

Scrum.

Организация гибкого процесса
разработки.

Сергей Семёнов
24.08.2011

Agenda

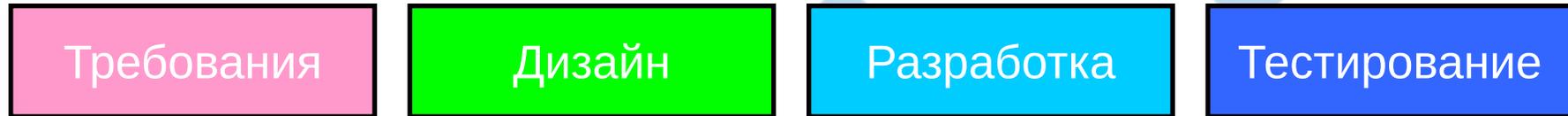
- Введение
- Scrum это..
- Scrum в деталях
- Масштабируемость
- Scrum и XP



История

- 1986г. Хиротака Такеучи и Икуджиро Нонака: «подход регби».
- 1991г. ДеГрейс и Шталь: «подход регби» - это Scrum.
- 1995г. Джеф Сазерленд и Кен Швабер: задокументировали и явили свету Scrum как подход для разработки ПО

Разработка: Последовательная против параллельной



Вместо того, чтобы
выполнять эти активности
по очереди...

... Скрам команды делают
понемногу от каждой все
время

Источник: "The New New Product Development Game" by Takeuchi and Nonaka. *Harvard Business Review*, January 1986.

Популярность Скрам

- Microsoft
- Yahoo
- Google
- Electronic Arts
- Lockheed Martin
- Philips
- Siemens
- Nokia
- IBM
- Intuit
- Nielsen Media
- First American Real Estate
- BMC Software
- Ipswitch
- John Deere
- Lexis Nexis
- Sabre
- Salesforce.com
- Time Warner

Применение Скрам

- Коммерческое ПО
- Внутренняя разработка
- Разработка на заказ
- Проекты с фиксированной стоимостью
- Финансовые приложения
- ISO 9001-сертифицированные приложения
- Встроенные системы
- 24x7 системы с требованиями 99,999% работоспособности
- Разработка видеоигр
- Жизненно важные системы, утвержденные Управлением по контролю за продуктами и лекарствами (США)
- ПО контроля за спутниками
- Веб-сайты
- Портативное ПО
- Мобильные телефоны
- Приложения работы сети
- ISV приложения



