

agileMantis

Einführende Anleitung:

Warum Scrum mit **agileMantis**
Besuch der Demo
Installation
Durchführung des ersten Sprints

Version: 1.2.0
Datum: 31.03.2014

Classification: gadiv-extern
Division: agileMantis

Filename: Kurzdokumentation.agileMantis.de

1 Scrum mit agileMantis in MantisBT. Wie und warum?

Sie

organisieren oder entwickeln Software Produkte.

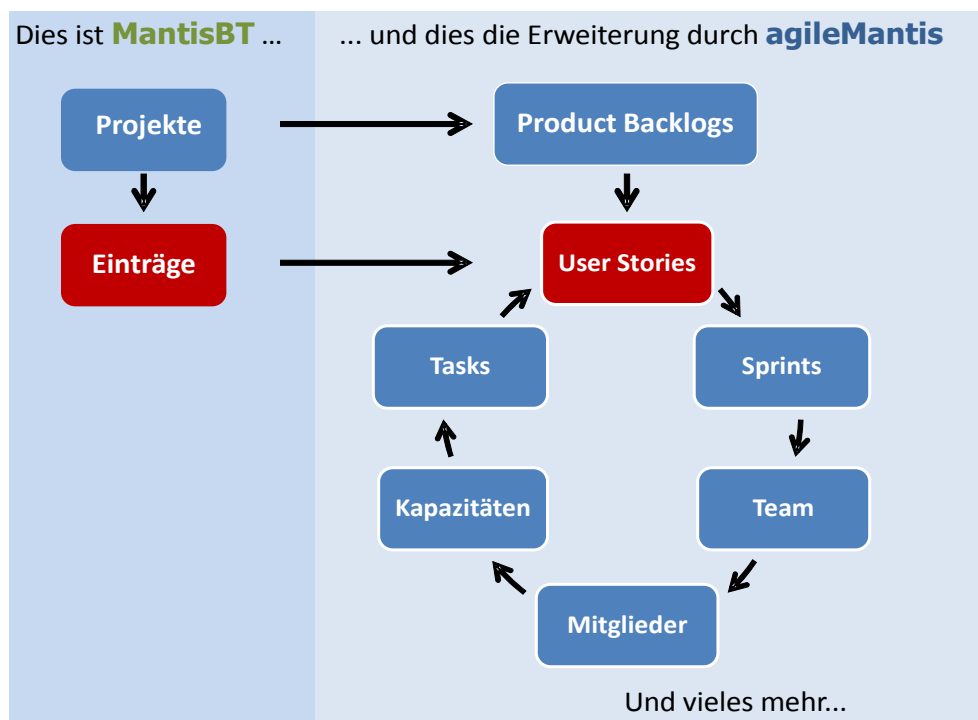
Scrum

ist Ihr geplantes oder bestehendes Vorgehensmodell.

MantisBT

ist idealerweise ihr aktuelles Tool zu Aufgabenhaltung.

agileMantis dürfte dann dann das Tool Ihrer Wahl sein, denn ..



- **agileMantis** ist ein Plugin für MantisBT, welches bestehende Einträge als User Stories in eine voll entwickelte Scrum-Umgebung einbettet.
- **agileMantis** ist Open Source und durch Expert Komponenten erweiterbar. z.B. ergonomisches Taskboard, Burndowns, Statistiken..
- Verknüpfung eines Eintrages mit einem Product Backlog erweitert diesen sofort zur User Story.
- Bestehende Daten in MantiBT werden durch Anbindung an agileMantis nicht modifiziert..

Im Folgenden führen wir Sie durch

- die Demo Version
- die Installation von **agileMantis**.
- einen elementaren Sprint in **agileMantis**.

