

Как обновить продукт за полгода,  
не блокируя работу других команд,  
и при этом сохранить рассудок

Oleg Plotnikov  
RealtimeBoard  
19.05.2018

# Постановка

- Запустить маркетплейс с плагинами
- Обновить UI с учетом будущих плагинов
- Возможность кастомизировать UI
- Прокачать текущие инструменты

# Доп. требования

- Дать возможность переключаться между интерфейсами
- Не залочить работу других команд
- Не сломать старый интерфейс
- Не сломать другие клиенты — мобилы, упаковки для десктопов и т.д.

# Команда

**1 продакт**

**1 дизайнер**

**1 клиентский** + 2 клиентских на 2 месяца

1 серверный на 2 месяца

1 сайтовый на 2 месяца

1 тестировщик

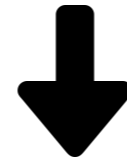
проектирование



дизайн



реализация

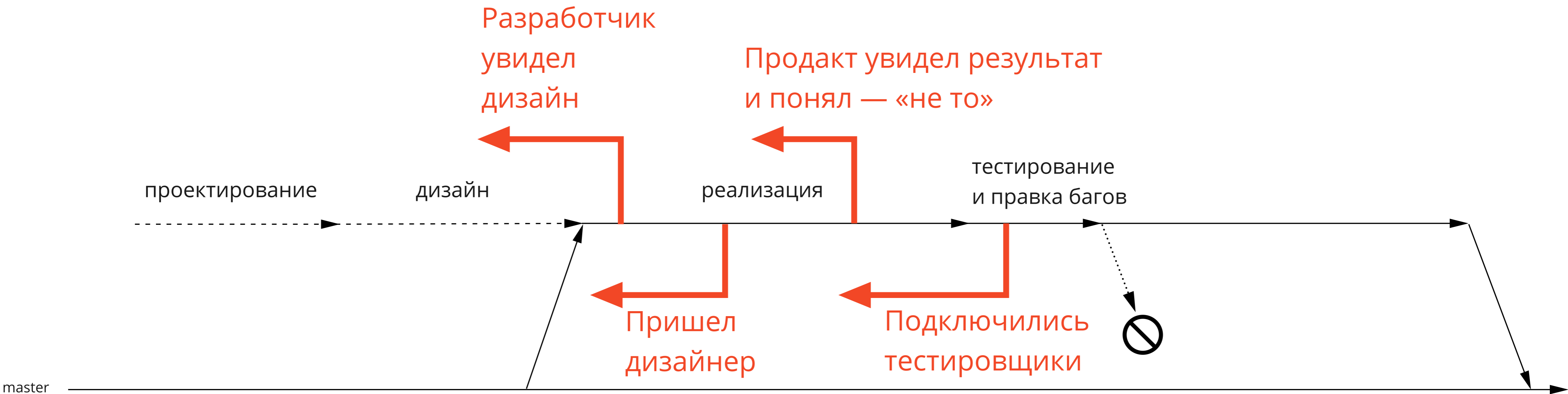


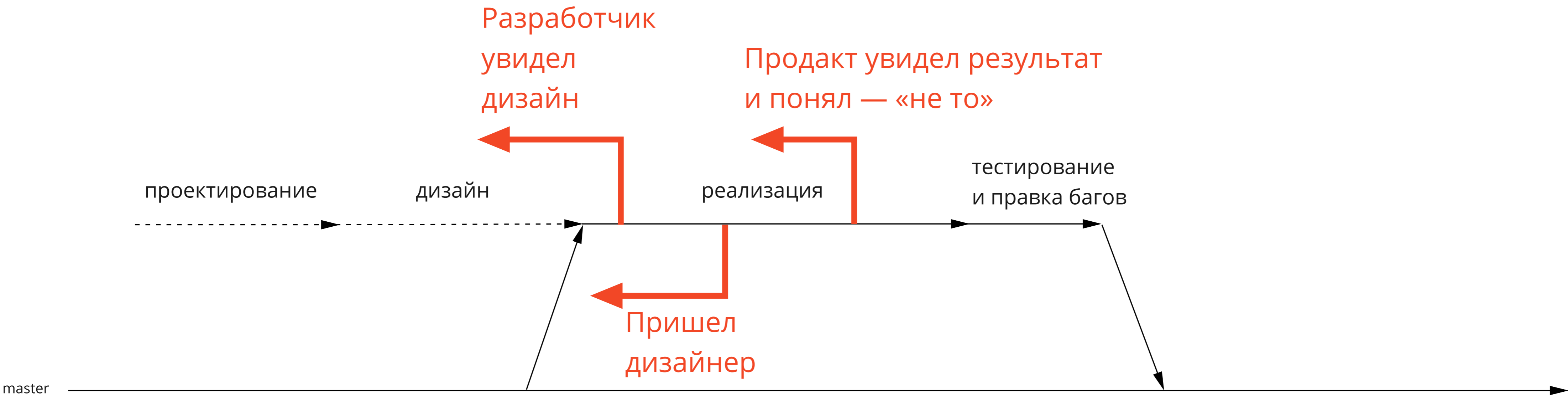
тестирование и правки



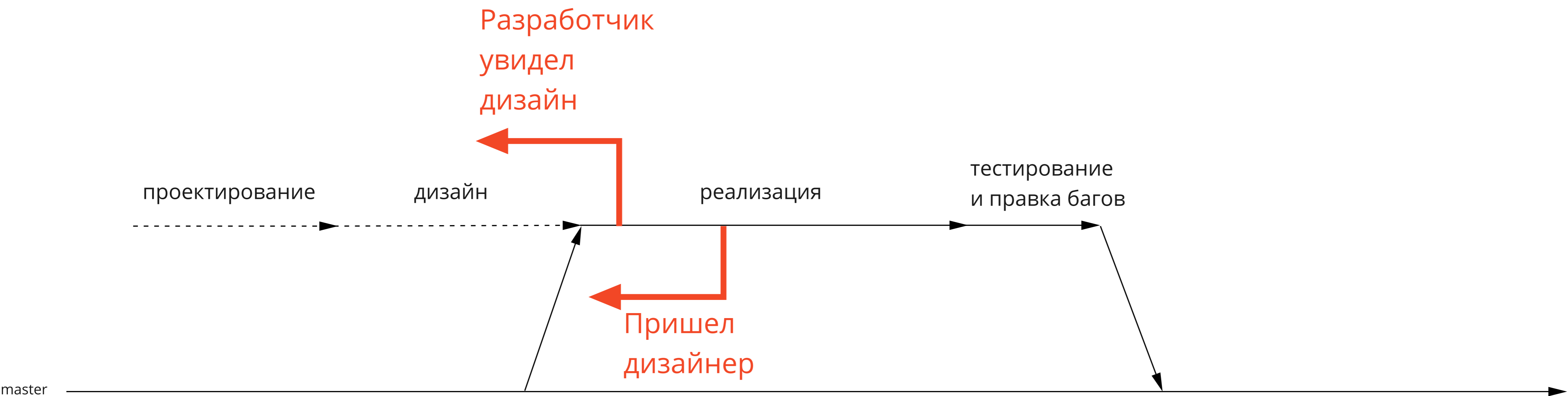
