

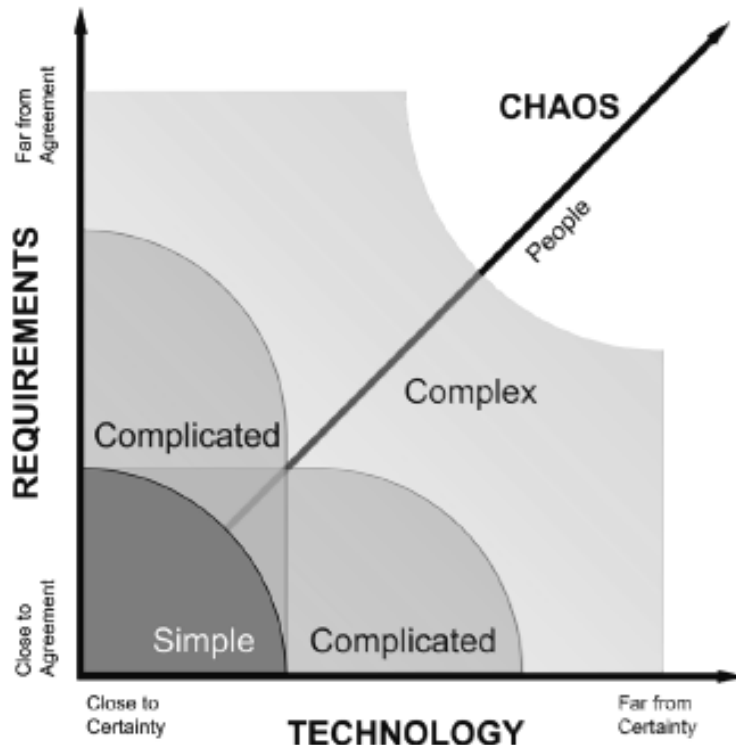


Programowanie Zespołowe

Scrum+

dr Rafał Skinderowicz
mgr inż. Michał Maliszewski

Przeznaczenie metodyk Agile



Simple

Everything is known

Complicated

More is known than unknown

Complex

More is unknown than known

Chaotic

Very little is known

Source: Ralph Stacey, University of Hertfordshire

Metodyki zwinne

- Pomagają w projektach osadzonych w dynamicznym środowisku
- Kiedy konkurencja na rynku jest duża
- Dobrze sprawdzają się w skomplikowanych projektach
- Rozwiązują skomplikowane problemy
- Korzystają z empirycznego modelu poznawczego
- Są o was i dla was

