

Оглавление

Будьте в курсе изменений в IT.....	11
От издательства	12
О научном редакторе русского издания.....	12
Предисловие.....	13
Введение	15
Как читать эту книгу.....	16

Часть I. Основы карьеры разработчика

Глава 1. Карьерный путь	19
1.1. Типы компаний.....	19
1.2. Типовые карьерные пути в сфере разработки ПО	26
1.3. Оплата труда и «уровни» компаний	30
1.4. Центры затрат и центры прибыли.....	35
1.5. Альтернативные подходы к оценке карьерного роста	37
Глава 2. Управляйте своей карьерой	40
2.1. Вы сами в ответе за свою карьеру	40
2.2. Будьте тем, кто всегда добивается результатов	41
2.3. Ведите журнал выполненных задач.....	42
2.4. Запрашивайте обратную связь.....	45
2.5. Сделайте своего менеджера своим союзником.....	48
2.6. Не изнуряйте себя	51
Глава 3. Перформанс ревью.....	54
3.1. Первые шаги: оценка ситуации и постановка целей.....	54
3.2. Сила привычки.....	57
3.3. Подготовка к перформанс ревью.....	61
3.4. Перформанс ревью.....	63

Глава 4. Повышение	66
4.1. Как принимаются решения	66
4.2. Процедура повышения.....	67
4.3. «Терминальный уровень»	69
4.4. Повышение в Big Tech компаниях	70
4.5. Советы: как получить повышение.....	74
4.6. Долгосрочные перспективы.....	78
Глава 5. Достигаем успеха в любых условиях.....	80
5.1. Продуктовые команды и разработчики, ориентированные на продукт	80
5.2. Платформенные команды.....	83
5.3. «Мирное» и «военное» время	86
5.4. Типы компаний	92
Глава 6. Смена работы	96
6.1. Изучение новых возможностей	96
6.2. Надеяться на повышение или уходить?.....	98
6.3. Подготовка к техническому собеседованию.....	101
6.4. Переход на позицию ниже	107
6.5. Переход на позицию выше.....	110
6.6. Онбординг в новой компании	111
Выводы	113

Часть II. О компетентном разработчике ПО

Глава 7. Выполнение задач.....	117
7.1. Фокусируйтесь на важном.....	117
7.2. Как справляться с блокерами.....	119
7.3. Разбивайте задачи на этапы.....	126
7.4. Оценивайте сроки выполнения	128
7.5. Найдите менторов	131
7.6. Поддерживайте свой «баланс помощи»	133
7.7. Проявляйте инициативу	135
Глава 8. Кодинг	137
8.1. Практика и еще раз практика!.....	137
8.2. Читабельный код.....	141
8.3. Написание качественного кода.....	145

Глава 9. Разработка ПО	149
9.1. Станьте экспертом в языке программирования	149
9.2. Отладка	154
9.3. Рефакторинг	156
9.4. Тестирование	159

Глава 10. Инструменты продуктивного разработчика	161
10.1. Локальная среда разработки	161
10.2. Часто используемые инструменты	164
10.3. Способы ускорения итераций	167
Выводы	171

Часть III. Разносторонний сеньор

Глава 11. Выполнение задач	178
11.1. Выполнение задач: реальность и ее восприятие	178
11.2. Ваша собственная работа	181
11.3. Если работа выполнена, она выполнена как следует	185
11.4. Ваша команда	189
11.5. Панорамная картина	192

Глава 12. Сотрудничество и командная работа	193
12.1. Код-ревью	193
12.2. Парная работа	196
12.3. Менторство	200
12.4. Предоставление обратной связи	205
12.5. Работа с другими командами	206
12.6. Ваше влияние на других	208

Глава 13. Программная инженерия	211
13.1. Языки, платформы и предметные области	211
13.2. Отладка	214
13.3. Технический долг	217
13.4. Документация	220
13.5. Масштабирование лучших практик в команде	224