релиз

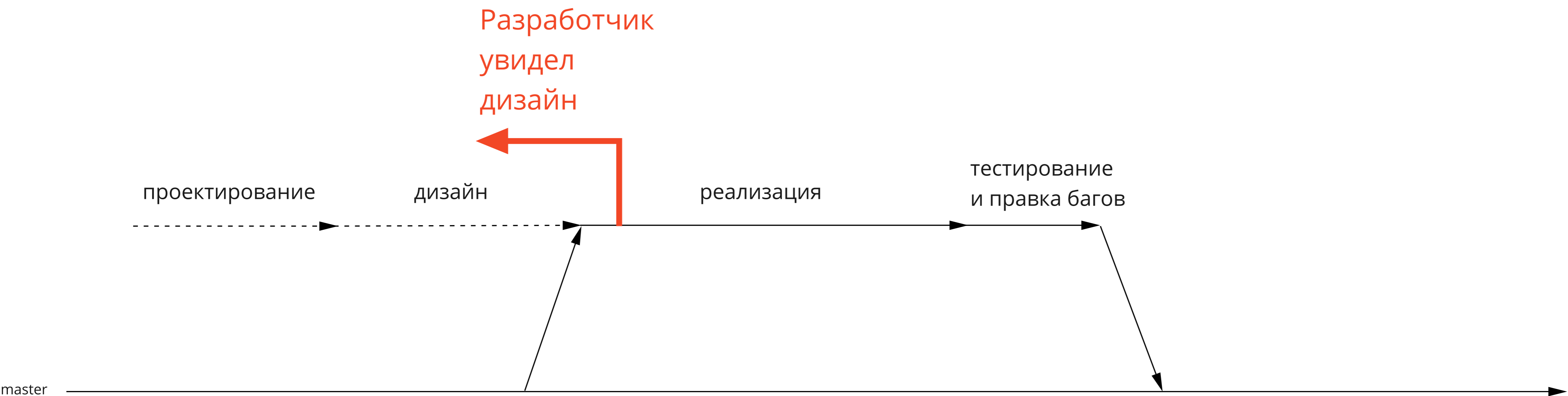


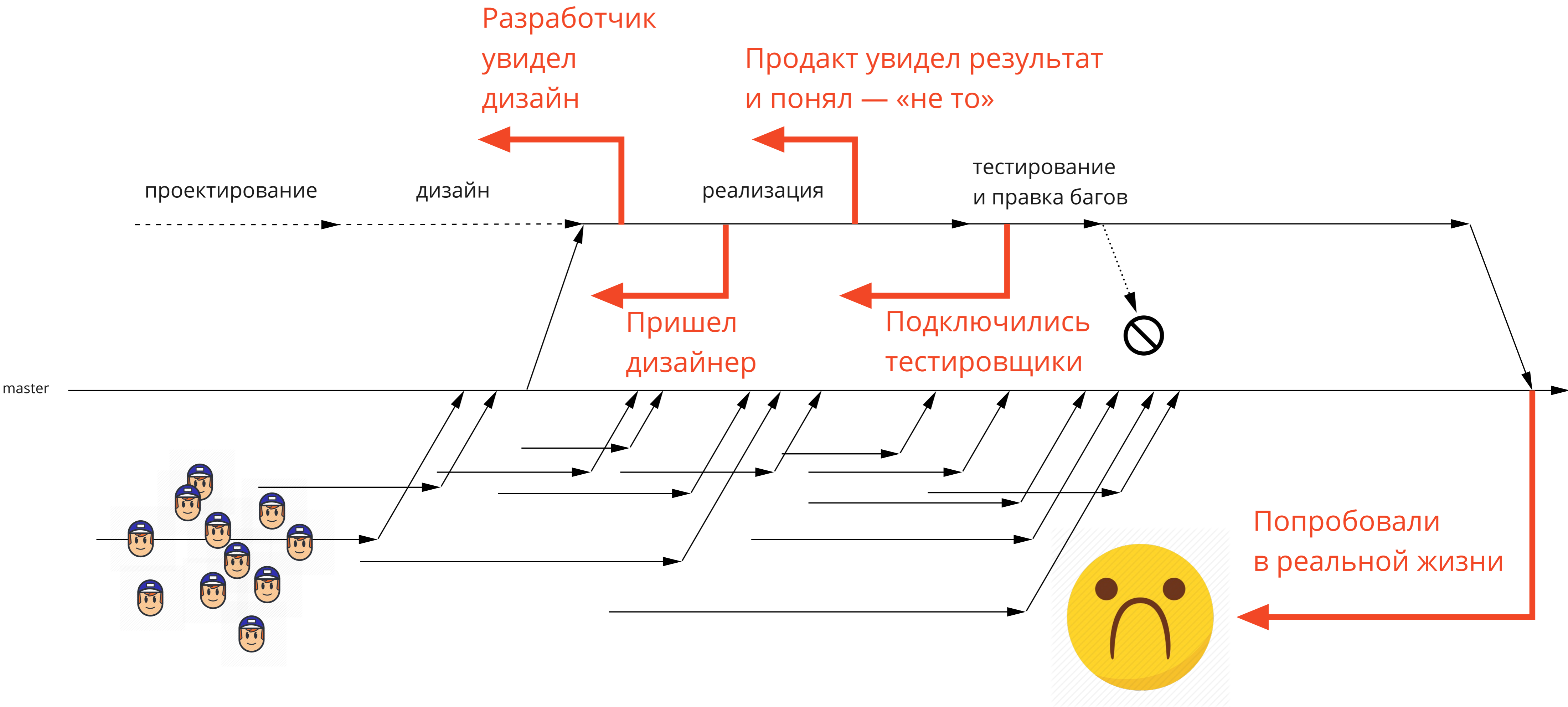


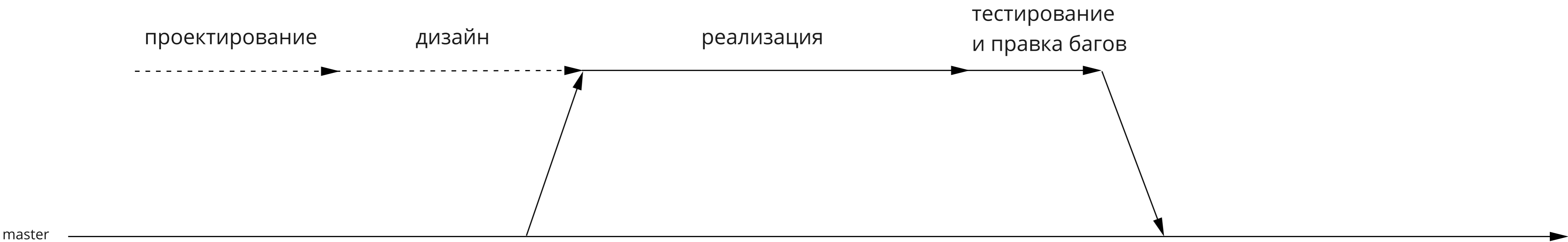












проектирование



дизайн



реализация



тестирование и правки



релиз

# Когда мы знаем как должен выглядеть результат

проектирование



дизайн



реализация



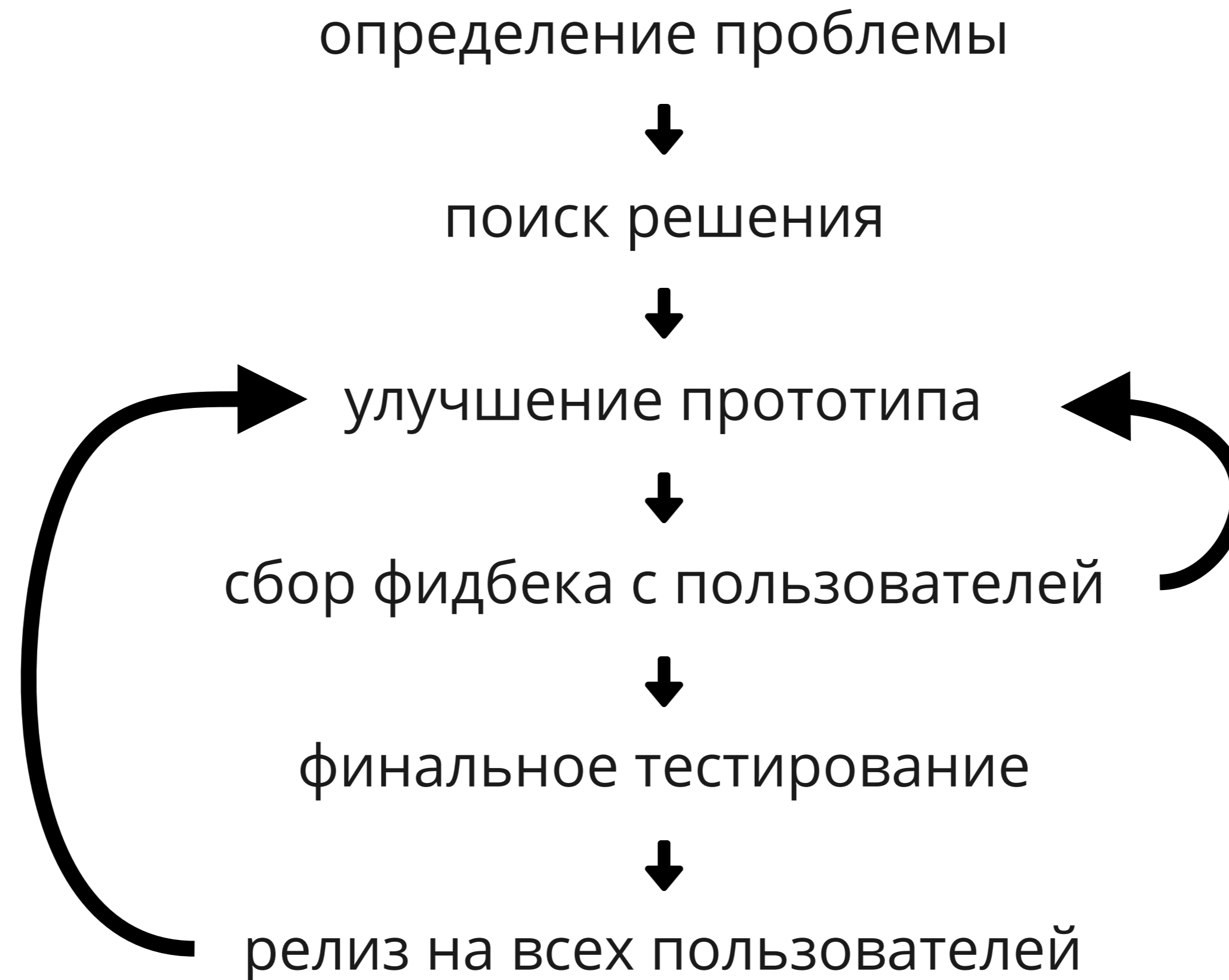
тестирование и правки



релиз

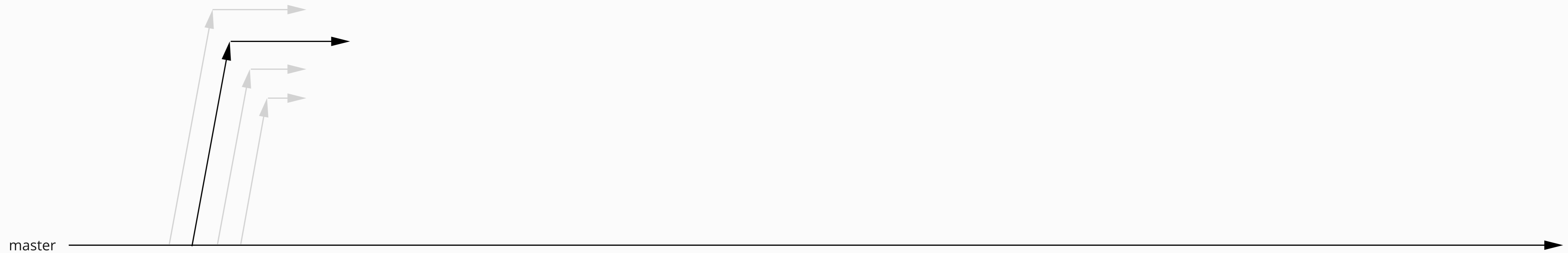
