (*version control*).
 - Menetelmät, joilla hallitaan ohjelmiston kehitystyötä ja sen aikana syntyviä ohjelmaversioita.
- Hajota ja hallitse (*divide-and-conquer*).
 - Suuret kokonaisuudet jaetaan pienempiin ja helpommin hallittaviin osakokonaisuuksiin.
- Toimintatasot (*functional levels*).
 - Toiminnallisuuden ryhmittely eri tasoiksi toimenpiteiksi.



Suunnittelun vakiintuneita käytäntöjä

- Kerrosajattelu (*layering*).
 - Toimintakokonaisuuden jakaminen kerroksiin siten, että kukin kerros tarjoaa joitakin (muutamia) palveluja ylemmälle kerrokselle ja käyttää alemman kerroksen palveluja.
- Hierarkiat (*hierarchy*).
 - Suunnittelussa hierarkiat liittyvät yleensä olio-ohjelmoinnin luokkarakenteeseen.
- Ongelmien eriyttäminen (*separation of concerns*).
 - Periaate, jonka mukaan keskitytään kerrallaan yhteen, hyvin määriteltyyn (osa)tehtävään.
- Uudelleenkäyttö (*reuse*).
 - Olemassa olevien moduulien, määritysten, suunnitelmien jne käyttäminen sen sijaan, että tehtäisiin uudestaan.



Suunnittelun vakiintuneita käytäntöjä

- Rajapinta (*interface*).
 - Rajapinnan välityksellä ohjelmisto- tai laitteistokomponentti tarjoaa toiminnallisuutensa muiden komponenttien käyttöön.
- Virtuaalikone (*virtual machine*).
 - Ohjelmisto, joka toteuttaa määritellyn abstraktin koneen toiminnallisuuden.



Suunnittelun viisi tavoitetta

1. Yksinkertaisuus (*simplicity*).
 - Abstraktiot ja rakenteet, joilla hallitaan sovelluksen luontaista monimutkaisuutta.
2. Suorituskyky (*performance*).
 - Suoritustehon (*throughput*) ja vasteajan (*response time*) ennustaminen, pullonkaulojen (*bottlenecks*) paikallistaminen sekä kapasiteetin suunnittelu (*capacity planning*).
3. Luotettavuus (*reliability*).
 - Päällekkäisyys (*redundancy*), toipuminen (*recovery*), varmistaminen (*checkpointing*), eheys (*integrity*) ja luottamus (*trust*).



Suunnittelun viisi tavoitetta

4. Kehitettävyyys (*evolvability*).

- Varautuminen toiminnallisuuden ja käytön laajuuden muutoksiin.

5. Tietoturva (*security*).

- Pääsynvalvonta (*access control*), salassapito (*secrecy*), yksityisyys (*privacy*) autentikointi (*authentication*) ja turvallisuus (*safety*).



Suunnittelun rajoitteet

- Kustannukset.
- Aikataulut.
- Yhteensopivuus (*compatibility*).
- Käytettävyys (*usability*).



HELSINGIN YLIOPISTO
HELSINGFORS UNIVERSITET
UNIVERSITY OF HELSINKI

Johdatus tietojenkäsittelytieteeseen - suunnittelu: yksinkertaisuus

**Matemaattis-luonnontieteellinen tiedekunta
Tietojenkäsittelytieteen laitos**



Tutkimusmatkailija Parnas ohjelmistojen ihmeellisessä maailmassa

- Parnas löytää silloin tällöin ohjelmistohelmiä:
 - Rakenne on erinomainen.
 - Ohjelmointityyli on johdonmukainen.
 - Ei käytetty typeriä ohjelmointikikkoja.
 - Jokainen komponentti on
 - yksinkertainen,
 - järjestelmällinen ja
 - helppo muuttaa.

- Parnas kummastelee miksi ohjelmistohelmet ovat harvinaisia, vaikka ohjelmistojen tekemistä on tutkittu yli 30 vuotta.



Havaintoja tutkimusmatkan varrelta

- Tietoa on: hyviä oppikirjoja, erinomaisia artikkeleita jne.
- Ohjelmistohelmet on yleensä tehty olosuhteissa, joita ei esiinny kaupallisen menestyksen paineen alla ohjelmistoteollisuudessa.
- Useimmat ohjelmistot ovat
 - rumia,
 - epäluotettavia ja
 - vaikeita muuttaa.



”Fat software”

- Kaupalliset paineet aiheuttavat piirteiden lisäämistä ohjelmistoon.
 - Laajentuminen epäolennaisuuksiin saattaa hämärtää rakennetta.
- Pitäisi keskittyä olennaiseen – ei turhia kilkuuttimia.
- Hyvä periaate, mutta olennaisen ja turhan välinen rajanveto on hankalaa.
- Joidenkin ominaisuuksien pudottaminen pois ohjelmistosta on kuin jalan amputointi laihdutuskeinona.



Ohjelmistojen paisumisen syitä

- Huono suunnittelu.
- Yhteensopivuus aikaisempien ohjelmistojen kanssa.
- Suorituskykyvaatimukset ja laitteistorajoitukset.
- Ohjelmiston elinkaaren aikana menneisyyden painolasti kasvaa.
 - Uudelleen tehtynä puhtaalta pöydältä osattaisiin paremmin.



Luovuus ja omaperäisyys

- Omaperäisyys on yliarvostettua:
 - Pitää oppia aikaisemmista
 - virheistä ja
 - onnistumisista.

- Luovuutta ja omaperäisyyttä tarvitaan, kun ongelmaan ei ole hyvää ratkaisua vielä olemassa.

- Pyörää ei kannata keksiä uudestaan!?
 - Vai onko niin, että
 - pyörä on keksitty uudestaan ja uudestaan, koska se on erinomainen ratkaisu?
 - ratkaisu, joka on keksitty vain kerran, on epäilyttävä?



