Planiranje razvoja softvera

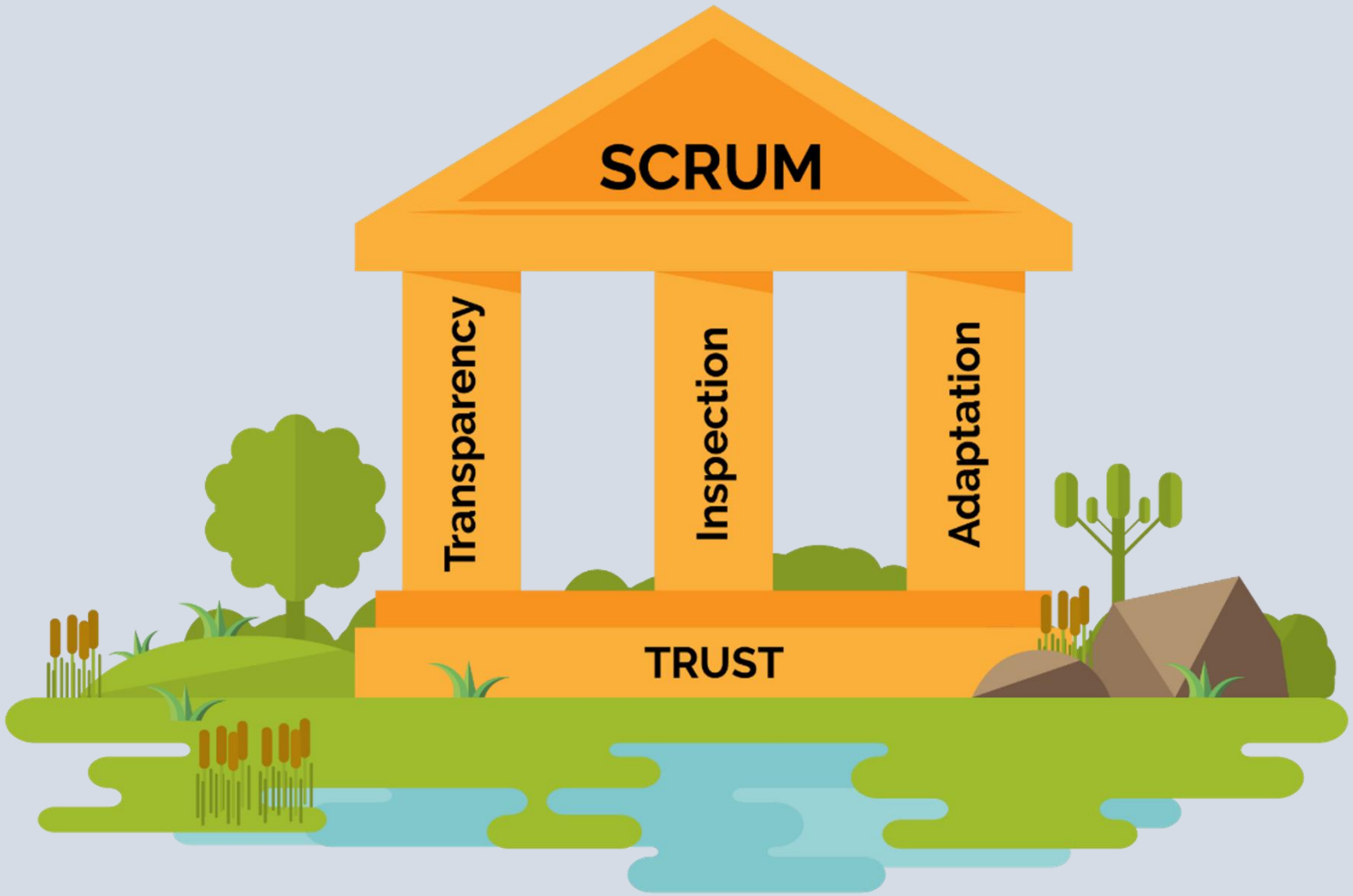
SCRUM

Sadržaj

- Što je Scrum?
- Scrum tim
- Uloge u Scrum timu

Što je Scrum?