Когда мы НЕ знаем как должен выглядеть результат

# Когда мы НЕ знаем как должен выглядеть результат

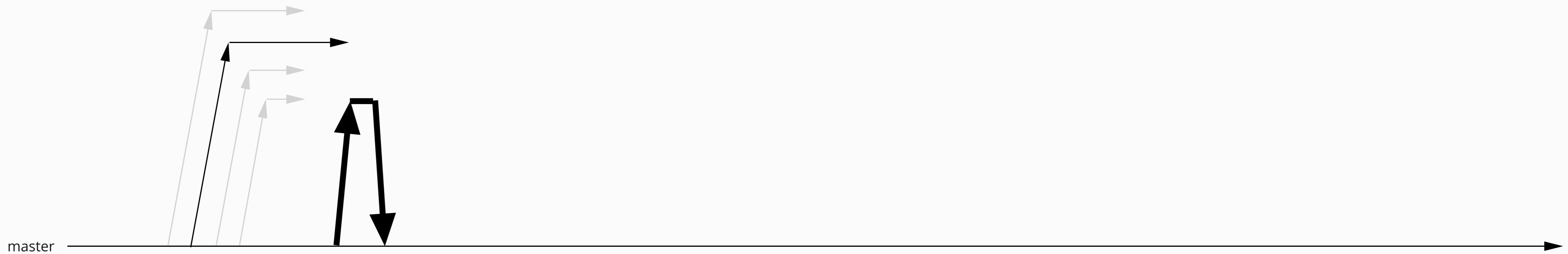




# Выбор решения



# Подготовка — «фичегалочки»



# «Фичегалочка»

```
isEditableInTool(tool:ToolType):boolean {  
    if (FeatureFlagsService().isEnabled(FeatureNames.NEW_LAYOUT)) {  
        return false  
    } else {  
        return tool == ToolType.SHAPE  
    }  
}
```