Inhaltsverzeichnis

<u>1 Scrum mit agileMantis in MantisBT. Wie und warum?</u>	<u>2</u>
<u>2 Tägliche Arbeit in agileMantis: Rundgang durchs Demo</u>	<u>5</u>
<u>2.1 Das Menü</u>	<u>5</u>
<u>2.2 Anzeige von Einträgen und User Stories</u>	<u>5</u>
<u>2.3 Tägliche Arbeit in laufenden Sprints</u>	<u>5</u>
<u>2.4 Scrum-Objekte erzeugen</u>	<u>6</u>
<u>3 Installation</u>	<u>7</u>
<u>4 Scrum mit agileMantis – ein elementarer Sprint</u>	<u>9</u>
<u>4.1 Erzeugung initialer Artefakte</u>	<u>10</u>
<u>4.1.1 Überblick</u>	<u>10</u>
<u>4.1.2 Erzeugung/Initialisierung von Projekt, Anwendern und Benutzern in einer neuen MantisBT-Installation</u>	<u>11</u>
<u>4.1.2.1 Erzeugung von Anwendern und Benutzern in einem einzigen Schritt</u>	<u>11</u>
<u>4.1.2.2 Erzeugung eines Projekts</u>	<u>12</u>
<u>4.1.2.3 Zurdnung von Anwendern zum Projekt</u>	<u>12</u>
<u>4.1.3 Erzeugung/Initialisierung von Projekt, Anwendern und Benutzern in einer bestehenden MantisBT-Installation</u>	<u>13</u>
<u>4.1.3.1 Prüfung, ob das benötigte Projekt existiert</u>	<u>13</u>
<u>4.1.3.2 Prüfung, ob Anwender und Zuordnungen schon vorliegen.</u>	<u>13</u>
<u>4.1.3.3 Erzeugung von agileMantis-Benutzern aus MantisBT-Anwendern</u>	<u>13</u>
<u>4.1.4 Erzeugung von Product Backlog und Team</u>	<u>13</u>
<u>4.1.4.1 Erzeugung eines Product Backlogs und Zuweisung eines Projekts</u>	<u>13</u>
<u>4.1.4.2 Erzeugung eines Teams und Zuordnung zum Product Backlog</u>	<u>13</u>
<u>4.2 Aktivitäten des Product Owners</u>	<u>14</u>
<u>4.2.1 Erzeugung von Einträgen</u>	<u>15</u>
<u>4.2.2 Erzeugung einer User Story und Zuordnung zum</u>	

<u>Product Backlog</u>	<u>15</u>
<u>4.3 Story Points setzen</u>	<u>15</u>
<u>4.4 Durchführung eines Sprints</u>	<u>16</u>
<u>4.4.1 Sprint Planning</u>	<u>16</u>
<u>4.4.1.1 Der Scrum Master erzeugt den Sprint</u>	<u>16</u>
<u>4.4.1.2 Im Planning entscheiden die Entwickler, welche User Stories in den Sprint gezogen werden</u>	<u>17</u>
<u>4.4.1.3 Im Planning fügen die Entwickler den User Stories die erforderlich Tasks hinzu</u>	<u>17</u>
<u>4.4.1.4 Am Ende des Plannings bestätigt der Scrum Master den Sprint</u>	<u>18</u>
<u>4.4.2 Während des Sprints pflegen und beenden die Entwickler ihre Tasks</u>	<u>19</u>
<u>4.4.3 Am Ende des Sprints wird dieser vom Scrum Master geschlossen</u>	<u>19</u>
<u>5 Vorschau auf zukünftige Expert-Komponenten</u>	<u>20</u>
<u>5.1 Expert-Taskboard</u>	<u>20</u>
<u>5.2 Expert-Statistiken</u>	<u>21</u>

2 Tägliche Arbeit in agileMantis: Rundgang durchs Demo

Die Demo-Anwendung dient dazu, das „Look and feel“ der Scrum-Artefakte in **agileMantis** zu erkunden. Zur Vereinfachung ist nur ein einzelnes Product Backlog mit Team vorhanden.
Bitte öffnen Sie

<http://agilemantis.sourceforge.net/plugin.php?page=agileMantis/info.php>

2.1 Das Menü

Bitte als „developer“ einloggen.

Man sieht das Hauptmenü:

Es enthält die klassischen Menüpunkte von MantisBT, sowie in **Fettschrift** die zusätzlichen aus **agileMantis**. Product Backlog und Sprint Backlog werden durch Klick auf den entsprechenden Menüpunkt aufgerufen:

... | [Summary](#) | **[Product Backlog](#)** | **[Sprint Backlog](#)** | [My Account](#) | ...

2.2 Anzeige von Einträgen und User Stories

- Zur Anzeige von MantisBT-Einträgen: [View Issues](#) anklicken, Filter konfigurieren und **Filter** drücken.
- Zur Anzeige der User Stories des Product Backlogs: [Product Backlog](#) anklicken.

Product Backlog

Choose a Product Backlog

Create a Sprint

Name	Description	Team	Product Owner	Scrum Master	Current Sprint
Demo Product Backlog	This is a demo product backlog.	Demo Team	ProductOwner	ScrumMaster	Demo Sprint Running

User Stories

Save

☐ User Stories without Story Points only
 ☒ Completed User Stories too
 ☐ Closed User Stories too
 ☐ User Stories without Sprint only
 ☐ User Stories for current Project only
 ☒ Display Project / Target Version

Ranking Order	Business Value	Story Points	ID	Category	Target version	Summary	Sprint
3	3000	21	16	Prototyping	Demoversion 1.0.0	Create a basic GUI with a menu, an input field and a digit panel	Demo Sprint Running
5	300	3	3	Realisation	Demoversion 1.0.0	Create a menu with copy and paste functions	Demo Sprint Running
	1200	34	22	Prototyping	Demoversion 1.0.0	Create a panel with arithmetical operations	test Sprint
	300		20	Installation	Demoversion 1.0.0	Create a Windows setup file	

2.3 Tägliche Arbeit in laufenden Sprints

Zur Ansicht der User Stories im aktuell laufenden Sprint: [Sprint Backlog](#) anklicken.