- Scrum je programski okvir procesa, koji se koristi za upravljanje kompleksnim razvojem.
- Scrum nije metoda ili tehnika razvoja sooftware-a, već programski okvir, unutar kojega se mogu koristiti razni procesi i tehnike (npr. ekstremno programiranje).
- Kao što je rečeno, Scrum programski okvir sastoji se od Scrum timova i njihovih pridruženih uloga, događaja, artefakata i pravila.
- Scrum ima tri stupa: **transparentnost**, **inspekcija** i **prilagodba**.



COURAGE
Scrum Team members have courage to do the right thing and work on tough problems

FOCUS
Everyone focuses on the work of the Sprint and the goals of the Scrum Team

COMMITMENT
People personally commit to achieving the goals of the Scrum Team

RESPECT
Scrum Team members respect each other to be capable, independent people

OPENNESS
The Scrum Team and its stakeholders agree to be open about all the work and the challenges with performing the work

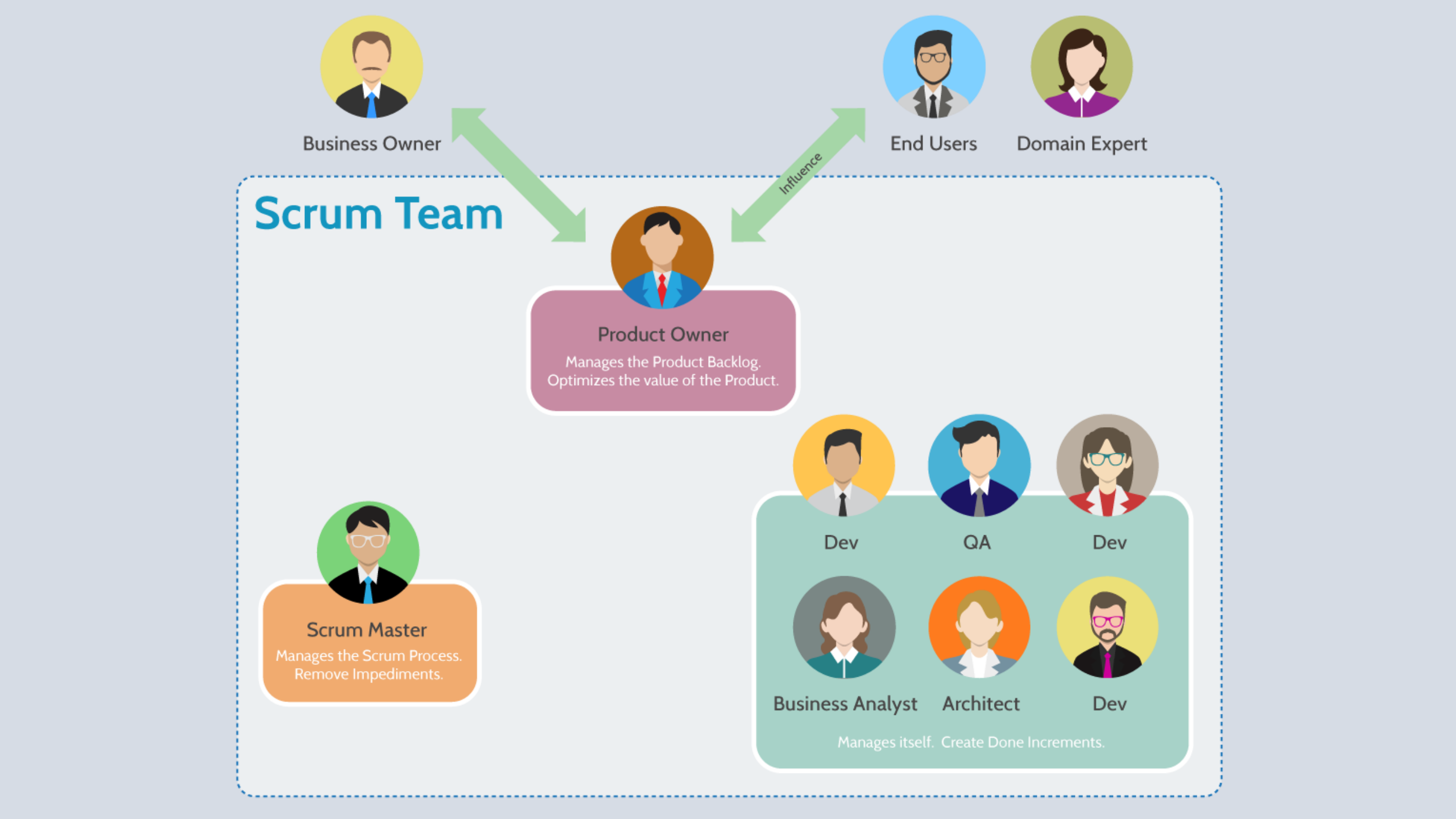
Credit: ABN AMRO Bank N.V.