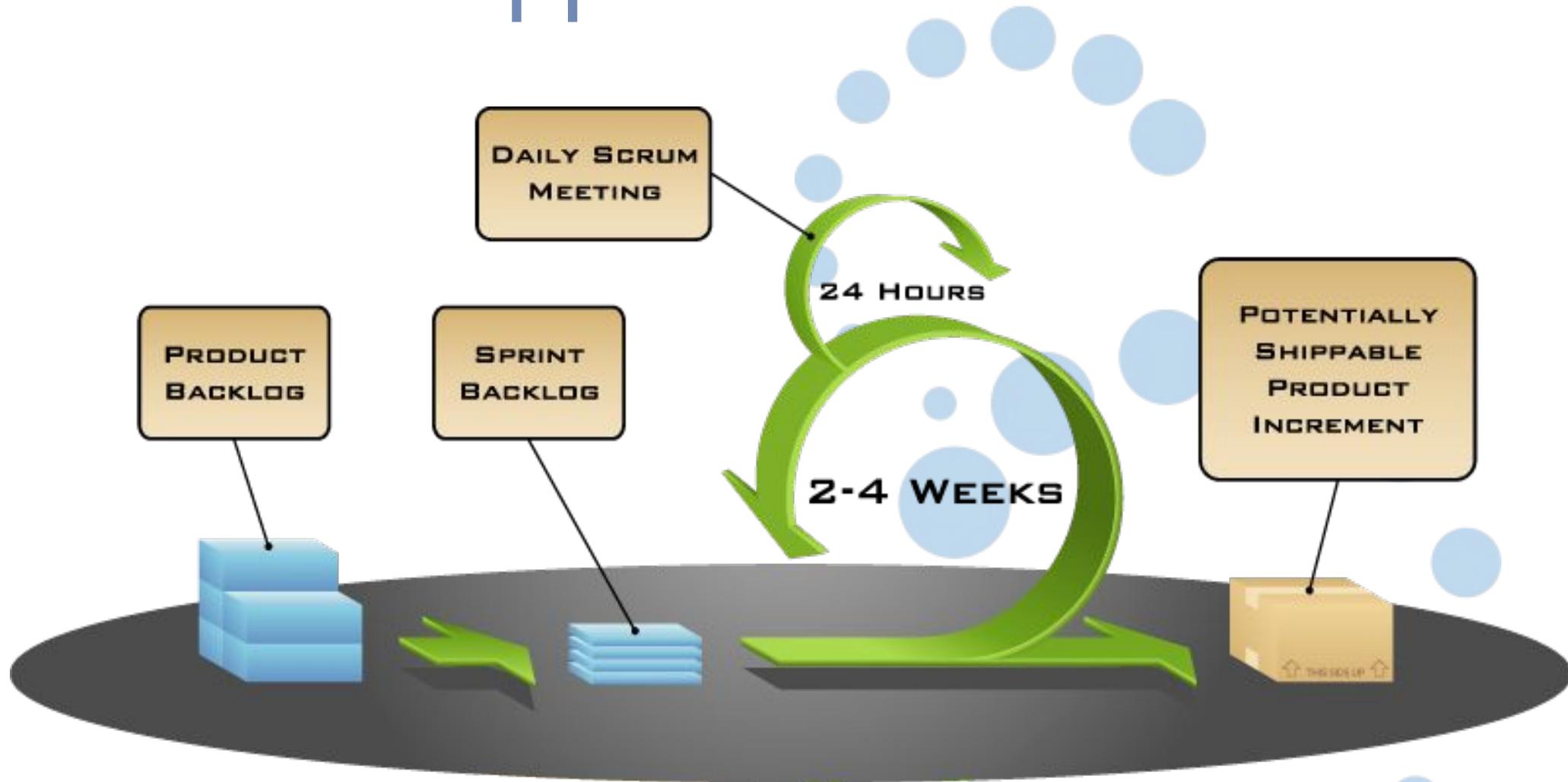
Scrum это...

- Гибкий подход к разработке ПО (принципы, рекомендации).
- Это фреймворк (не готовая к применению методология).
- Описание организационных аспектов процесса (не инженерных).

Основные характеристики

- Самоорганизующаяся кросс-функциональная команда.
- Все требования записываются в виде единого списка Product Backlog.
- Продукт разрабатывается итеративно, серией “спринтов”, каждый не больше месяца.
- Agile.