How it was 2



Share



- Hide network
- Preserve log
- Selected context only
- Log XMLHttpRequests
- Show timestamps
- Autocomplete from history

```

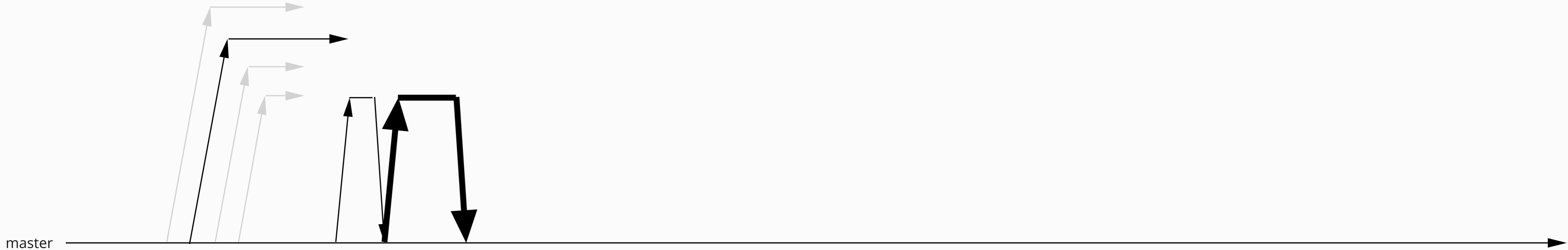
Beta features: Array(8)
  0: "RATE_VOTING"
  1: "DRAWING_RECOGNITION"
  2: "PLUGINS_SYSTEM"
  3: "NEW_FRAME_SELECTION"
  4: "COUNTDOWN_SOUND"
  5: "CATS_ICONS_SET"
  6: "PINNING_PAGE"
  7: "PUBLIC_API_PRIVATE_BETA"
  length: 8
  __proto__: Array(0)