Što je Scrum?

- **Dijelovi projekta** se isporučuju u kratkim ciklusima od mjesec dana ili manje, koji se nazivaju **sprintovi**.
- Povratne informacije se daju tijekom **sprinta** koje omogućavaju **pregled** i **prilagodbu** procesa i onoga što će biti isporučeno.
- **Scrum tim** ima **Scrum Mastera** , **Product Ownera** i **Developere.**
- Scrum tim, krajnji korisnici kao i svi ostali stakeholderi provjeravaju rezultate Sprinta.

Scrum Team

- Temeljna jedinica Scruma je mali tim ljudi koji se zove **Scrum tim**.
- Scrum tim sastoji se od vlasnika proizvoda (eng. Product Owner), razvojnog tima (eng. Development team) i Scrum mastera.
- Scrum isporučuje proizvode iterativno i inkrementalno, maksimirajući moguće povratne informacije.
- Scrum tim obično broji između 5 i 9 članova.
- Poželjno da članovi tima rade na istoj lokaciji ali ne nužno.
- Scrum tim odgovoran je za sve aktivnosti povezane s proizvodom: verifikacija, održavanje, rad, testiranje, istraživanje i razvoja,…
- Rad u sprintovima održivim tempom poboljšava fokus i dosljednost Scrum tima.


Business Owner
End Users
Domain Expert
Influence
Scrum Team
Product Owner
Manages the Product Backlog.
Optimizes the value of the Product.
Scrum Master
Manages the Scrum Process.
Remove Impediments.
Dev
QA
Dev
Business Analyst
Architect
Dev
Manages itself. Create Done Increments.