Scrum в действии



COPYRIGHT © 2005, MOUNTAIN GOAT SOFTWARE

Картинка доступна на

www.mountaingoatsoftware.com/scrum

Спринты

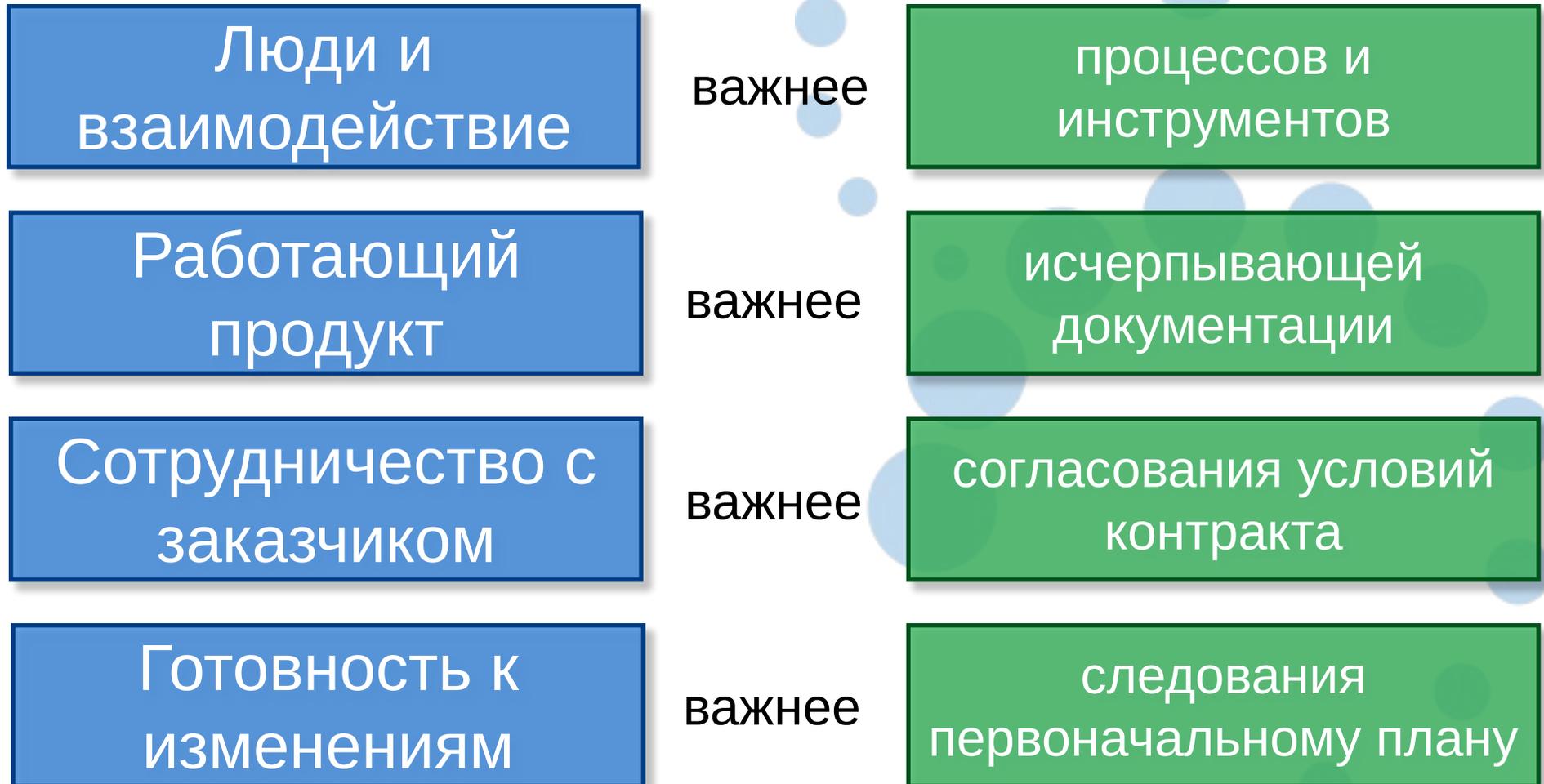
- Скрам проекты развиваются сериями “спринтов”.
- Типичная продолжительность – от 2-х недель до месяца с жестким ограничением по времени.
- Постоянная продолжительность спринта привносит ритм в разработку.
- Состав команды и требования в течение спринта не должны меняться.

Mountain Goat Software,
LLC

Продукт проектируется, разрабатывается и тестируется на протяжении одного спринта.