```

5 Rollbar: canvasObjectNotFound applicationVendor.ed...cccb18c0ca.js:27212



# Подготовка — MVP



# Короткие итерации в дизайне и коде

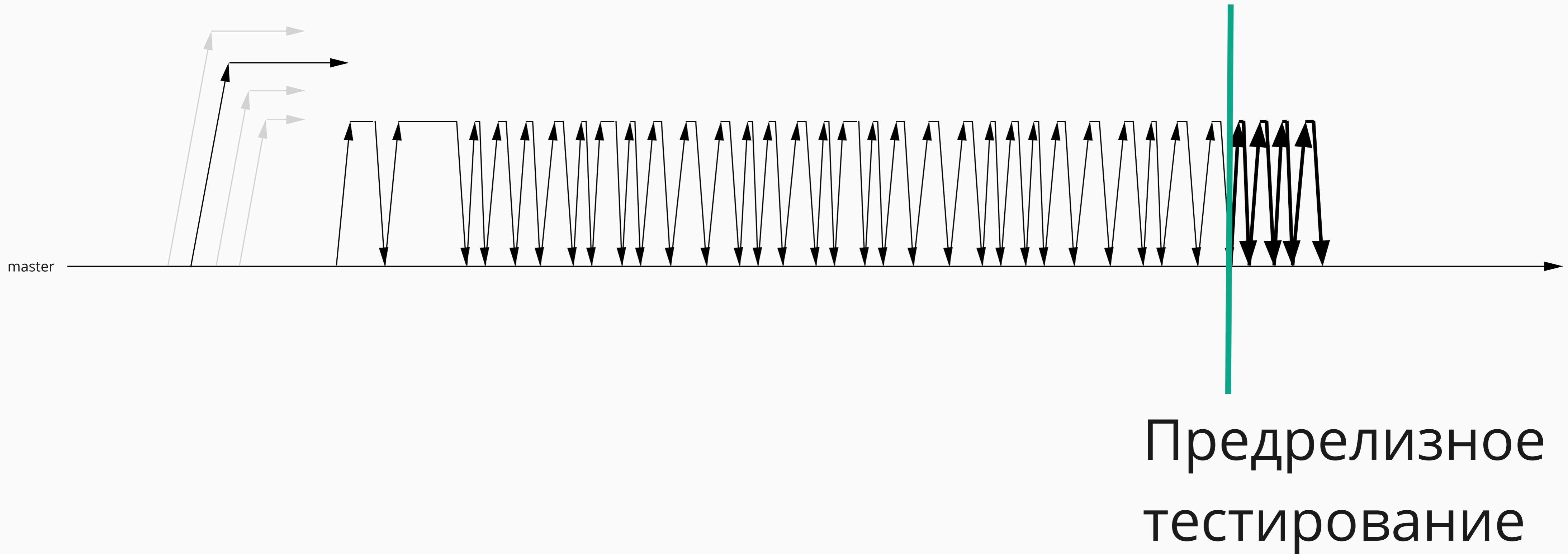


Отдали  
внутренним  
пользователям

# Короткие итерации в дизайне и коде

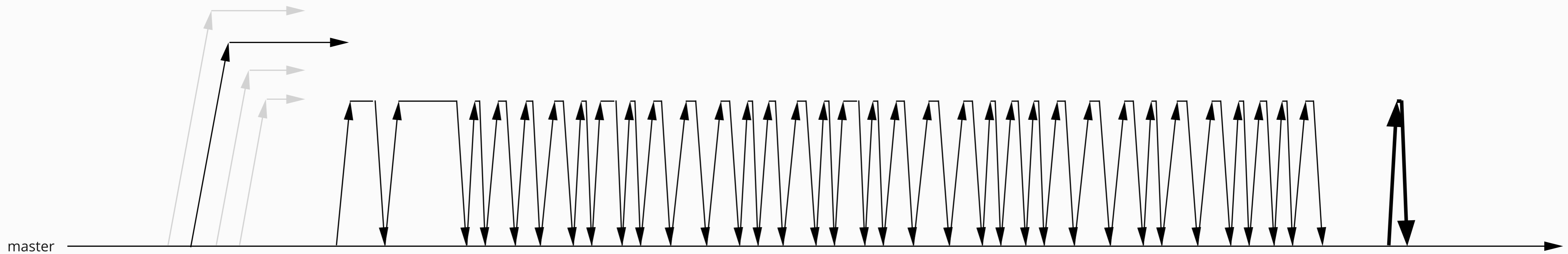


# Короткие итерации в дизайне и коде





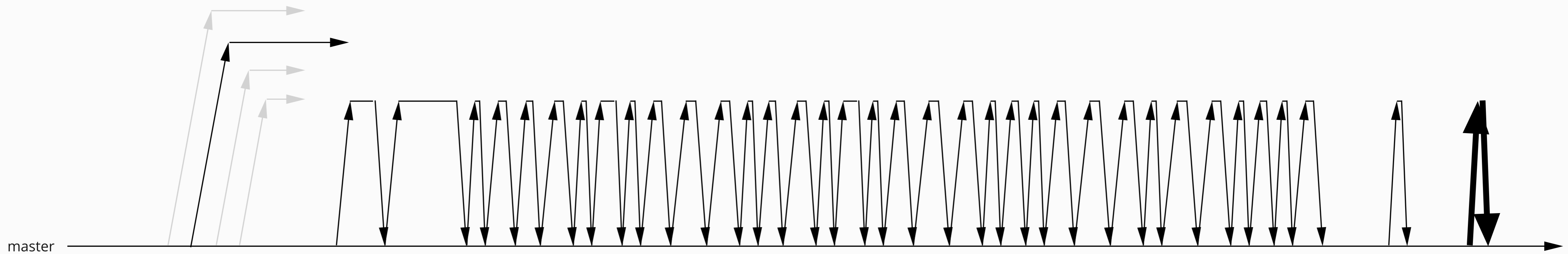
# Релиз на всех пользователей



# Этапы раскатки на пользователей

1. Внутри компании
2. Внешним лояльным командам
3. Всем edu-аккаунтам с возможностью вернуться на старую версию
4. Новым пользователям включили новый UI по-умолчанию
5. Плавно через рандом раскатали на всех

# Удаление старого кода



# Ключевое слово: "NEW\_LAYOUT"

The screenshot shows an IDE search results window titled "Find Occurrences of 'new\*layout'". The search results are organized into a tree view under "Targets". The "Found Occurrences" section is circled in red and shows 271 occurrences. The results are grouped by file:

- APIRequestProfile.ts: 2 occurrences
- enableNewLayout():Promise<void> { (126 occurrences)
- disableNewLayout():Promise<void> { (131 occurrences)
- AppLazyServicesActivator.ts: 2 occurrences