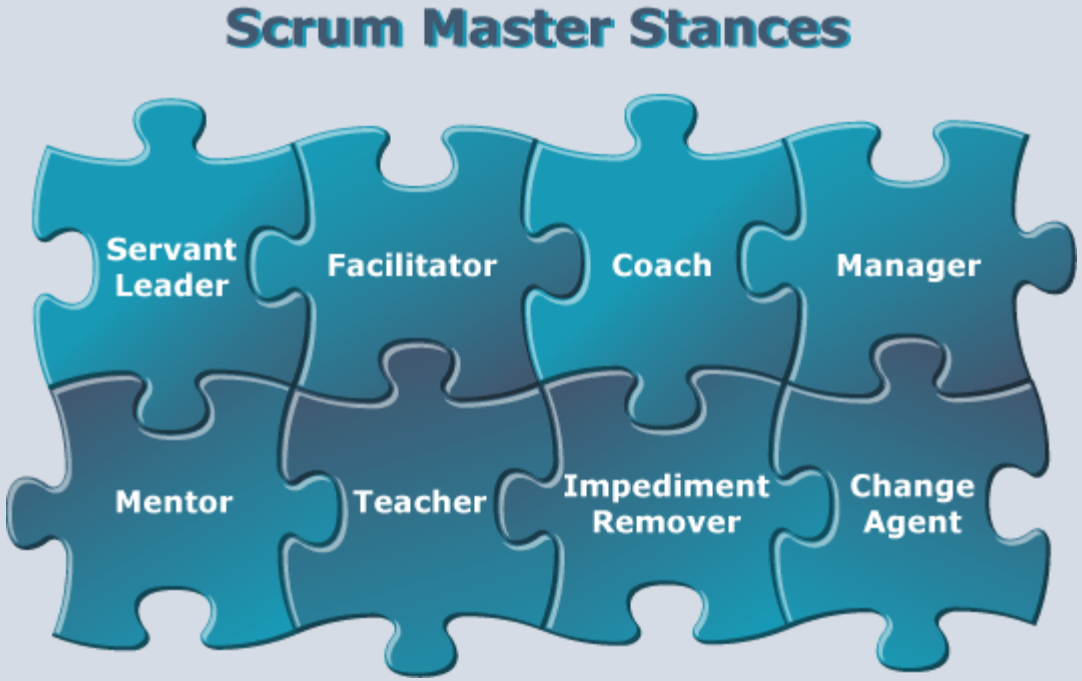
Scrum Master

- Scrum Master je odgovoran za uspostavljanje Scruma.
- Uloga Scrum Mastera ima mnogo slojeva i aspekata.
- Treniranje i mentorstvo članova Scrum tima i drugih u organizaciji.
- Scrum Masteri su odgovorni za pomaganje svojim timovima da uspiju.
- Nema svatko vještine potrebne da bude Scrum Master.
- Scrum Master je odgovoran za učinkovitost Scrum tima jer pomaže Scrum timu da poboljša način na koji tim radi zajedno kako bi kontinuirano stvarao vrijednost.

Scrum Master

- Scrum majstori koriste svoj jedinstveni skup vještina za obavljanje puno kritičnog posla koji pomaže Scrum timu i organizaciji kao što je navedeno u nastavku.

- pomaže Scrum timu
- pomaže Product Owneru
- podržava organizaciju



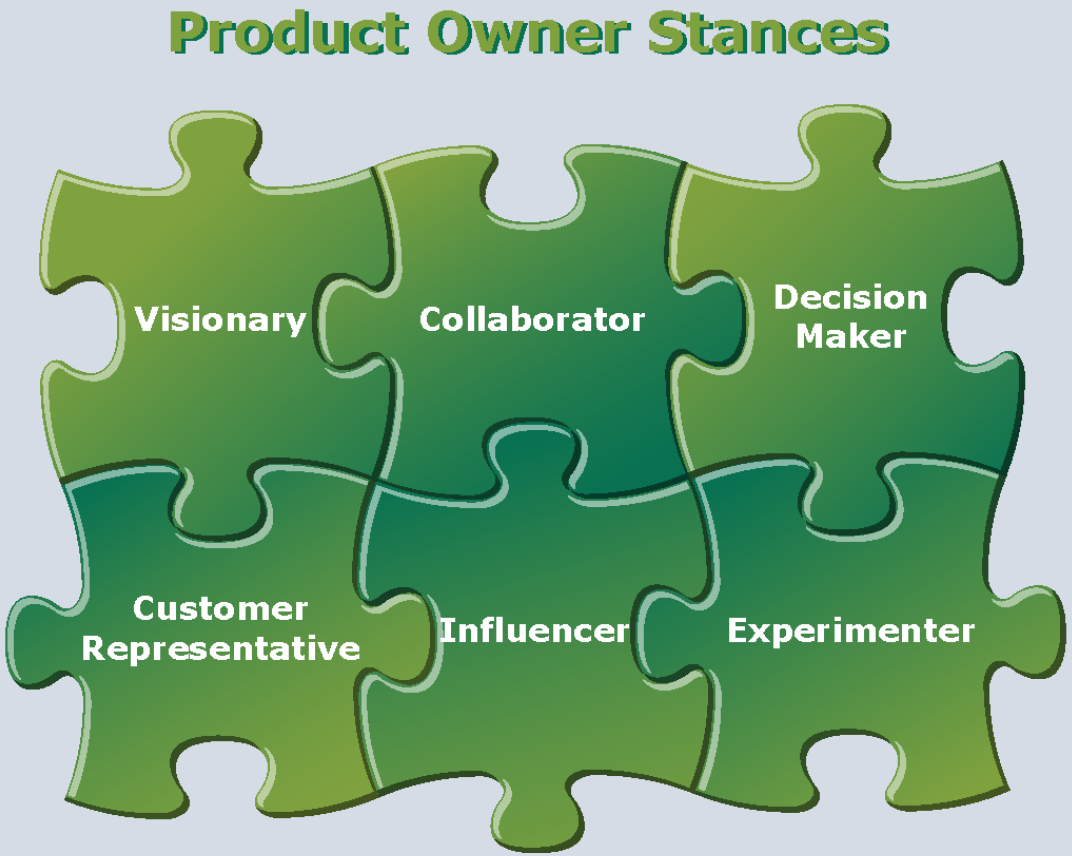
Product Owner

- Vlasnik proizvoda je odgovoran za maksimiziranje vrijednosti proizvoda koja proizlazi iz rada Scrum tima.
- Način na koji se to radi može uvelike varirati među organizacijama, Scrum timovima i pojedincima.
- Kao član Scrum tima, Product Owner timu pojašnjava viziju i cilj proizvoda. Sav posao izveden je i raspoređen je po prioritetima na temelju cilja proizvoda.