Agile-манифест – декларация ценностей



Источник: www.agilemanifesto.org/iso/ru

Структура Скрам

Роли

- Владелец продукта
- Скрам-мастер
- Команда

Ритуалы

- Планирование спринта
- Ежедневный Скрам
- Обзор спринта
- Ретроспектива спринта

Артефакты

- Бэклог продукта
- Спринт бэклог
- Burndown charts



Роли

Роли

- Владелец продукта
- Скрам-мастер
- Команда

Ритуалы

- Планирование спринта
- Ежедневный Скрам
- Обзор спринта
- Ретроспектива спринта

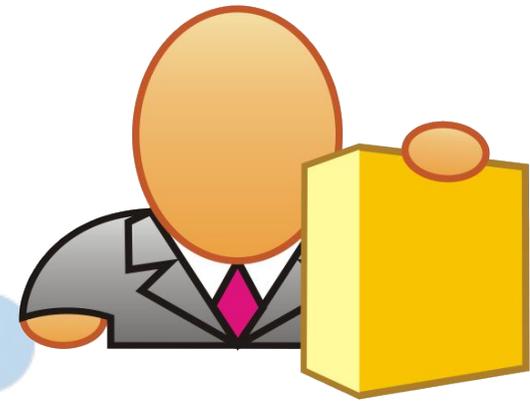
Артефакты

- Бэклог продукта
- Спринт бэклог
- Burndown charts

Владелец продукта

Миссия: образ продукта

- Один человек
- Определяет требования к продукту
- Определяет дату релиза и наполненность
- Ответственен за доходность проекта (ROI)
- Назначает приоритеты требованиям, исходя из их рыночной ценности
- Корректирует приоритеты на каждой итерации, если необходимо



Принимает работу



Mountain Goat Software,
LLC



Скрам-мастер

Миссия: эффективная организация



- Представляет руководство проекта
- Ответственен за внедрение ценностей и практик Скрам
- Не раздает задания
- Устраняет препятствия
- Ответственен за эффективность работы команды
- Обеспечивает видимость и прозрачность ситуации в команде
- Защищает команду от внешних воздействий

Команда

Миссия: качественный продукт

- Обычно 5-9 человек
- Кросс функциональная
 - программисты, тестировщики, дизайнеры...
- Заняты полный рабочий день
- Могут быть исключения (например, администратор базы данных)
- Команды самоорганизуются
- В идеале, нет специальных ролей
- Состав команды может меняться только между спринтами



Ритуалы

Роли

- Владелец продукта
- Скрам-мастер
- Команда

Ритуалы

- Планирование спринта
- Ежедневный Скрам
- Обзор спринта
- Ретроспектива спринта

Артефакты

- Бэклог продукта
- Спринт бэклог
- Burndown charts



Планирование Спринта



Ежедневный скрам

Цель: обновление статуса спринта

- Характеристики
 - Ежедневно
 - 15 минут
 - Стоя
- Не для решения проблем
 - Приглашены все желающие
 - Только участники команды могут говорить (владелец продукта - тоже часть команды)



Каждый отвечает на три вопроса

1

Что ты сделал вчера?

2

Что будешь делать сегодня?

3

Что тебе мешает?

- Это **НЕ** статусный отчет Scrum-мастеру!
- Это обязательства перед коллегами

Обзор спринта

Цель: обратная связь, показ результатов

- Команда представляет, что было сделано за спринт
- Фокус на результат, а не процесс
- Обычно принимает форму демонстрации
- Неформально
 - Максимум 2 часа на подготовку
 - Без слайдов
- Вся команда участвует



Ретроспектива

Цель: повышение производительности

- Периодический пересмотр того, что работает, а что нет
- Обычно 15-30 минут
- После каждого спринта
- Участвует вся команда
- Возможно, приглашен Владелец продукта, заказчики или кто-то из менеджмента компании

Артефакты

Роли

- Владелец продукта
- Скрам-мастер
- Команда

Ритуалы

- Планирование спринта
- Ежедневный Скрам
- Обзор спринта
- Ретроспектива спринта

Артефакты

- Бэклог продукта
- Спринт бэклог
- Burndown charts



Бэклог продукта



Бэклог продукта

- Требования
- Список желательной функциональности
- В идеале написан так, что каждый элемент имеет значение для конечного пользователя
- Приоритеты выставляются Владелец продукта
- Приоритеты обновляются в начале спринта