Suunnittelu vai ohjelmointikieli

- Väite: Uusi ohjelmointikieli oli ratkaiseva ohjelmistohelmen synnyssä.
 - Parnas ei usko kielen valinnan merkitykseen.
 - Monta kieltä on kehitetty ratkaisemaan ohjelmistotuotannon ongelmat.
- Suunnittelu on ratkaiseva – ei toteutuksen kieli.
- Ohjelmointikieli, joka estää virheiden tekemisen on kuin veitsi, joka leikkaa pihviä muttei sormea.
- Hyvää jälkeä syntyy vain terävillä työkaluilla.



Onnistumisen perusedellytyksiä

- Etupainoinen työskentely – eli suunnittelu.
 - Aikaa suunnitteluun.
 - Ohjelmien kirjoittaminen ensin pseudokoodilla ennen lopullisella ohjelmointikielellä kirjoittamista.
1. Suunnittele ennen toteutusta.
 2. Dokumentoi suunnittelu.
 3. Katselmoi ja analysoi dokumentoitu suunnittelu.
 4. Katselmoi toteutuksen ja suunnitelmien vastaavuus.



Sanottua

- Tietojenkäsittelyn määritelmä 1972 (Dijkstra).
 - Monimutkaisuuden hallitsemista.
- Seymour Cray:
 - Monimutkainen on hidasta.
 - Kauas on pitkä matka.
- KISS! (IBM:n vanha huoneentaulu.)
 - Keep It Simple and Stupid!
 - Keep It Simple and Small!



HELSINGIN YLIOPISTO
HELSINGFORS UNIVERSITET
UNIVERSITY OF HELSINKI

Johdatus tietojenkäsittelytieteeseen - suunnittelu: suorituskyky

Matemaattis-luonnontieteellinen tiedekunta
Tietojenkäsittelytieteen laitos



Suorituskyvyn mitattavia suureita

- Suoritusteho (*throughput*).
 - Kuinka paljon hyödyllistä työtä tehdään aikayksikössä.
- Vasteaika (*response time*).
 - Kuinka kauan tehtävän suorittaminen kestää.
- Käyttöaste (*utilization*).
 - Osuus ajasta, jonka systeemi on aktiivisena.



Suorituskyvyn suureiden mittaustapoja

- Mitataan valmiin järjestelmän toimintaa.
- Simuloidaan (jäljitellään ohjelmalla) järjestelmän toimintaa likimääräisesti.
- Mallinnetaan järjestelmää matemaattisin menetelmin ja lasketaan mallin avulla keskeiset suorituskykysuureet.
 - Jonomallit.
 - Jonoverkkomallit.
 - jne



Suorituskyvyn suunnittelu

- Tavoite: ohjelmiston suunnitteluvaiheessa arvioidaan tulevan järjestelmän tehokkuutta ja tarvittavia laitteistoresursseja.
- Suorituskyky tietyn työkuorman vallitessa:
 - Käyttäjä kokee.
 - Järjestelmä tarjoaa.



Ohjelmiston vaatimukset

- Toiminnalliset (*functional*).
- Ei-toiminnalliset (*non-functional*).
 - Tietoturva (*security*).
 - Saatavuus (*availability*).
 - Luotettavuus (*reliability*).
 - Suorituskyky (*performance*).
- Asennevamma ohjelmistotuotannossa: jako toiminnallisiin ja ei-toiminnallisiin vaatimuksiin.
 - Korjaa-myöhemmin (*fix-it-later*) –asenne suorituskyvyn suhteen osoitti, että se ei kuulunut ohjelmiston suunnitteluvaiheeseen.



Miksi suorituskyvyn suunnittelu ei ole osa ohjelmiston suunnitteluvaihetta

■ Menascén havainnot:

1. Tieteellisten mallien ja periaatteiden puute.
2. Koulutus.
3. Tietojenkäsittelyn työvoima.
4. Yhden käyttäjän ajattelu.
5. Pienen tietokannan ajattelu.



1. Tieteellisten mallien ja periaatteiden puute.

- Ohjelmistotekniikassa ei ole yleisesti käytetä malleja suorituskyvyn suunnittelussa ohjelmiston elinkaaren aikana.
 - Malleja ohjelmistotuotannon hallitsemiseen muuten on.
- Perinteisissä insinööritaidoissa (esim. rakentamisen eri muodot) käytetään matematiikkaan, fysiikkaan ja laskennallisiin tieteisiin perustuvia tieteellisiä periaatteita ja malleja.



2. Koulutus.

- ACM:n/IEEE:n tkt:n opetussuosituksissa ei ole tietokonejärjestelmien suorituskyvyn analysoinnin pakollista kurssia.
 - Suorituskyvystä vain hajautunteja käyttöjärjestelmä- ja tietoliikennekursseilla.
 - Ohjelmistotekniikka ei sisällä mainintaa suorituskyvystä.

- Miksi?
 - Opettajat eivät osaa.
 - Tieteellisten periaatteiden ja mallien puute.
 - Muutosvastarinta.
 - Kaikki hyödyllinen ei mahdu tutkintoon.



3. Tietojenkäsittelyn työvoima.

- Suunnittelu- ja ohjelmointiväessä paljon henkilöitä vailla tietojenkäsittelyn koulutusta.



