

# Гибкая разработка. Scrum

Maryna Didkovska

# Гибкая разработка (Agile)

- Личности и их взаимодействия важнее, чем процессы и инструменты;
- Работающее программное обеспечение важнее, чем полная документация;
- Сотрудничество с заказчиком важнее, чем контрактные обязательства;
- Реакция на изменения важнее, чем следование плану.

# Agile Manifesto

- удовлетворение клиента за счёт ранней и бесперебойной поставки ценного ПО;
- приветствие изменения требований, даже в конце разработки ( это может повысить конкурентоспособность полученного продукта);
- частая поставка рабочего ПО (каждый месяц или неделю или ещё чаще);
- тесное, ежедневное общение заказчика с разработчиками на протяжении всего проекта;
- проектом занимаются мотивированные личности, которые обеспечены нужными условиями работы, поддержкой и доверием;
- рекомендуемый метод передачи информации — личный разговор (лицом к лицу);

# Agile Manifesto

- работающее ПО — лучший измеритель прогресса;
- спонсоры, разработчики и пользователи должны иметь возможность поддерживать постоянный темп на неопределенный срок;
- постоянное внимание на улучшение технического мастерства и удобный дизайн;
- простота — искусство НЕ делать лишней работы;
- лучшие технические требования, дизайн и архитектура получаются у самоорганизованной команды;
- постоянная адаптация к изменяющимся обстоятельствам.

# Scrum

набор принципов, на которых строится процесс разработки, позволяющий в жёстко фиксированные небольшие промежутки времени (спринты от 2 до 4 недель) предоставлять конечному пользователю работающее ПО с новыми возможностями, для которых определён наибольший приоритет.

## С чего все начиналось

Курица говорит свинье: «Давай откроем ресторан!» Свинья смотрит на курицу и отвечает: «Хорошая идея, и как мы его назовем?» Курица подумала и говорит: «Почему бы не назвать 'Яичница с беконом'?» «Так не пойдёт», — отвечает свинья, «ведь тогда мне придётся полностью посвятить себя проекту, а ты будешь вовлечена только частично.»

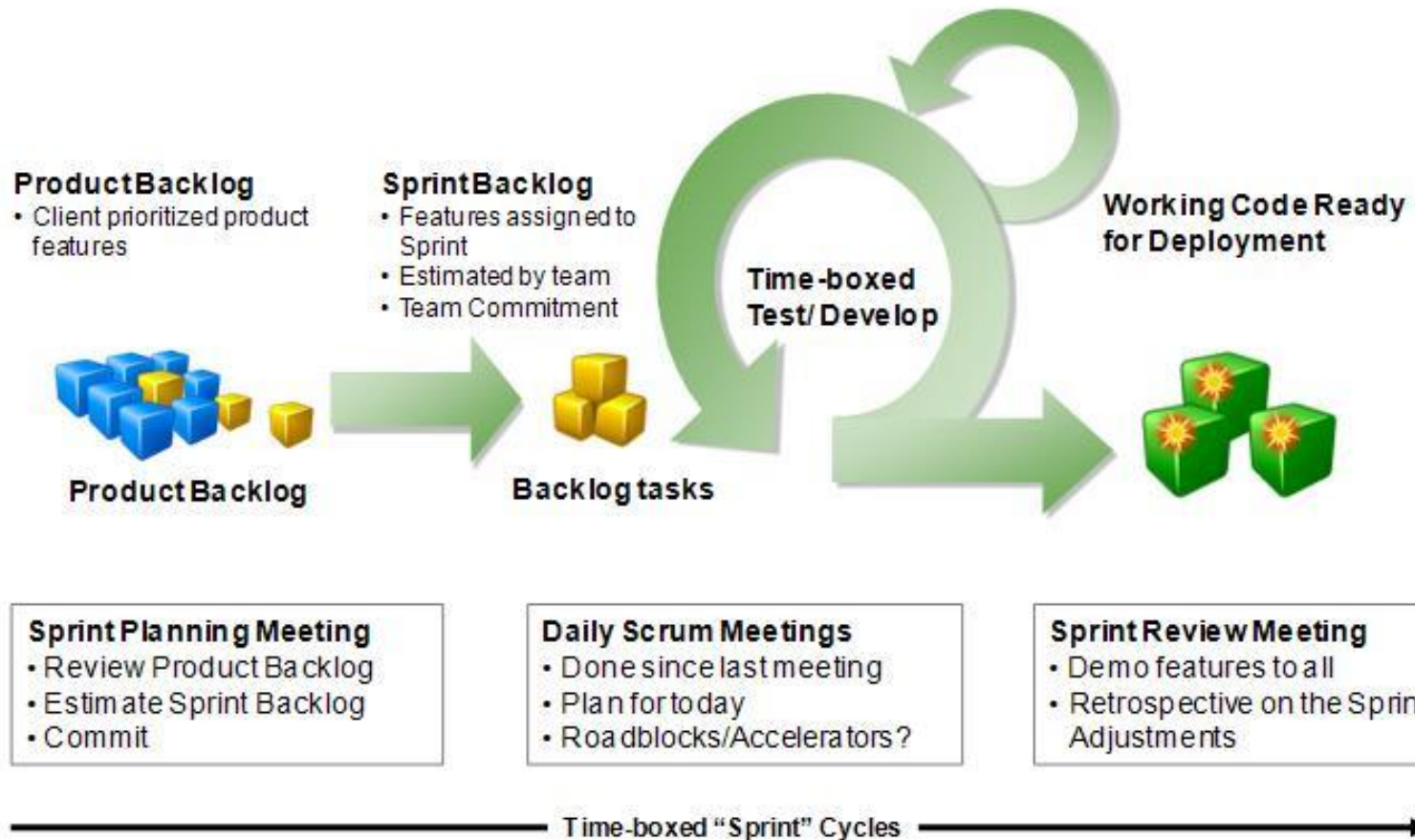
## Роли – «Свиньи»

- **ScrumMaster** — тот, кто ведёт *Scrum* митинги
- **Владелец Продукта (Product Owner)** — человек, который представляет интересы конечных пользователей и других заинтересованных в продукте сторон
- **Команда (Scrum Team)**, состоящая как из разработчиков, так и из тестировщиков, архитекторов, аналитиков и т. д. ( $7 \pm 2$  человека).

# Роли – «Цыплята»

- Пользователи (*Users*)
- Клиенты, Продавцы (*Stakeholders*)
- Эксперты-консультанты (*Consulting Experts*)





# Артефакты

- **Product Backlog** — документ, содержащий список требований к функциональности, которые упорядочены по степени важности
- **Sprint Backlog** — содержит функциональность, выбранную Product Owner из Product Backlog
- **Burndown Chart** — показывает, сколько уже исполнено и сколько ещё остаётся сделать

# Процесс. Встречи

- Планирование спринта (Planning Meeting)
- Митинг (Daily Scrum)
  - Что сделано с момента предыдущего митинга до текущего?
  - Что будет сделано с момента текущего митинга до следующего?
  - Какие проблемы мешают достижению целей спринта?
- Демонстрация (Demo Meeting)
- Ретроспектива (Retrospective Meeting)