  - import CatalogServiceImplNewlayout from 'application/canvas/services/catalog/CatalogServiceImplNewlayout' (148 occurrences)
  - let catalogServiceImpl = FeatureFlagsService().isEnabled(FeatureNames.NEW\_LAYOUT) ? new CatalogServiceImplNewlayout() : new CatalogServiceImpl() (178 occurrences)
- appModals.ts: 2 occurrences
  - import NewLayoutForOldUsersModal from 'components/web/common/modals/newlayoutfornewusers/NewLayoutForOldUsersModal' (106 occurrences)
  - NewLayoutForOldUsersModal(rtbApp) (199 occurrences)
- big-screen-tips.less: 1 occurrence

A tooltip at the bottom right states: "Occurrences in project configuration files are skipped. [Include them](#)".

At the bottom of the IDE, a status bar message reads: "Checked out new branch good-bay-layout from origin/master (32 minutes ago)".

# Переименовывать старую версию

```
function directive():ng.IDirective {  
  let newLayout = FeatureFlagsService().isEnabled(FeatureNames.NEW_LAYOUT)  
  return createComponent( config: {  
    restrict: 'E',  
    template: newLayout ? require('./erase-changes.html') : require('./erase-changes--old.html'),  
    controller: Erasechangescontroller,  
    controllerAs: '$ctrl'  
  })  
}
```