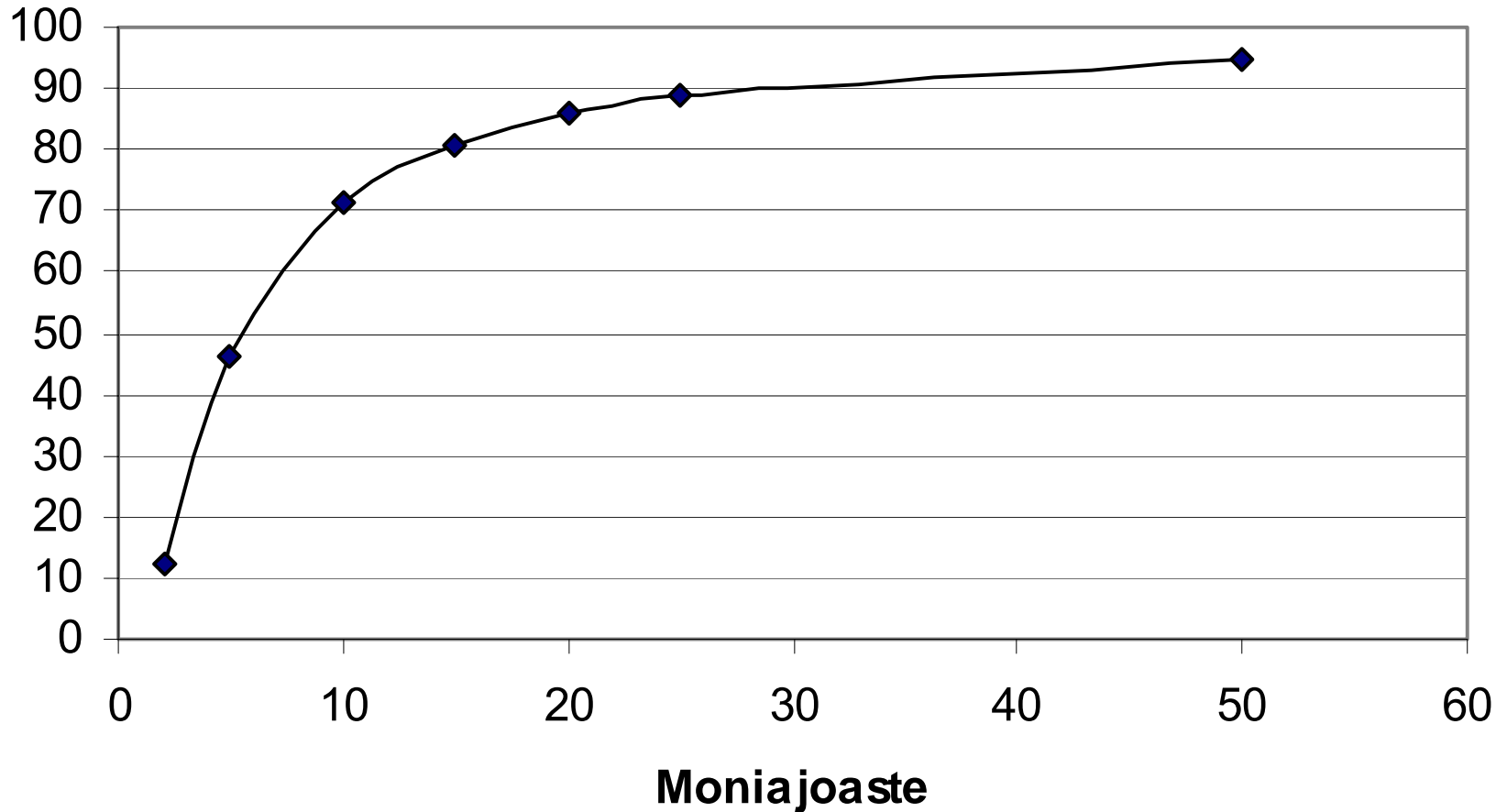
4. Yhden käyttäjän ajattelu.

- Suunnittelijat ja ohjelmoijat luulevat, että järjestelmää käyttää vain yksi käyttäjä kerrallaan.
 - Samanaikaisia käyttäjiä on kuitenkin yleensä useita.
 - Samanaikaisuus aiheuttaa kilpailua (ja odotusta) sekä laitteistoresursseista
 - prosessorit, muistit, talletusvälineet, tietoliikenneyhteydet,...
 - että ohjelmistoresursseista
 - tietokantalukot, kriittiset alueet, ohjelmistosäikeet, ...



Esimerkki ohjelmistoresurssikilpailun vaikutuksesta – 33% käsittelystä kriittisellä alueella

Ohjelmistoresurssin odotuksen osuus (%) kokonaisodotuksesta





5. Pienen tietokannan ajattelu.

- Tietokannan käytön ohjelmoinnissa ei yleensä oteta tietokannan kokoa huomioon.
 - Kysely 1000 rivin tietokantaan voidaan yleensä tehdä eri tavalla kuin 1 000 000 rivin tietokantaan.



Menascén johtopäätökset.

- Ohjelmiston monimutkaisuus aiheuttaa usein tehottomuutta.
- Monimutkaisuuden hallitsemiseksi kannattaa parantaa ohjelmoijien ammattitaitoa eikä kehittää heidän käyttämiään työkaluja.
- Tehokkain menettely hyvän suorituskyvyn ohjelmistojen tuottamiselle on suunnittelijoiden ja ohjelmoijien koulutus suorituskykyyn liittyvissä asioissa.
- Ohjelmiston hyvä suorituskyky riippuu enemmän hyvästä suunnittelusta kuin hyvästä ohjelmoinnista.



HELSINGIN YLIOPISTO
HELSINGFORS UNIVERSITET
UNIVERSITY OF HELSINKI

Johdatus tietojenkäsittelytieteeseen - suunnittelu: luotettavuus

Matemaattis-luonnontieteellinen tiedekunta
Tietojenkäsittelytieteen laitos



Luotettavuus

- Päällekkäisyys tai toisteisuus (*redundancy*).
- Toipuminen (*recovery*).
- Tarkistuspisteiden käyttö eli varmistaminen (*checkpointing*).
- Eiheys (*integrity*).
- Luottamus (*trust*).