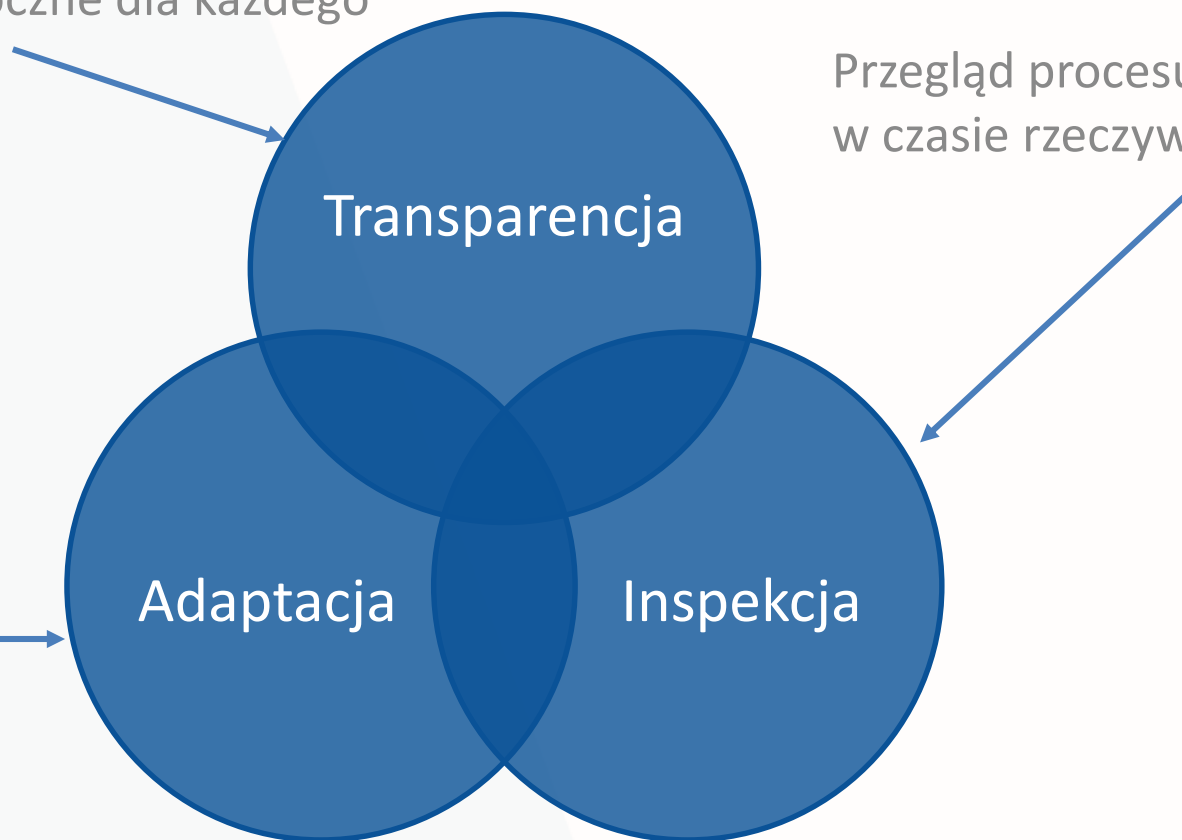
Proces zwinny



Filary procesu empirycznego

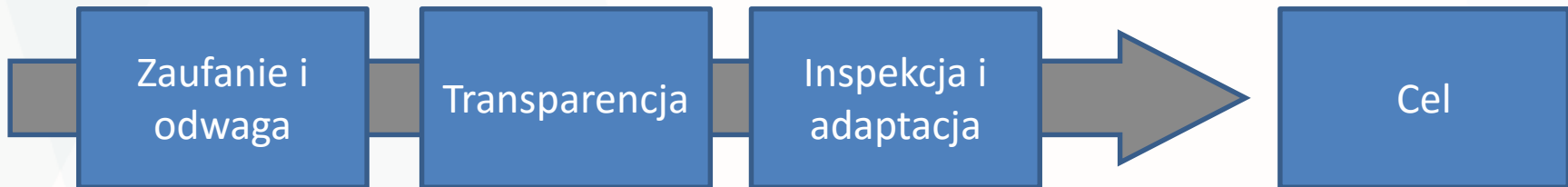
Zmiany widoczne dla każdego

Przeгляд procesu tworzenia
w czasie rzeczywistym

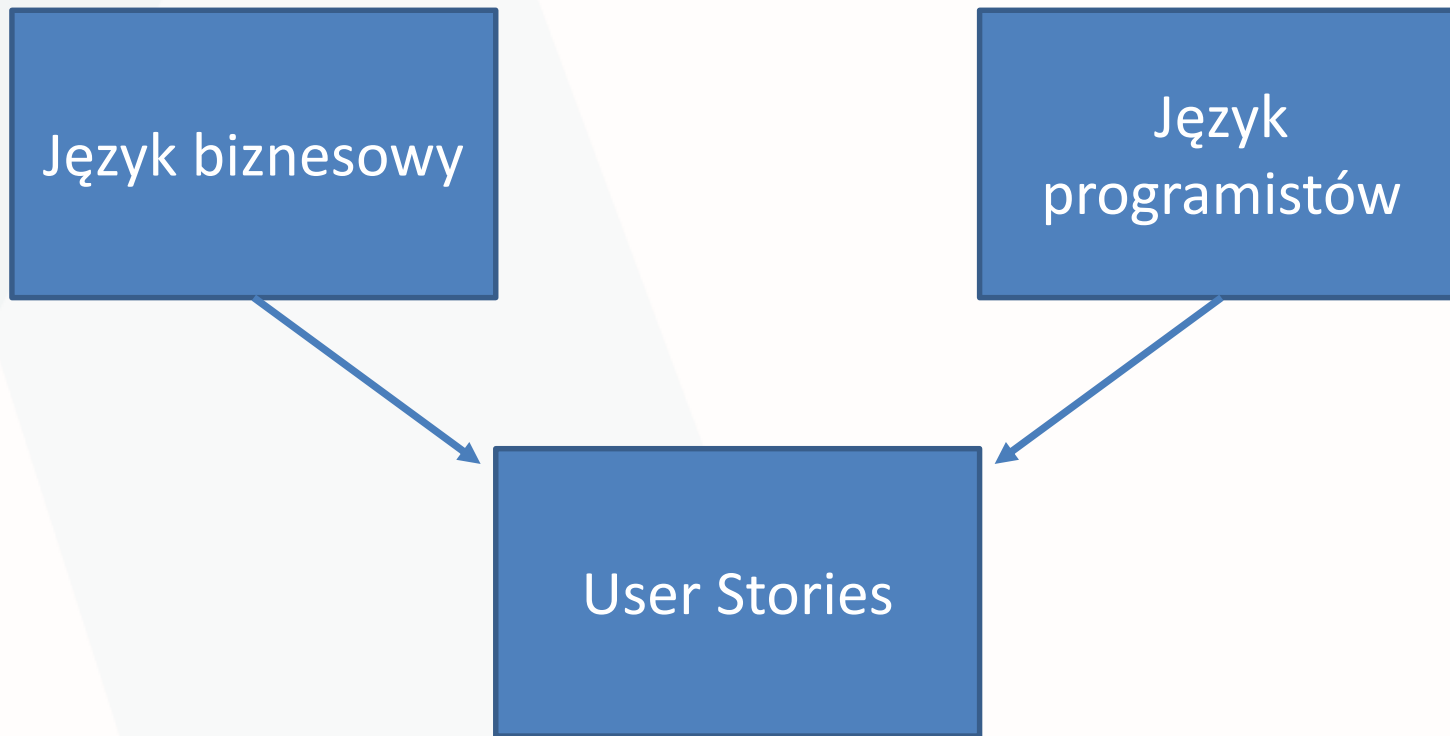


Usprawnienie
wszystkiego
co nie działa

Proces empiryczny



User Stories



Zamawianie ciasta

Customer: *Hello, I'd like to order a cake.*

Employee: *Sure, what would you like written on it?*

Customer: *Could you write „So long, Alicia“ in purple?*

Employee: *Sure.*

Customer: *And put stars around it?*

Employee: *No problem. I've written this up and will hand it to my cake decorator right away. We'll have it for you in the morning.*

Stars

Solong

Stars

Stars

Alicia

CIN PURPLE!

Stars

Definition of Done (DoD)

- Kryteria ogólne ukończenia każdego zadania (każdej US)
- Powinny być stworzone przed estymacją
- Są ogólnodostępne (widoczne dla każdego)
- Dostosowywane według potrzeb
- Stanowią podstawowe kryterium oceny czy zadanie zostało skończone
- Muszą być powszechnie zrozumiane i zaakceptowane
- Decydują o jakości produktu
- Mogą być zmieniane w trakcie każdego spotkania (Scrum)

Przykładowe kryteria:

- Implementacja zakończona
 - Testy jednostkowe napisane
 - Testy jednostkowe pokrywają 80% funkcjonalności
 - Dokumentacja techniczna uzupełniona
 - Funkcjonalność została uwzględniona w testach automatycznych
 - US została przetestowana manualnie
 - Wszystkie kryteria akceptacji zostały spełnione
 - Przeprowadzono przegląd kodu (ang. Code Review)
 - Product Owner zaakceptował rozwiązanie
-

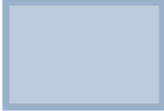










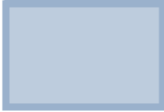





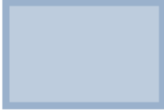






Kryteria akceptacji:

- Dzielią się na funkcjonalne i нефункционаłne
- Dotyczą poszczególnych zadań (US)
- Kryteria funkcjonalne są wartościowe z punktu widzenia użytkownika
- Kryteria нефункционаłne zawierają istotne szczegóły techniczne (np. projektowany system musi być dostępny 24/7)

Kanban

- Metoda sterowania produkcją
- Każda komórka organizacyjna produkuje dokładnie tyle ile w danej chwili jest potrzebne
- Idea oparta na haśle „7x żadnych”:
 - Żadnych braków
 - Żadnych opóźnień
 - Żadnych zapasów
 - Żadnych kolejek – gdziekolwiek i po cokolwiek
 - Żadnych beczynności
 - Żadnych zbędnych operacji technologicznych i kontrolnych
 - Żadnych przemieszczeń

Tablica Kanban

Sprint Backlog	To Do	In progress	Done
			   
	 		
	   		
	     		

Postęp

Estymacja

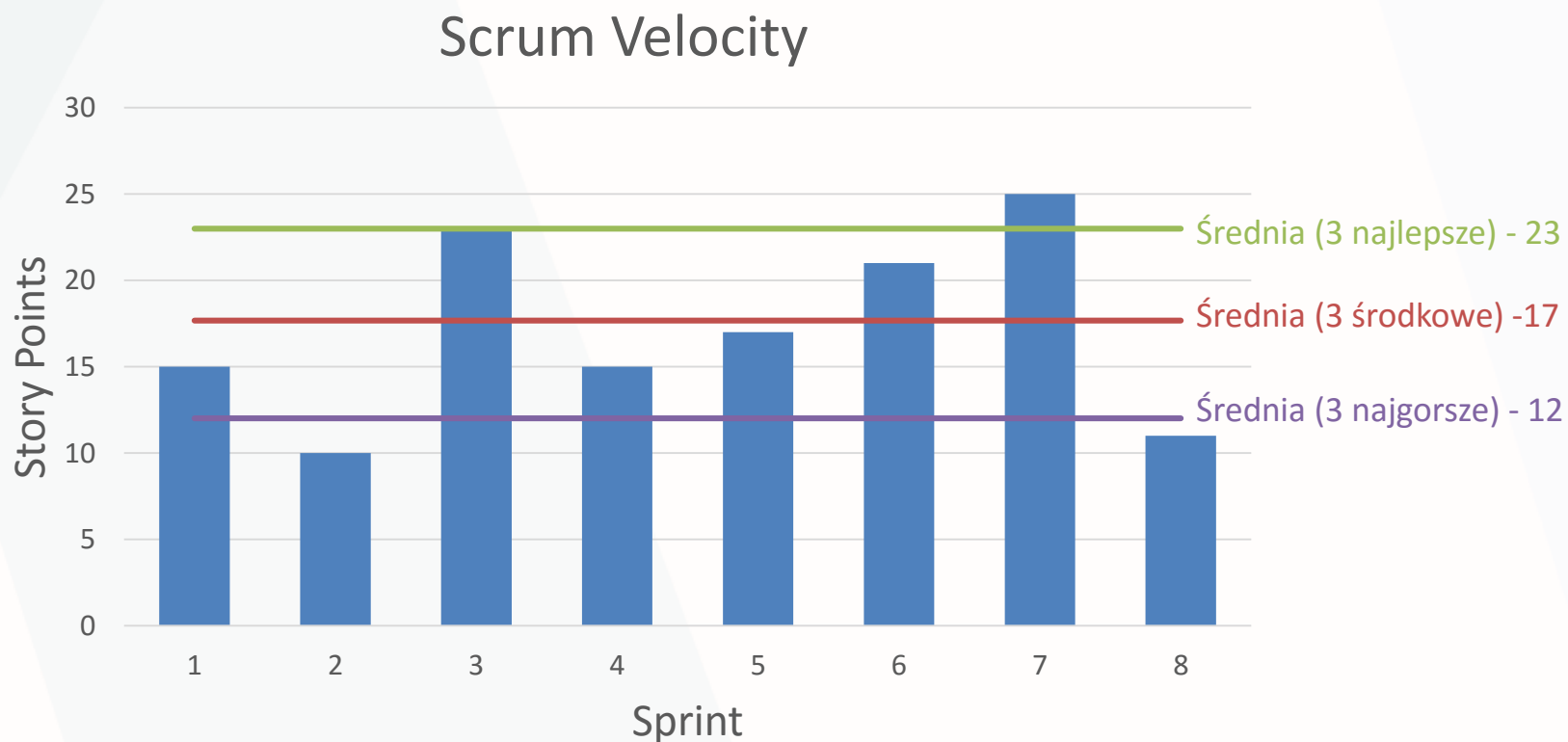
- Realna
- Przez podobieństwo
- Planning Poker