Product Owner

- Razvijanje i eksplicitno komuniciranje cilja proizvoda
- Stvaranje i jasno komuniciranje Product Backlog Items
- Definiranje Product Backloga
- Osiguravanje da je Product Backlog transparentan, vidljiv i razumljiv

Product Owner



Developer

- Važno je upamtiti da programer nije nužno i programer softvera. Mogu se usredotočiti na bilo koju vrstu rada na proizvodu, bez obzira na to je li softver ili ne, te na bilo koji aspekt pomoći u dizajnu, izradi, testiranju ili isporuci proizvoda. Specifične vještine potrebne razvojnim programerima često su široke i varirat će ovisno o vrsti posla koji obavljaju. Međutim, programeri su uvijek odgovorni za:

- Izrada plana za Sprint, Sprint Backlog
- Usađivanje kvalitete i procjena je li nešto završeno
- Svaki dan prilagođavaju svoj plan prema cilju sprinta
- Odgovornost i profesionalizam

Developer


SELF ORGANIZATION
DESIGN
DEVELOPMENT
UX
TESTING
DELIVERY
DEVELOPMENT TEAM

Scrum Sprint

- Sprintovi su srce Scruma, gdje se ideje pretvaraju u realizaciju. Sprint je Scrum događaj koji obuhvaća sve ostale Scrum događaje.

- To su razdoblja rada fiksne duljine koja traju mjesec dana ili manje kako bi se stvorila dosljednost i osigurale kratke iteracije za povratne informacije kako bi se provjerilo i prilagodilo kako se posao obavlja i na čemu se radi. Ako su ciklusi duži, tada se princip povratnih ciklusa može izgubiti. Dulji sprint također može postati previše složen i može povećati rizik. Novi sprint počinje odmah nakon završetka prethodnog sprinta.

- Sav rad potreban za postizanje cilja proizvoda, uključujući planiranje sprinta, dnevne Scrumove, pregled sprinta i retrospektivu sprinta.

Scrum Sprint

- Sprint je kratko, vremenski ograničeno razdoblje u kojem scrum tim radi na dovršavanju zadane količine posla.

- Sprintevi su u samom središtu scrum i agilnih metodologija, a pravilni sprintevi pomoći će vašem agilnom timu da isporuči bolji softver s manje glavobolja.

Scrum Sprint

- Tijekom sprinta:

  - ✓ Ne rade se nikakve promjene koje bi ugrozile cilj sprinta
  - ✓ Kvaliteta se ne smanjuje
  - ✓ Product Backlog se pročišćava prema potrebi
  - ✓ Opseg se može razjasniti i ponovno pregovarati s vlasnikom proizvoda
  - ✓ Sprintovi omogućuju predvidljivost osiguravajući da Scrum tim pregledava i prilagođava se **cilju proizvoda** i **cilju sprinta**.

Planiranje sprinta

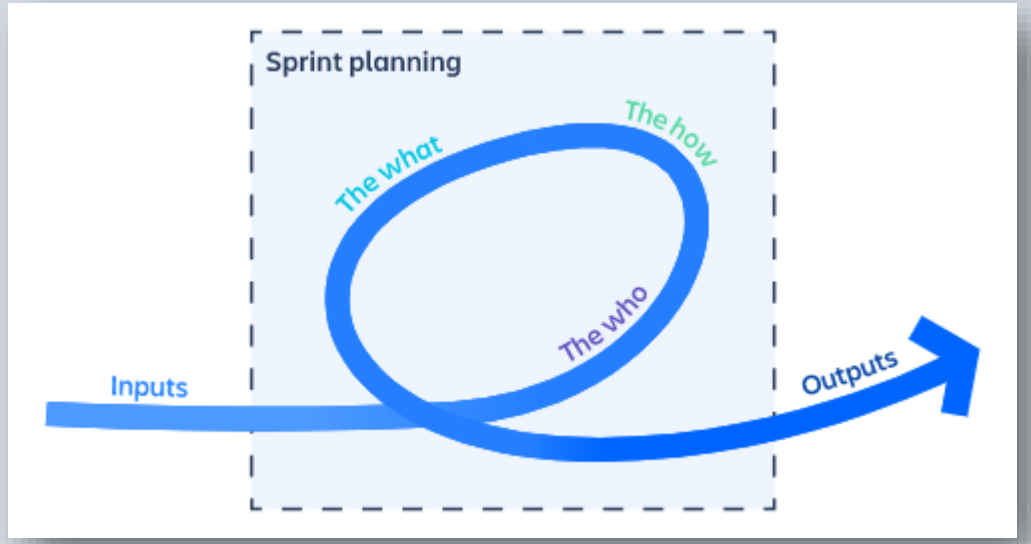
- Svrha planiranja sprinta je definirati što se može isporučiti u sprintu i kako će se taj posao postići. Planiranje sprinta provodi se u suradnji s cijelim scrum timom.