Luotettavuuden tarina – toipuminen

- Candea ja Fox: Chrash-only software.
 - Erilainen näkökulma ohjelmiston toipumiseen kaatumisesta – ei ole tietojenkäsittelyn vakiintunutta käytäntöä.
- Tietojenkäsittelyjärjestelmä, joka ei koskaan kaadu, ei ole realistinen tavoite.
- Järjestelmän suunnittelussa on siis varauduttava kaatumiseen ja toipumiseen.
- Miksi suunnitella sekä hallittu alasajo ja siitä toipuminen että kaatumisen ja siitä toipuminen?



Crash-only ohjelmistojen perusajatus

- Kaatuminen (*crash*) on tehtävä turvalliseksi.
- Toipuminen (*recovery*) on tehtävä nopeaksi.
- Ainoa tapa lopettaa ohjelman suoritus on kaataa se.
- Ohjelma käynnistetään aina toipumisen kautta.



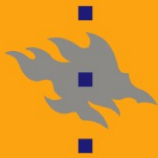
Toipumisesta

- Järjestelmän toipumisesta huolehtiva ohjelman osa käsittelee poikkeustilanteita. Sen on oltava virheetön.
- Poikkeukselliset tilanteet ovat hankalia käsitellä.
 - Esiintyvät harvoin, eikä niitä ole helppo tuottaa ohjelmiston kehitysvaiheessa, jolloin toipumista olisi testattava.
 - Toipumisen suorittava ohjelman osa on vaikea saada virheettömäksi.



Crash-only ohjelmistojen ominaisuuksia

- Kaikki ei-tilapäinen tilatieto on talletettava erityiseen tilatietomuistiin (*state store*).
- Ohjelmiston osien on varauduttava muiden osien kaatumiseen ja niiden palveluiden tilapäiseen puuttumiseen (*unavailability*).
- Keskeisiä ominaisuuksia:
 - Modulaarisuus.
 - Vahvat rajapinnat, joissa häiriöt hallitaan ilman vaikutuksia toisaalla.
 - Ajastimiin perustuva kommunikointi.
 - Laina-aikaan (*lease*) perustuva resurssien varaus.
 - Täydellisesti itsensä kuvaavat palvelupyynnöt.



HELSINGIN YLIOPISTO
HELSINGFORS UNIVERSITET
UNIVERSITY OF HELSINKI

Johdatus tietojenkäsittelytieteeseen - suunnittelu: kehitettävyys

**Matemaattis-luonnontieteellinen tiedekunta
Tietojenkäsittelytieteen laitos**



Ohjelmistotekniikka on kriisissä

- Ollut jo 1960-luvun lopulta alkaen.
- Kriisi on äkillinen ja lyhytaikainen vakava hätätila.
- Ilmiö on vakava.
- Kyseessä ei ole kriisi vaan pitkäaikaishoitoa vaativa krooninen tauti.



Tilannekatsaus (Lehman 1998)

- Yhteiskunnan tietokone(ohjelmisto)riippuvuus kasvaa.
- Tietoteknologian käytön lisääntyminen lisää järjestelmien integroinnin tarvetta.
- Ympäröivä maailma muuttuu.
 - Y2K – vuosituhannen vaihtumista ei ohjelmistosuunnitelmissa.
 - Euro.
 - Puhelinnumeroiden piteneminen.
 - jne



Huomioita ohjelmistoista

- Ohjelmistot ovat monimutkaisimpia ihmisen aikaansaannoksia.
- Ohjelmisto itsessään on malli sovelluksesta, osallistujista (ihmiset, organisaatiot, laitteet,...) käyttöalueesta ja kyseisen alueen toiminnoista.
- Käyttöalue on moniulotteinen – käytännössä rajattoman laaja.
 - Ohjelmisto on rajallinen.
- Ohjelmisto on äärellinen ja epätäydellinen malli rajattoman käyttöalueen rajattomasta sovelluksesta.



Ohjelmiston ja todellisen maailman välillä on kuilu

- Kuilua paikataan oletuksilla.
 - Algoritmien valinta.
 - Järjestelmän valinta, määrittely, suunnittelu ja toteutus sisältävät paljon oletuksia.
 - Osa oletuksista on selkeitä (*explicit*), kuten määrittelyssä tehdyt valinnat.
 - Osa oletuksista on epäsuoria (*implicit*), kuten valitun teorian mukana tulevat, algoritmin suunnittelun tuottamat, rajapinnan määrittelystä johtuvat jne.
- Lehman arvelee, että jokaista 10 ohjelmariviä kohti on olemassa yksi oletus. (Miljoona riviä ??? oletusta!)

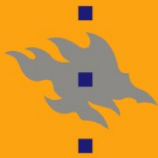


FEAST (*feedback, evolution and software technology*)

- Ohjelmistoprosessi muodostaa
 - monitasoisen (*multilevel*) ja
 - monisilmukaisen (*multiloop*) takaisinkytkentäjärjestelmän (*feedback system*)
- ja sitä on käsiteltävä sellaisena, jos haluamme saada huomattavaa parannusta sen suunnitteluun, ohjaukseen ja kehittämiseen.



Lehmanin suosituksia (lyhyt lista ... 18 kohtaa)



HELSINGIN YLIOPISTO
HELSINGFORS UNIVERSITET
UNIVERSITY OF HELSINKI

Johdatus tietojenkäsittelytieteeseen - suunnittelu: tietoturva

Matemaattis-luonnontieteellinen tiedekunta
Tietojenkäsittelytieteen laitos



Tietoturva (*security*)

- Päätynvalvonta (*access control*).
- Salassapito (*secrecy*).
- Yksityisyys (*privacy*).
- Todennus (*authentication*).
- Eveys (*integrity*).
- Turvallisuus (*safety*).



Tietoturvan tarina - turvallisuus

- Sädehoidon ohjausohjelmisto – Therac-25 laitteistossa.
- Vuosina 1985 – 1987 on kuusi tunnettua tapausta potilaan ylisäteilytyksestä.
- Pahimmillaan säteilyannos oli 10 000-kertainen tarkoitettuun annokseen verrattuna.
- Ainakin viiden potilaan kuolema osoitettiin johtuvaksi sädehoitolaitteen suunnittelu- ja ohjelmointivirheistä johtuvaksi.