Глава 14. Тестирование	226
14.1. Юнит-тесты	227
14.2. Интеграционные тесты	229

14.3. Тесты интерфейса пользователя (или сквозные тесты).....	229
14.4. Ментальные модели автоматизированного тестирования.....	230
14.5. Специальное тестирование.....	233
14.6. Тестирование в продакшене.....	236
14.7. Преимущества и недостатки автоматизированного тестирования.....	238
Глава 15. Архитектура ПО	240
15.1. Дизайн-документы, RFC и документы по архитектуре.....	240
15.2. Прототипирование и проверка концепции.....	243
15.3. Предметно-ориентированное проектирование	245
15.4. Архитектура ПО, готовая к выпуску	247
Выводы.....	251
 Часть IV. Прагматичный техлид 	
Глава 16. Проджект-менеджмент	255
16.1. Компании, в которых проектами руководят инженеры.....	255
16.2. Зачем нужен проджект-менеджмент	256
16.3. Установочные встречи и контрольные точки.....	258
16.4. Треугольник программных проектов.....	262
16.5. Ежедневный проджект-менеджмент	265
16.6. Риски и зависимости	268
16.7. Завершение проекта	272
Глава 17. Выпуск в продакшен.....	275
17.1. Различные подходы к выпуску в продакшен	275
17.2. Типичные процессы выпуска	278
17.3. Принципы и инструменты.....	280
17.4. Дополнительные уровни проверки.....	282
17.5. Принятие обоснованных рисков	286
17.6. Дополнительные замечания	288
17.7. Выбор подхода.....	289
Глава 18. Стейкхолдер-менеджмент	291
18.1. Цель стейкхолдер-менеджмента.....	291
18.2. Типы стейкхолдеров.....	292
18.3. Выясните, кто ваши стейкхолдеры	294
18.4. Держите их в курсе.....	296
18.5. Проблемные стейкхолдеры.....	298
18.6. Учимся у стейкхолдеров.....	299

Глава 19. Структура команды.....	301
19.1. Роли и должности	301
19.2. Организация работы команды	303
19.3. Фокусируемся на важном	305
Глава 20. Отношения в команде	307
20.1. Слаженные команды.....	307
20.2. Разобщенные команды	309
20.3. Команды с назревающими проблемами.....	313
20.4. Улучшение атмосферы в команде.....	314
20.5. Отношения с другими командами.....	316
Выводы	317

Часть V. Образцовый штафф и принципал

Глава 21. Понимание бизнеса.....	322
21.1. «Путеводные звезды», KPI и OKR	322
21.2. Ваша команда и продукт.....	327
21.3. Ваша компания.....	330
21.4. Публичные компании	337
21.5. Стартапы	338
21.6. Ваша отрасль	339
Глава 22. Сотрудничество	340
22.1. Офисная политика	340
22.2. Ваше влияние.....	344
22.3. Сотрудничество с менеджерами.....	348
22.4. Сотрудничество с коллегами — инженерами штафф+	350
22.5. Расширение круга знакомств	351
22.6. Помощь другим	352
Глава 23. Программная инженерия	354
23.1. Время на коддинг.....	354
23.2. Полезные подходы к организации инженерной работы.....	357
23.3. Способы ускорения итераций	361
23.4. Инструменты для повышения эффективности инженеров	366
23.5. Соблюдение нормативных требований и конфиденциальности	371
23.6. Безопасная разработка	373

Глава 24. Надежные программные системы	375
24.1. Ответственность за надежность	375
24.2. Логирование	376
24.3. Мониторинг	378
24.4. Система оповещений	381
24.5. Дежурства	384
24.6. Управление инцидентами.....	389
24.7. Построение устойчивых систем.....	393

Глава 25. Архитектура ПО	395
25.1. Чем проще, тем лучше	396
25.2. Знайте термины, но не злоупотребляйте ими	397
25.3. Архитектурный долг	398
25.4. Отменяемые и окончательные решения	400
25.5. «Радиус поражения» решений.....	403
25.6. Масштабируемая архитектура.....	404
25.7. Архитектурные решения и бизнес-приоритеты.....	406
25.8. Оставайтесь в курсе работы	407
25.9. Типажи архитекторов ПО	408
Выводы	413

Часть VI. Заключение

Глава 26. Обучение длиной в жизнь	416
26.1. Проявляйте любознательность	417
26.2. Продолжайте учиться.....	419
26.3. Бросайте себе вызов	423
26.4. Будьте в курсе последних тенденций	426
26.5. Не забывайте отдыхать.....	427

Глава 27. Дополнительные материалы	428
---	------------

Благодарности	429
----------------------------	------------