- Zašto je ovaj Sprint vrijedan?
- Što se može učiniti ovim sprintom?
- Kako će odabrani posao biti obavljen?



Planiranje sprinta

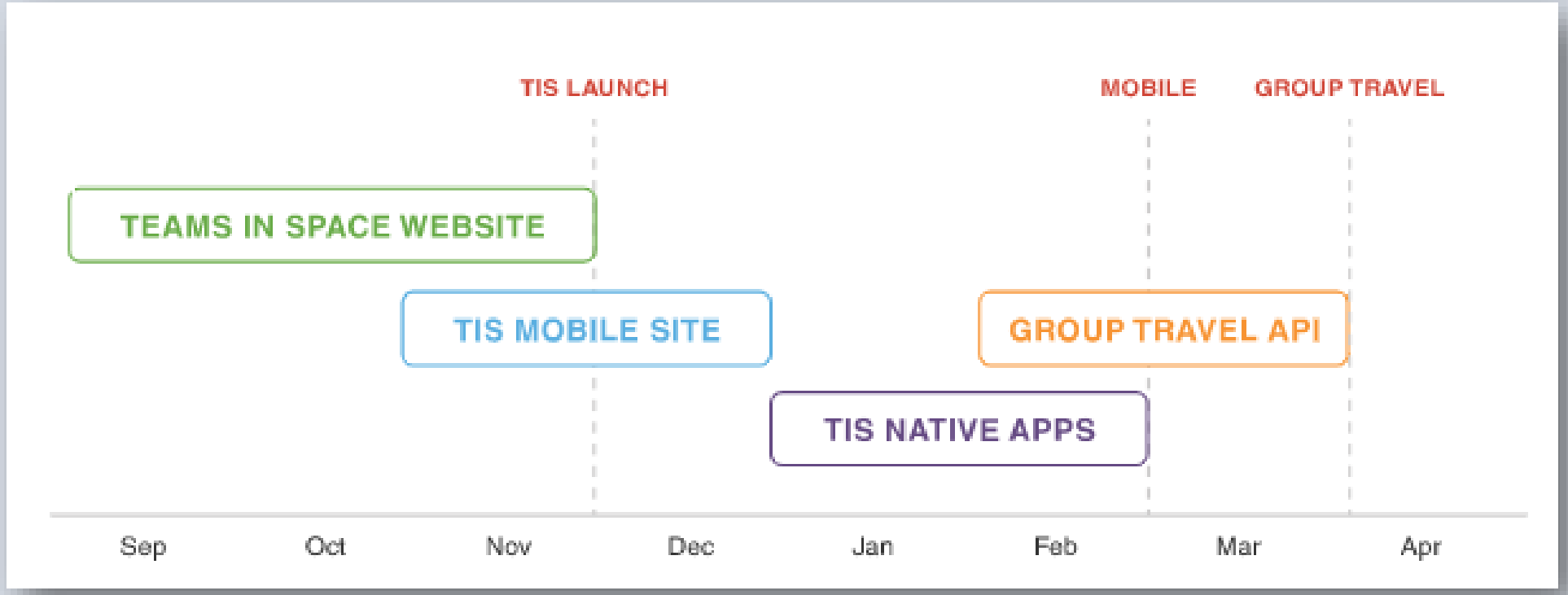
- **Što** – Vlasnik proizvoda opisuje cilj (ili cilj) sprinta i koje Product Backlog stavke doprinose tom cilju.
- **Kako** – Razvojni tim planira što je svr potrebno uraditi kako bi se postigao cilj sprinta.
- **Tko** – Ne možete planirati sprint bez vlasnika proizvoda ili razvojnog tima.
- **Rezultati** – Najvažniji ishod sastanka za planiranje sprinta je da tim može opisati cilj sprinta.