Onnettomuuksien syistä

- Useimmiten onnettomuudet johtuvat monimutkaisista toisiinsa kietoutuvista tapahtumista, jotka johtuvat teknisistä, inhimillisistä ja työyhteisöön liittyvistä tekijöistä.

- Therac-25:n tapauksen kaksi vakavaa virhettä:
 - Uskottiin, että onnettomuuden syyt oli poistettu ensimmäisen tapauksen jälkeen.
 - Johtopäätökselle ei ollut kestäviä perusteita.
 - Vaihtoehtoisia syitä ei selvitetty kuin ylimalkaisesti.
 - Oletettiin, että yhden ohjelmistovirheen korjaaminen estäisi uudet onnettomuudet.
 - Monimutkaisissa järjestelmissä löytyy lähes aina seuraava virhe.



Onnettomuuksien selityksiä

- Usein selitetään onnettomuuksien johtuneen yhdestä syystä – esim. inhimillisestä erehdyksestä.
 - Lähes kaikkien syiden voidaan katsoa olevan inhimillisiä erehdyksiä.
 - Jos onnettomuuden syy on laitteiston kuluminen, niin miksei kulunutta osaa vaihdettu ajoissa?
- Onnettomuuden selityksenä inhimillinen erehdys ei ole kovin hyödyllinen, ellei sitä tarkenneta riittävästi.
- Yhtä hyödytön selitys on laitteistovika tai ohjelmistovirhe.



Therac-25:n onnettomuuksien syistä

- Valmistajan hallinnoinnissa olleet epätarkoituksenmukaisuudet ja raportoitujen onnettomuuksien käsittelyn puutteellisuudet.
- Liiallinen luottamus ohjelmistoon ja laitteistovarmistuksista luopuminen, minkä seurauksena ohjelmistosta tuli varmistamaton virhelähde.
- Ohjelmistotekniikan käytäntöjen ilmeiset puutteet.
- Epärealistinen riskien arviointi ja ylenpalttinen luottamus arvioinnin antamiin tuloksiin.



Järjestelmän rakentaminen

- Yleinen virhe on luottaa liikaa ohjelmistoihin.
- Ohjelmiston suunnitteluvirheiden löytäminen ja estäminen on huomattavasti hankalampaa kuin laitteiston kulumisesta johtuvien virheiden.
- Laitteiston virheikäyttämisen muotoja on vain muutama.
 - Niitä vastaan suojautuminen on yleensä olennaisesti helpompaa kuin ohjelmistovirheistä vastaan suojautuminen.



Therac-25:n opetuksia

- Ehkä tärkein: laitteistovarmistuksista ei pidä luopua, kun järjestelmän ohjaamiseen aletaan käyttää ohjelmistoa.
- Trendi on ollut vähentää laitteistovarmistuksia.
 - Niissäkin tapauksissa, missä laitteistovarmistuksia käytetään, niitä yhä useammin ohjataan ohjelmistolla.
 - Ehdotonta turvallisuutta vaativissa järjestelmissä ei saa olla varmistamattomia virhelähteitä.
- Järjestelmää ei saa suunnitella siten, että yksittäinen ohjelmistovirhe voi aiheuttaa katastrofin.



Ohjausjärjestelmien ohjelmistovirheistä

- Onko kyseessä tilapäinen laitteistovirhe?
- Ohjausohjelmisto lukee arvoja tunnistimista (*sensors*) ja lähettää komentoja säätimille (*actautors*).
- Hyvin vaikea (ellei mahdotonta) päätellä
 - antoiko tunnistin väärää tietoa,
 - lähettikö ohjelmisto väärän komennon vai
 - toimiko säädin tilapäisen laitevirheen vuoksi väärin.



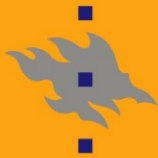
Therac-25:n virhediagnostiikka

- Potilaiden oireet olivat ainoat todelliset indikaattorit järjestelmän virheistä.
- Järjestelmässä ei ollut riippumattomia toiminnan oikeellisuuden tarkistuksia.
 - Therac-25 ei voinut havaita antamaansa säteilyn määrää.
- Keskeinen opetus: ohjausjärjestelmät on suunniteltava pahimman toiminnan varalle.
 - Ehdotonta turvallisuutta vaativiin järjestelmiin on rakennettava jäljitysmekanismit (*audit trails*) sekä poikkeavien tilanteiden analysointimekanismit.



Loppuhuomioita

- Turvallisuus on pystyttävä takaamaan järjestelmätasolla (laitteistovarmistukset) mahdollisista ohjelmistovirheistä riippumatta.
- Therac-25:n edeltäjässä oli sama ohjelmistovirhe, mutta laitteistovarmistus esti onnettomuudet.
 - Usein naivisti oletetaan, että ohjelman uudelleen käyttö lisää turvallisuutta, koska ohjelma on ollut jo pitkään käytössä.
- Turvallisuus on koko järjestelmän ominaisuus – ei pelkästään ohjelmiston ominaisuus.