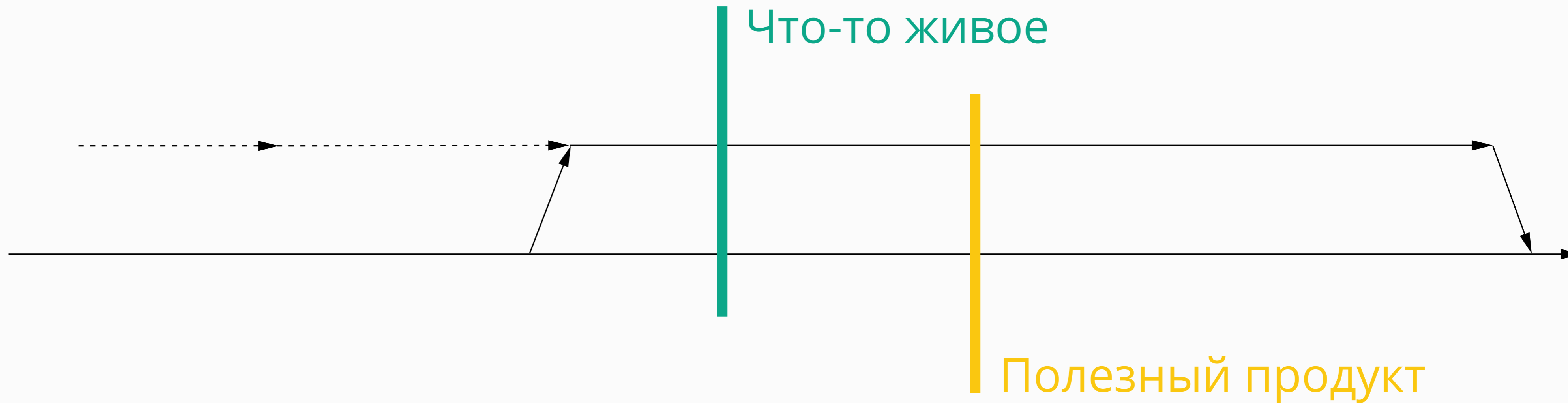
```
export default function register(rtbApp:ng.IModule) {  
  require('./board-export-modal.less')  
  
  let newLayout = FeatureFlagsService().isEnabled(FeatureNames.NEW_LAYOUT)  
  ModalsConfig.add(  
    ModalNames.BOARD_EXPORT,  
    controller: newLayout ? BoardExportMC : BoardExportOldMC,  
    require(newLayout ? './board-export-modal.html' : './board-export-modal--old.html'))  
}
```

```
shortcuts  
├── img  
└── l10n  
    ├── ShortcutsL10nEn.ts  
    ├── ShortcutsL10nEnOld.ts  
    ├── ShortcutsL10nRu.ts  
    └── ShortcutsL10nRuOld.ts  
shortcuts-modal.html  
shortcuts-modal.less  
shortcuts-modal--old.html  
ShortcutsMC.ts  
ShortcutsModal.ts
```

# Дублировать код вместо рефакторинга

```
let screenSharingServiceImpl = FeatureFlagsService().isEnabled(FeatureNames.NEW_LAYOUT)
    ? new ScreenSharingServiceImpl()
    : new ScreenSharingServiceImplOld()

injector.map(ScreenSharingService.getServiceKey(), screenSharingServiceImpl)
injector.map(MockupWidgetController.getServiceKey(), new MockupWidgetControllerImpl())
injector.map(MockupService.getServiceKey(), new MockupServiceImpl())
injector.map(RasterizeService.getServiceKey(), new RasterizeServiceImpl())
injector.map/LibraryLoader.getServiceKey(), new LibraryLoaderImpl())
injector.map/VideoStreamingService.getServiceKey(), new VideoStreamingServiceImpl())
injector.map/GoogleApi.getServiceKey(), new GoogleApiImpl())
```



Если вы не знаете как выглядит результат

- Договариваться о выборе подхода на берегу



Если вы не знаете как выглядит результат

- Договариваться о выборе подхода на берегу
- Прототипировать не только UI, но и код

# Если вы не знаете как выглядит результат

- Договариваться о выборе подхода на берегу
- Прототипировать не только UI, но и код
- Не поддаваться соблазну рефакторинга

# Если вы не знаете как выглядит результат

- Договариваться о выборе подхода на берегу
- Прототипировать не только UI, но и код
- Не поддаваться соблазну рефакторинга
- Короткие итерации (еще короче)

# Если вы не знаете как выглядит результат

- Договариваться о выборе подхода на берегу
- Прототипировать не только UI, но и код
- Не поддаваться соблазну рефакторинга
- Короткие итерации (еще короче)
- Отдавать реальным пользователям как можно быстрее

# Если вы не знаете как выглядит результат

- Договариваться о выборе подхода на берегу
- Прототипировать не только UI, но и код
- Не поддаваться соблазну рефакторинга
- Короткие итерации (еще короче)
- Отдавать реальным пользователям как можно быстрее
- Проектировать решение командой



«Как обновить продукт за полгода,  
не блокируя работу других команд,  
и при этом сохранить рассудок»

Oleg Plotnikov

[plotnikov@realtimeboard.com](mailto:plotnikov@realtimeboard.com)