Story Points

- Powstały jako alternatywa dla standardowych wycen poprzez wykorzystanie zasobów i czasu (osobodzień)
- Nie odpowiadają bezpośrednio ilości godzin
- Pozwalają zespołowi myśleć abstrakcyjnie (ocenić realny koszt zadania)
- Przykłady :
 - 1, 3, 5, 8, 13, 20, 40, 100, ...
 - 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, ...
 - Bardzo małe, Małe, Średnie, Duże, Bardzo duże

Prędkość zespołu (Scrum Velocity)



Praca w zespole

- Metodyki zwinne są skuteczne tylko przy pełnej współpracy zespołu
- Zespoły zwinne są uniwersalne
- Zespoły zwinne ciągle stają się lepsze poprzez ciągły rozwój, zacieśnianie współpracy i nabywanie doświadczenia
- Firmy stosujące Agile akceptują i wspierają samoorganizację
- Samoorganizacja jest nieodzownym elementem rozwoju zespołów zwinnych

Cztery stany zespołu



Source: Bruce Tuckman

Ćwiczenie 1

Praca sterowana vs samoorganizacja

- Zespoły 2 osobowe
- Jedna osoba jest szefem, druga pracownikiem
- Szef może mówić jedynie: idź, stój, lewo, prawo, szybciej, wolniej
- Pracownik musi wykonywać polecenia szefa
- Szef kieruje pracownikiem przez 2 minuty
- Pracownik głośno liczy kroki
- Szef nie może dotykać pracownika
- Nie można opuszczać wyznaczonej przestrzeni
- Chodzenie w miejscu nie jest liczone jako krok

Ćwiczenie 2

Praca sterowana vs samoorganizacja

- Zasady jak w ćwiczeniu 1, dodatkowo:
- Każdy jest pracownikiem
- Nie można opuszczać wyznaczonej przestrzeni
- Dotykanie jest zabronione
- Wykonaj 60 kroków
- Zatrzymaj się w miejscu po 60 krokach
- Zrób to tak szybko jak to możliwe

Ćwiczenie 3

Zostaliście poproszeni o stworzenie systemu dla jednego z kin w Katowicach. System będzie używany do rezerwacji biletów przez Internet.

- Stwórzcie początkowy Product Backlog
- Napiszcie maksymalnie 8 historii zawierających wszystkie potrzebne elementy
- Skorzystajcie ze schematu User Story z poprzednich zajęć
- Ustalcie priorytety US
- Oszacujcie stopień trudności stworzonych US

Ćwiczenie 4

Korzystając z Product Backlogu z poprzedniego ćwiczenia wybierzcie najważniejsze US i zbudujcie z nich Sprint Backlog:

- Stwórzcie Sprint Backlog dla 1 iteracji
- W razie potrzeby rozbijcie US na mniejsze
- Zaplanujcie zadania dla każdej historii
- Całość przedstawcie na tablicy Kanban

Ćwiczenie 5

Wyobraźcie sobie, że tworzymy oprogramowanie dla systemów podtrzymujących życie (np. rozruszników serca). Nad projektem pracują 3 zespoły.

- Jakie powinno być DoD?
- Co byłoby w nim najważniejsze?



Dziękuję za uwagę