HELSINGIN YLIOPISTO
HELSINGFORS UNIVERSITET
UNIVERSITY OF HELSINKI

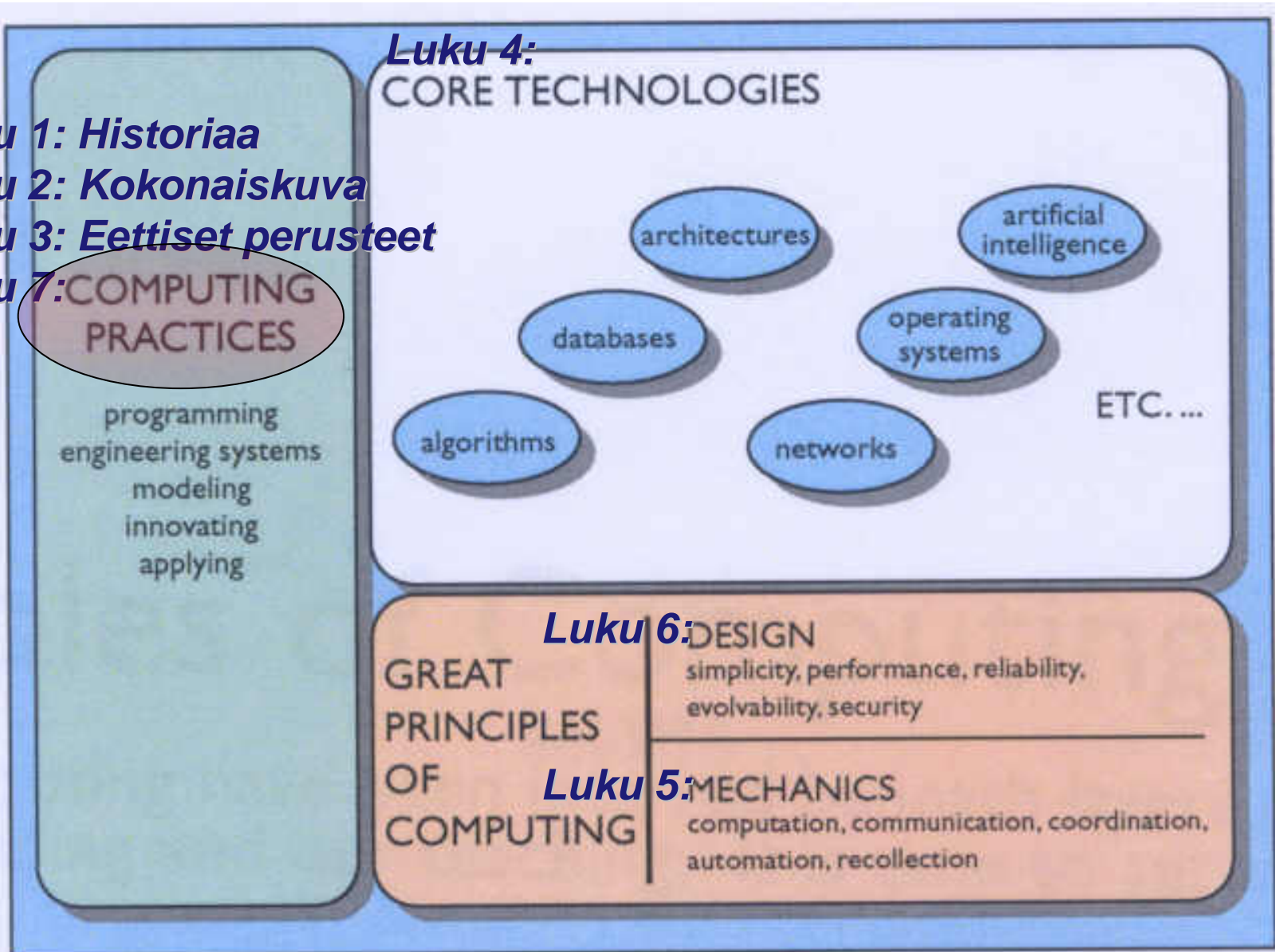
Johdatus tietojenkäsittelytieteeseen - tietojenkäsittelyn käytännöt

Matemaattis-luonnontieteellinen tiedekunta
Tietojenkäsittelytieteen laitos

Kurssin sisältö

Lähde: Peter J. Denning: Great Principles of Computing (Communications of the ACM, 46, 11, marraskuu 2003, sivut 15-20).

- Luku 1: Historiaa**
- Luku 2: Kokonaiskuva**
- Luku 3: Eettiset perusteet**
- Luku 7: COMPUTING PRACTICES**





Tietojenkäsittelyn käytäntöjen pääalueet

1. Ohjelmointi (*programming*).
2. Järjestelmien rakentaminen (*engineering systems*).
3. Mallintaminen ja validointi (*modeling and validation*).
4. Innovointi (*innovating*).
5. Soveltaminen (*applying*).



Ohjelmointi

- Järjestelmän käyttäjien kanssa määritellyn ohjelmiston toteuttaminen ohjelmointikieliä käyttäen.
- Tietojenkäsittelyn ammattilaisen on hallittava useita eri ohjelmointikieliä ja osattava valita tarkoituksenmukaisin kuhunkin ongelmanratkaisutilanteeseen.



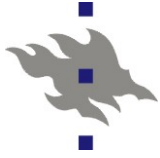
Järjestelmien rakentaminen

- Tietoverkossa toimivien hajautettujen järjestelmien suunnitteleminen ja toteuttaminen ohjelmisto- ja laitteistokomponenteista.
- Tietojenkäsittelyn ammattilaisella on oltava taidot osallistua laajojen (tuhansia moduuleja, miljoonia ohjelmarivejä) järjestelmien toteuttamiseen.



Mallintaminen ja validointi

- Järjestelmän mallintaminen ja sen käyttäytymisen ennustaminen erilaisissa tilanteissa ja olosuhteissa.
- Kokeiden (*experiment*) suunnittelu algoritmien ja järjestelmien validoimiseksi .



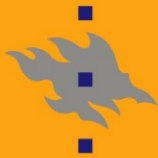
Innovointi

- Johtajuuden käyttäminen pysyvien muutosten aikaansaamiseksi ryhmien ja yhteisöjen toimintatavoissa.



Soveltaminen

- Työskentely sovellusalueiden ammattilaisten kanssa näitä palvelevien tietojenkäsittelyjärjestelmien toteuttamiseksi.
- Työskentely muiden tietojenkäsittelyn ammattilaisten kanssa useita erilaisia sovelluksia palvelevien ydinteknologioiden kehittämiseksi.