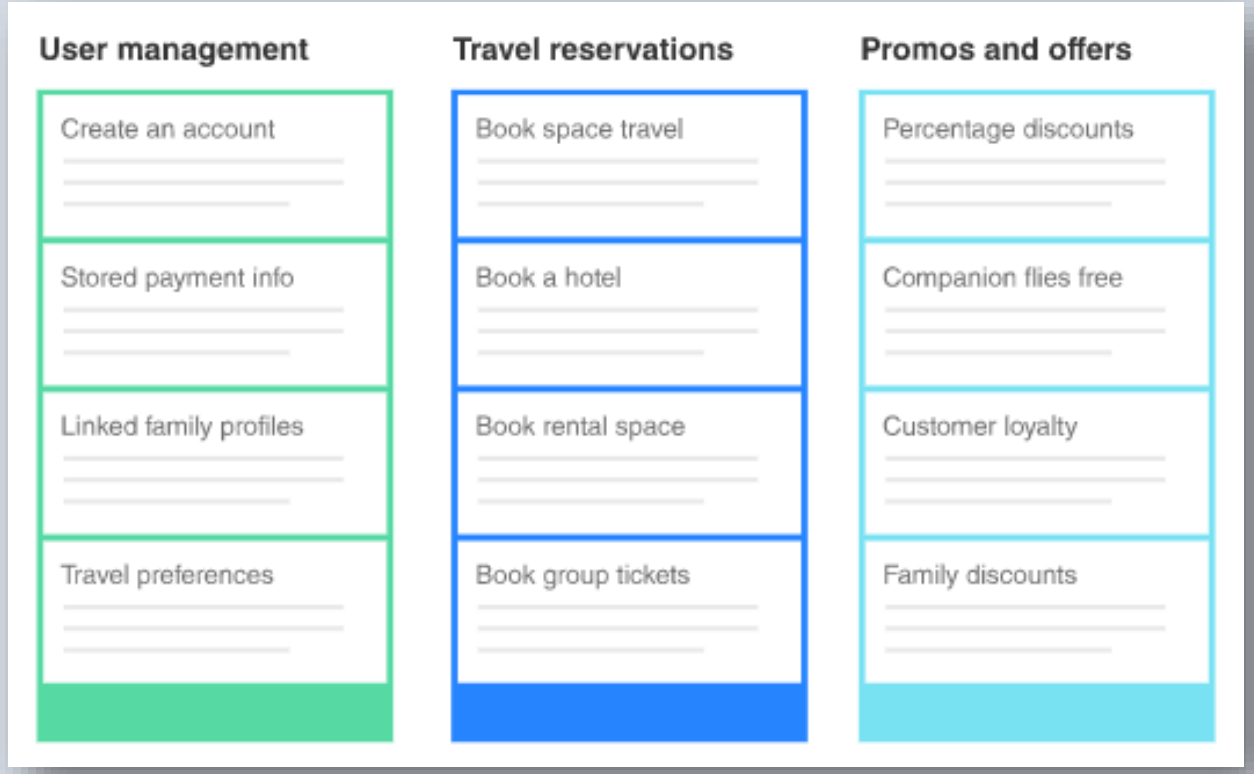
Product backlog

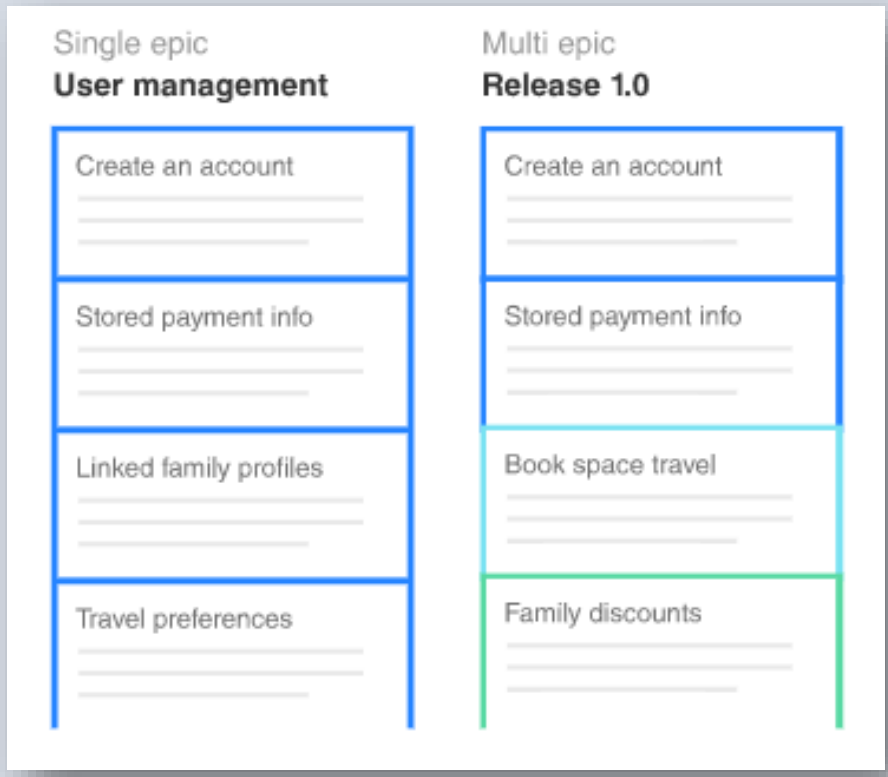
- Product backlog je popis poslova koji treba uraditi razvojni tim koji je izveden iz zahtjeva.
- Najvažnije stavke prikazane su na vrhu Product backloga kako bi tim znao što prvo uraditi i isporučiti.

Initiatives



Epics i Stories





Daily stand-ups

- Dnevni stand-up kratki je dnevni sastanak na kojem se raspravlja o napretku i identificiraju blokeri.
- Sudionici sudjeluju stojeći, a sastanak treba biti kratak.

1. Na čemu sam radio jučer?
2. Na čemu danas radim?
3. Koji me problemi blokiraju?



Daily stand-ups