Пример бэклога продукта

Product backlog (пример)					
ID	Название	Важность	Предварительная оценка	Как продемонстрировать	Примечания
1	Депозит	30	5	Войти в систему, открыть страницу депозита, положить на счет €10, перейти на страницу баланса и проверить, что он увеличился на €10.	Нужна UML диаграмма последовательности. Пока что не стоит беспокоиться про шифрование данных.
2	Просмотр журнала личных транзакций	10	8	Войти в систему; перейти на страницу транзакций; положить деньги на счет; вернуться на страницу транзакций; проверить, что новая транзакция появилась в списке.	Чтобы избежать больших запросов к базе данных, стоит воспользоваться страничным выводом информации. Дизайн такой же, как и у страницы просмотра пользователей.

Бэклог спринта



Управление бэклогом спринта

- Члены команды выбирают работу на свой выбор
 - Задачи никогда не назначаются принудительно
- Оценка оставшейся работы ежедневно обновляется
- Любой член команды может добавить, удалить или изменить элементы Бэклога Спринта
- Задачи на спринт могут появляться в ходе работы
- Если задача не понятна, то этому элементу бэклога резервируется больше времени и он разбивается на составные части позже

Оценка оставшейся работы обновляется, по мере того как

узнаем больше о задачах

Спринт burndown chart



Масштабируемость

- Обычно команда состоит из 7 ± 2 человек
 - Масштабируемость за счет групп команд
- Факторы расширения
 - Тип приложения
 - Размер команды
 - Рассредоточенность команды
 - Продолжительность проекта



Scrum и XP

- Парное программирование
- TDD
- Рефакторинг
- Code Review
- CI

Что в результате

- Клиент
 - Получение наиважнейших, с точки зрения бизнеса, ценностей в наикротчайшие сроки
- Команда
 - Эффективность
 - Творчество

Что осталось интересного

- Impediment Backlog
- Planning Poker
- Производительность, Фокус-фактор
- ...

Где еще почитать

- www.mountangoatsoftware.com/scrum
- www.scrumalliance.org
- www.controlchaos.com
- scrumdevelopment@yahoogroups.com

КНИГИ ПО Scrum

- *Agile and Iterative Development: A Manager's Guide* by Craig Larman
- *Agile Estimating and Planning* by Mike Cohn
- *Agile Project Management with Scrum* by Ken Schwaber
- *Agile Retrospectives* by Esther Derby and Diana Larsen
- *Agile Software Development Ecosystems* by Jim Highsmith
- *Agile Software Development with Scrum* by Ken Schwaber and Mike Beedle

КНИГИ ПО Scrum

- *Scrum and The Enterprise* by Ken Schwaber
- *Scrum and XP from the Trenches* by Henrik Kniberg
- *Succeeding with Agile* by Mike Cohn
- *User Stories Applied for Agile Software Development* by Mike Cohn

Первоисточник

Работа выполнена на основе перевода презентации Майка Кона «Введение в Scrum». Перевод на русский язык осуществлен Марией Евграфиной и Тимофеем Евграфиным **The Improved Methods** <http://tim.com.ua> в соавторстве с Алексеем Кривицким **SCRUMguides** <http://scrumguides.com>. Часть слайдов были удалены, изменены или добавлены.



Также в нескольких слайдах были использованы картинки из книги *Scrum and XP from the Trenches* by Henrik Kniberg.