HELSINGIN YLIOPISTO
HELSINGFORS UNIVERSITET
UNIVERSITY OF HELSINKI

Johdatus tietojenkäsittelytieteeseen - tietojenkäsittelyn käytännöt: ohjelmointi

**Matemaattis-luonnontieteellinen tiedekunta
Tietojenkäsittelytieteen laitos**



Ohjelmoinnin tarina

- Donn Seeley
- How Not to Write Fortran in Any Language
- Maailmassa on nähty niin monia huonoja Fortran-ohjelmia, että Fortranista on tullut huonon ohjelmakoodin synonyymi.
- Syyt historiallisia.
 - Useimmat Fortran-ohjelmat eivät olleet tietojenkäsittelyn ammattilaisten kirjoittamia vaan fyysikoiden ja muiden luonnontieteilijöiden kirjoittamia.
 - Ammattitaidottomat ohjelmoijat eivät olisi saaneet hyvää ohjelmakoodia kirjoitettua millään kielellä.



Hyvä ohjelmakoodi ja ohjelmointikieli

- Hyvän ohjelmakoodin ominaisuudet ovat varsin riippumattomia ohjelmointikielestä.
- Hyvin suunniteltu ohjelma voidaan kirjoittaa lähes millä tahansa ohjelmointikielellä siten, että ohjelmakoodi on selkeärakenteinen ja helposti ymmärrettävä.
- Mikään käyttökelpoinen ohjelmointikieli ei pysty estämään huonon ohjelmakoodin kirjoittamista.
- Käytetyn ohjelmointikielen vaikutuksia ohjelmakoodin laatuun on yliarvioitu.



Seeleyn lopputoteamukset

- Hyvän ohjelmakoodin kirjoittaminen ei ole kovinkaan paljon vaativampaa kuin huonon.
- Hyvän ohjelmakoodin hyödyt tulevat selkeästi esille ohjelman ylläpidon aikana.
- Ei ole mitään järkeä kirjoittaa muuta kuin hyvää ohjelmakoodia.



HELSINGIN YLIOPISTO
HELSINGFORS UNIVERSITET
UNIVERSITY OF HELSINKI

Johdatus tietojenkäsittelytieteeseen - tietojenkäsittelyn käytännöt: järjestelmien rakentaminen

Matemaattis-luonnontieteellinen tiedekunta
Tietojenkäsittelytieteen laitos



Vasa-laivan tarina

- Tilaus tammikuussa 1625.
 - Kaksi 108-jalkaista ja kaksi 135-jalkaista laivaa.
- Rakentaminen alkoi 1626.
- Marraskuussa 1626 108-jalkaiset 120-jalkaisiksi.
 - Puuta oli yhteen 111-jalkaiseen ja yhteen 135-jalkaiseen.
- Kun 111-jalkaisen kölirakenne oli tehty, niin alus päätettiin pidentää 135-jalkaiseksi ja kaksikantiseksi.
 - Laivaa levennettiin puoli metriä, mutta vain yläosasta.
 - Aseistusta muutettiin siten, että kanuunoiden yhteispaino kasvoi noin 50 % (n. 75 tonniin).
 - Paljon veistoksia ja ornamentteja painavasta tammesta aluksen yläosiin.
- Vuonna 1627 hankkeessa työskenteli n. 400 ihmistä.
- Neitsytmatka 10. elokuuta 1628.



Kymmenen tautia ja joitakin lääkkeitä

1. Aikataulupaine.
 - Objektiiviset arviot, resurssien lisääminen, resurssien parantaminen, vaatimusten priorisointi, tuotoksen vaiheistaminen.
2. Tavoitteiden muuttuminen.
 - Iteratiivinen ohjelmistokehitys, perusratkaisun hallinta.
3. Teknisten määritysten puuttuminen.
 - Alustavien määritysten tekeminen, määritysten päivittäminen, määritysten hallinnointi.
4. Dokumentoidun projektisuunnitelman puuttuminen.
 - Alustavan suunnitelman tekeminen, suunnitelman toistuva päivittäminen, projektisuunnitelman hallinnointi, projektipäällikön nimeäminen.



Kymmenen tautia ja joitakin lääkkeitä

5. Yletön ja

6. toissijainen innovointi.

- Perusdokumenttien hallinnointi, vaikutusten analysointi, jatkuva riskien hallinta, nimetty ohjelmistoarkkitehti.

7. Vaatimusten luisuminen.

- Alustava vaatimusten versio, versioiden hallinnointi, riskien hallinta, nimetty ohjelmistoarkkitehti.

8. Tieteellisten menetelmien puuttuminen.

- Prototyyppien tekeminen, vaiheittainen kehittäminen, suorituskykymittaukset.



Kymmenen tautia ja joitakin lääkkeitä

9. Olennaisen unohtaminen.

- Karkeat (*back-of-the-envelope*) laskelmat, opittujen opetusten sulauttaminen.

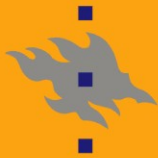
10. Epäeettinen käyttäytyminen.

- Eettinen työympäristö ja työtavat, henkilökohtainen eettisten säännösten noudattaminen.
- Epärealistisen kiireinen aikataulu on yleisin ohjelmistoprojektien epäonnistumisen syy (yleisempi kuin muut syyt yhteensä).



Projektsuunnitelmasta

- Tehtävän työn jaottelu osatehtäviksi.
- Vaatimusten sijoittaminen osatehtäviin.
- Aikataulu tarkistuspisteinen ja virstanpylväinen.
- Kunkin osatehtävän tuotokset määräaikoineen.
- Tarvittavien ohjelmistojen hankintasuunnitelma.
- Alihankintojen hallinnointisuunnitelma.
- Vastuiden selkeä kirjaaminen.