- Scrum Master osigurava da se sastanak održi, ali Programeri su odgovorni za provođenje dnevnog Scruma. Scrum Master ih uči da održavaju dnevni Scrum unutar vremenskog okvira od 15 minuta.

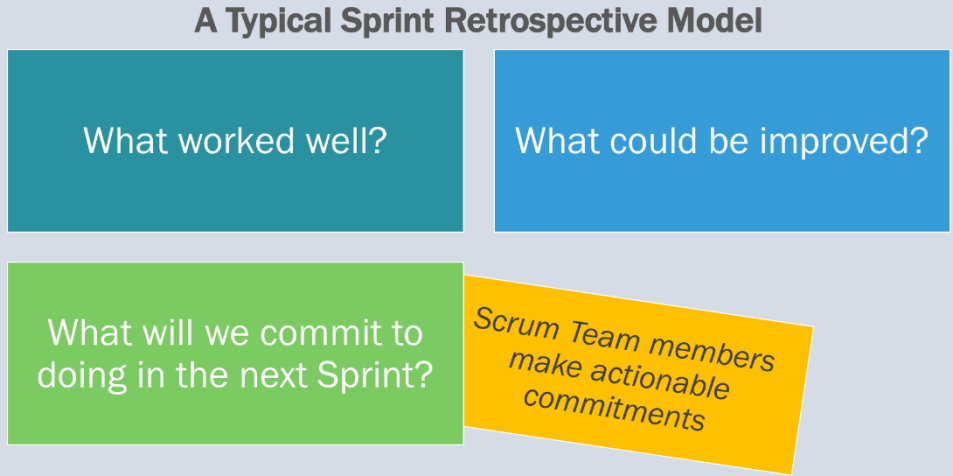
- Dnevni Scrum je interni sastanak Scrum tima. Ako su drugi prisutni, Scrum Master osigurava da oni ne ometaju sastanak.

Sprint Retrospective

- Retrospektivom Sprinta se završava Sprint.
- Vremenski je ograničeno na najviše tri sata za jednomjesečni Sprint.

- Tijekom Retrospektive sprinta, tim raspravlja o:

✓ Ono što je dobro prošlo u sprintu
✓ Što bi se moglo poboljšati
✓ Što ćemo se obvezati poboljšati u sljedećem sprintu



Hvala na pažnji!