InfoQ

Авторские права

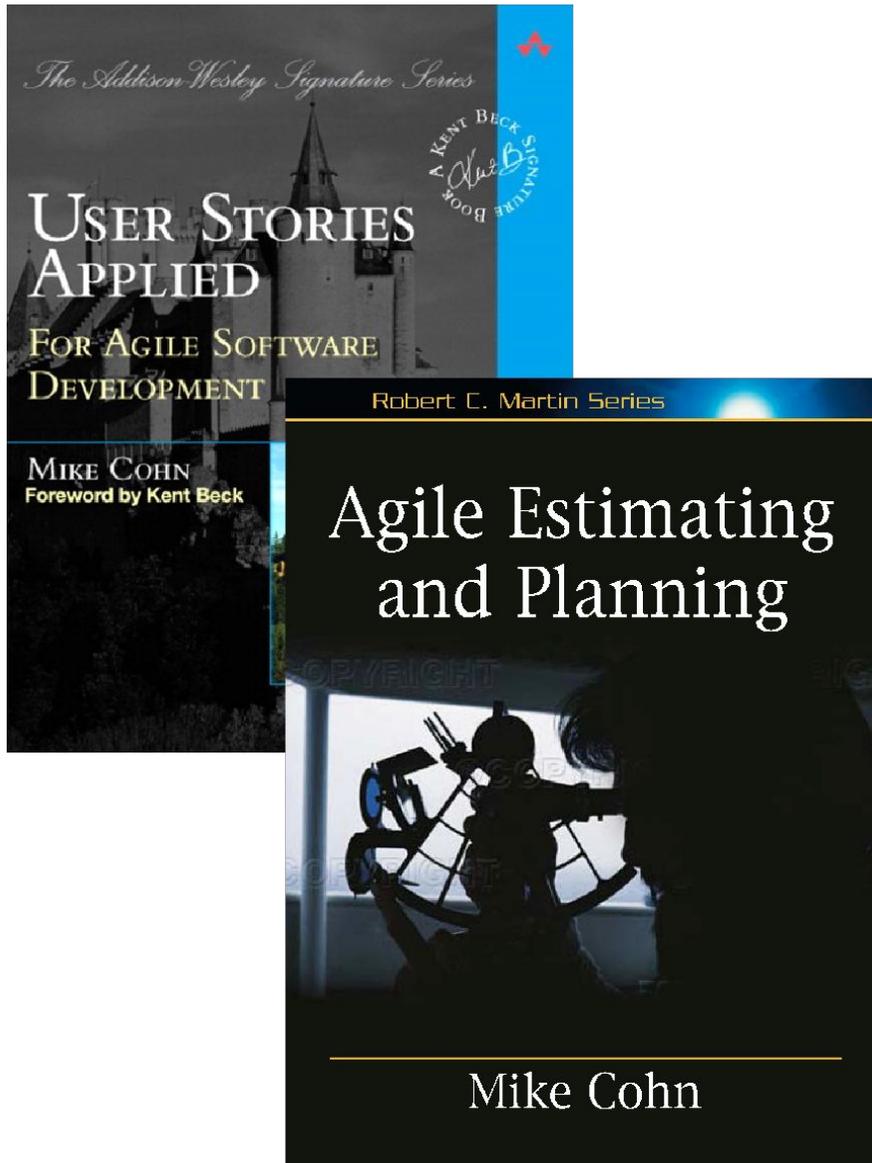


- Вы можете:
 - Делиться — копировать и передавать эти материалы
 - Изменять — адаптировать и дополнять эти материалы
- При условии
 - Первоисточник. Вы должны указать в своей работе всех авторов материалов, которые предоставлены на основе этой или других лицензии (но это не означает, что автор поддерживает вас или вашу работу).
- Ничто в этой лицензии не нарушает и не ограничивает моральные права автора

• Подробнее о лицензии можно узнать:
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>



Контактная информация



Презентация: Майк Кон
mike@mountaingoatsoftware.com
www.mountaingoatsoftware.com
(720) 890-6110

Вы можете удалить этот слайд или какой-либо другой, но вы должны указать источник где-либо в вашей презентации. Используйте логотип и название компании (как, например, в левом нижнем углу) или включите в презентацию слайд, где говорится, что часть слайдов (или все) вашей презентации взяты из этого источника.
Спасибо.