HELSINGIN YLIOPISTO
HELSINGFORS UNIVERSITET
UNIVERSITY OF HELSINKI

Johdatus tietojenkäsittelytieteeseen - tietojenkäsittelyn käytännöt: mallintaminen ja validointi

**Matemaattis-luonnontieteellinen tiedekunta
Tietojenkäsittelytieteen laitos**



Mallintamisen ja validoinnin tarina

- Charles E. Knadler Jr.
- The robustness of Separable Queueing Network Models
- Artikkelissa selvitetään suorituskykyanalyysissä käytettyjen jonoverkkomallien herkkyyttä oletusten rikkomiselle.
- Jonoverkkomallien matemaattinen käsittely edellyttää oletuksia separoituvista jonoverkoista. Käytännössä oletukset eivät täysin toteudu. Ovatko mallin antamat tulokset silti käyttökelpoisia käytännössä?



Tapahtumien simuloinnilla selvitetään matemaattisten tulosten herkkyyttä, kun oletukset eivät ole voimassa

- Simulointitulokset ovat kauniisti lähellä teoreettisia tuloksia, joten oletusten rikkominen ei tässä esimerkissä vaikuta ratkaisevasti tulosten käyttökelpoisuuteen.
- Simulointikokeiden suunnittelu on tärkeää: on perusteellisesti ymmärrettävä kysymykset, joihin vastauksia etsitään.
- Simulointeja pitäisi tehdä lisää ja tarkastella tuloksia tilastollisesti, jotta sattuman vaikutus vähenisi.



HELSINGIN YLIOPISTO
HELSINGFORS UNIVERSITET
UNIVERSITY OF HELSINKI

Johdatus tietojenkäsittelytieteeseen - tietojenkäsittelyn käytännöt: innovointi

Matemaattis-luonnontieteellinen tiedekunta
Tietojenkäsittelytieteen laitos



Innovaatioiden tarina

- P. J. Denning.
- The Social Life of Innovation.
- Innovaatioiden käytännön voi oppia kunhan tietää mitä innovaatio on.
- Innovaatiot ovat uusia tapoja tehdä asioita.
- Käytäntöjen muuttaminen on paljon vaikeampaa kuin uusien teknologioiden keksiminen.



Innovaatio ja keksintö

- Innovoinnin ja keksimisen erottaminen eri käsitteiksi on olennaista.
- Keksinnöissä voidaan keskittyä teknologioihin.
- Innovaatioissa on otettava huomioon sosiaalinen yhteisö.
 - Mitä muut ihmiset arvostavat ja hyväksyvät otettavaksi käyttöön.



Innovaatioprosessin peruselementit

1. Mahdollisuuksien etsiminen.
2. Analysointi.
3. Kuunteleminen.
4. Keskittyminen.
5. Johtajuus.



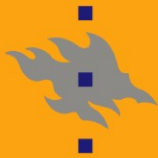
Innovaatioiden lähteet

1. Odottamattomat tapahtumat.
2. Epäsuhdat.
3. Prosessin tarpeet.
4. Liike-elämän rakennemuutos.
5. Demografia.
6. Ilmapiirin ja asenteiden muuttuminen.
7. Uusi tietämys.
8. Marginaaliset käytännöt.



Neljä yleisintä väärinkäsitystä

1. Innovaatioiden on oltava isoja.
2. Innovaatiot ovat vain muutamien lahjakkuuksien työsarkaa.
3. Innovaatiot perustuvat uusiin ajatuksiin.
4. Innovaatioita tapahtuu vain elinkeinoelämässä.



HELSINGIN YLIOPISTO
HELSINGFORS UNIVERSITET
UNIVERSITY OF HELSINKI

Johdatus tietojenkäsittelytieteeseen - tietojenkäsittelyn käytännöt: soveltaminen

Matemaattis-luonnontieteellinen tiedekunta
Tietojenkäsittelytieteen laitos



Soveltaminen

- Työskentely sovellusalueiden ammattilaisten kanssa näitä palvelevien tietojenkäsittelyjärjestelmien toteuttamiseksi.
- Työskentely muiden tietojenkäsittelyn ammattilaisten kanssa useita erilaisia sovelluksia palvelevien ydinteknologioiden kehittämiseksi.



Soveltamisen tarina

- Ahmed Seffah.
- Learning the Ropes: Human-Centered Design Skills and Patterns for Software Engineers' Education.
- Ohjelmistoammattilaisen tarvitsemat taidot ihmiskeskeisessä suunnittelussa.
- Ihmiskeskeinen suunnittelu on parantanut tuotteita.
 - Käyttäjillä ei useinkaan ole loistavassa suunnittelussa tarvittavaa näkemystä.



Ihmiskeskeisestä suunnittelusta

- Ihmiskeskeisen suunnittelun yksi keskeinen periaate on käyttäjän kuunteleminen.
- Ohjelmistoammattilaisen tulee myös tietää, miten käytettävyyttä (*usability*) mitataan ja miten havaintoaineiston perusteella tehdään päätöksiä.
- Seffah esittää 19 taitoa, joita tarvitaan menestyksekkäässä ihmiskekseisessä suunnittelussa.
 - Välttämättömät edellytykset (*prerequisite skills*).
 - Erityistaidot (*specific skills*).
 - Yleistaidot (*generic skills*).



Kertauksena kurssin oppimistavoitteet

- Kurssin suorituksen jälkeen osaat
 - selittää ja kuvailla maisterin tutkinnossa esiintyvät tietojenkäsittely(tietee)n
 - peruseriaatteet,
 - käytännöt ja
 - keskeiset teknologiat,
 - käyttää tietojenkäsittelyn käsitteistöä (terminologiaa),
 - englanti on valtakieli,
 - lukea alan artikkeleita ja tehdä niistä lyhyitä referaatteja (esseitä),
 - työskennellä ryhmässä yhteisen tavoitteen saavuttamiseksi ja
 - tunnistaa ja ratkaista alan eettisiä kysymyksiä.