- Die Kopfzeile zeigt die Dauer des Sprints.
- Die Anzeige darunter listet die zugehörigen User Stories mit ihren Tasks.

Mit anderen Worten, hier sieht man das aktuelle Taskboard.

Sprint	Edit Sprint	Confirm Sprint	Close Sprint	Split Incomplete User Stories	Choose a Sprint				
Sprint	Begin	End	Story Points	Remaining Time	Remaining Work (h)	Remaining Capacity (h)	Team	Product Backlog	
Demo Sprint Running	11.02.2014	25.02.2014	32	4 Days	55.30	0.00	Demo Team	Demo Product Backlog	

User Stories & Tasks									
<input checked="" type="checkbox"/> Display Project / Target Version <input type="checkbox"/> Incomplete User Stories only <input type="checkbox"/> Your own User Stories only									
ID	Summary	Developer	Planned (h)	Performed (h)	Enter performed work (h)	Rest (h)	SP	R	Target Version
#2	Create an input field for arithmetic operations						3	4	Demo version 1.0.0
	Create Input Field	Entwickler	3.25	0.00	<input type="text"/> Enter	3.25			
	QA Test Input Field	Developer	2.00	0.00	<input type="text"/> Enter	2.00			
#3	Create a menu with copy and paste functions						3	5	Demo version 1.0.0
	Create Menu	Entwickler	4.00	4.00	<input type="text"/> Enter	0.00			

Während der Tagesarbeit machen die Entwickler einfachste Eingaben:

- Anzeige von Details der User Story durch Klick auf dessen **#ID**.
- Optional kann gelegentlich erbrachter Aufwand eingegeben werden: Wert eingeben, dann **Enter** drücken.
- Abschluss des Tasks: **Resolve** drücken.

2.4 Scrum-Objekte erzeugen

Bitte als administrator einloggen.

Nun blendet das erweiterte Menü auf:

... | [Summary](#) | [Product Backlog](#) | [Sprint Backlog](#) | [agileMantis](#) | [My Account](#) | ...

Klick auf [agileMantis](#) öffnet das zentrale Scrum-Menü für agileMantis-Administratoren. Hier ist die Verwaltung von agileMantis, wo Teams etc. erzeugt werden.

... [[Manage Product Backlogs](#)] [[Manage Teams](#)] [[Manage Sprints](#)] ...

Probieren Sie es am besten aus, indem Sie den Anweisungen aus Teil 4 folgen.

3 Installation

Die Installation besteht aus zwei Schritten:

- Systemanforderungen (Schritte 1-2)
- Plugin-Installation (Schritte 3-10)

Hinweis: Die Systemanforderungen von agileMantis sind im Wesentlichen durch die von MantisBT abgedeckt. In der aktuellen Version kann agileMantis nur in Verbindung mit einer MySQL-Datenbank verwendet werden. Weitere Datenbanksysteme werden in einer späteren Version unterstützt.

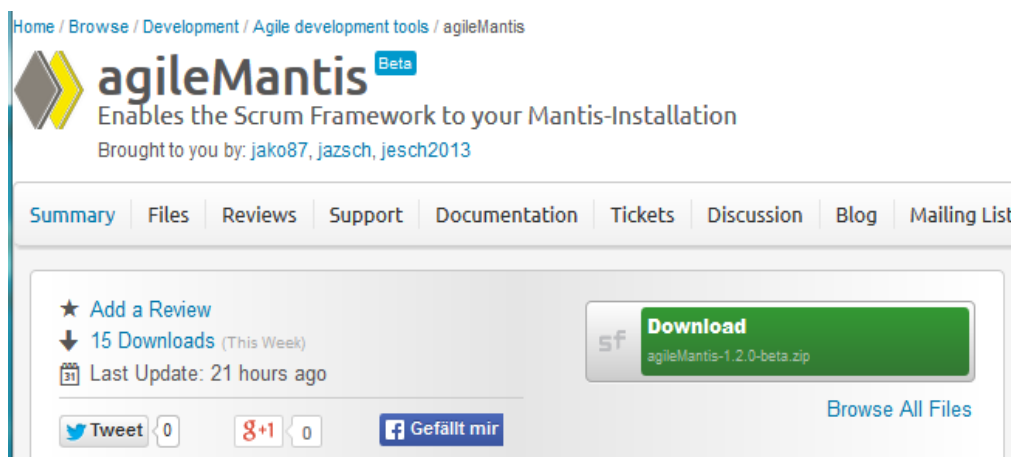
1. Optimal besitzen Sie MantisBT Version 1.2.5. oder neuer in Verbindung mit einer MySQL-Datenbank.
- Wenn nicht, bitte MantisBT updaten oder eben neu installieren:

<http://www.mantisbt.org/manual/admin.install.html>

Wenn MySQL nicht installiert ist, empfehlen wir Ihnen die Installation von

<http://dev.mysql.com/downloads/mysql/5.5.html#downloads>

2. *Hinweis:* MantisBT empfiehlt eine MySQL-Datenbank zu nutzen. Die Installation von ManitsBT ist erfordert fortgeschrittene Kenntnisse und sollte daher einem Systemadministrator übergeben werden.
3. Download von agileMantis von der Sourceforge Projektseite ausführen.
<http://sourceforge.net/projects/agilemantis/>.
Klick auf den Download Button lädt die neueste Version.



Bitte das Zielverzeichnis für Punkt 3 gut merken.

4. agileMantis zip-Datei *im* Zielordner aus Punkt 2 entpacken.
5. Einloggen in Ihr MantisBT als *Administrator*.
6. **Verwaltung** anklicken.

Angezeigt wird der Mantis Plugin Path, hier im Bild

„C:\xampp\htdocs\mantis\plugins\“.

Hinweis! Im Browser wird die URL der Mantis-Installation angezeigt (als Domain oder IP). Dort steht der Server/Rechner, zu welchem die Platte C:/ des Plugin-Pfades gehört. Das *muss nicht* Ihr lokaler Rechner sein.

7. Öffnen Sie Ihr FTP File Transfer Tool
8. Kopieren Sie den entpackten agileMantis-Ordner mit allen darin enthaltenen Dateien ins Plugin Verzeichnis von MantisBT.
9. In MantisBT klicken Sie [Verwaltung](#) → [\[Plugin-Verwaltung\]](#).



Angemeldet als: administrator
(Administrator) 2014-03-07 14:43 CET

[Übersicht](#) | [Einträge anzeigen](#) | [Eintrag erfassen](#) | [Änderungsprotokoll](#) | [Roadmap](#) | [Zusammenfassung](#) | [Product Backlog](#) | [Sprint Backlog](#) | [agileMantis](#) | [Verwaltung](#) | [Konto](#) | [Abmelden](#)

Eintrag #

[[Benutzer verwalten](#)] [[Projekte verwalten](#)] [[Tags verwalten](#)] [[Benutzerdefinierte Felder](#)]
[[Globale Profile verwalten](#)] [[Plugin-Verwaltung](#)] [[Konfiguration verwalten](#)]

Informationen zur Website	
MantisBT-Version	1.2.17
Schema-Version	183
Pfad der Website	C:\xampp\htdocs\MantisBT\
Core-Pfad	C:\xampp\htdocs\MantisBT\core\
Plugin-Pfad	C:\xampp\htdocs\MantisBT\plugins\

Sie sehen Sie die Plugin-Zeile für agileMantis.

10. Klicken Sie [\[Installation\]](#) ganz rechts in der agileMantis Zeile unter „Aktionen“.

agileMantis ist nun fertig installiert und funktionsbereit.

4 Scrum mit agileMantis – ein elementarer Sprint

Im Folgenden werden alle notwendigen Schritte zur Durchführung von Scrum in agileMantis beschrieben. Es gibt einen einmaligen Initialisierungs-Schritt, auf welchen die üblichen Handgriffe im Sprint folgen.

Wir beschränken uns auf ein möglichst einfaches Vorgehen:

- Es gibt genau ein Product Backlog.
- Es gibt genau ein Team.
- Wir verzichten erst mal auf die Kapazitätsplanung.

Von diesem Startpunkt aus können Sie Sprints selbständig und vollständig durchführen und sich die vielfältigen Erweiterungen selbst erarbeiten.

Die folgenden Seiten beschreiben die Tätigkeiten aller Beteiligten des Scrum, welche sich im normalen Tagesgeschäft auf mehrere Personen verteilen. Es ist aber problemlos, wenn Sie alle Schritte einmal selber durchführen, denn es sind immer nur wenige Eingaben zu tätigen.

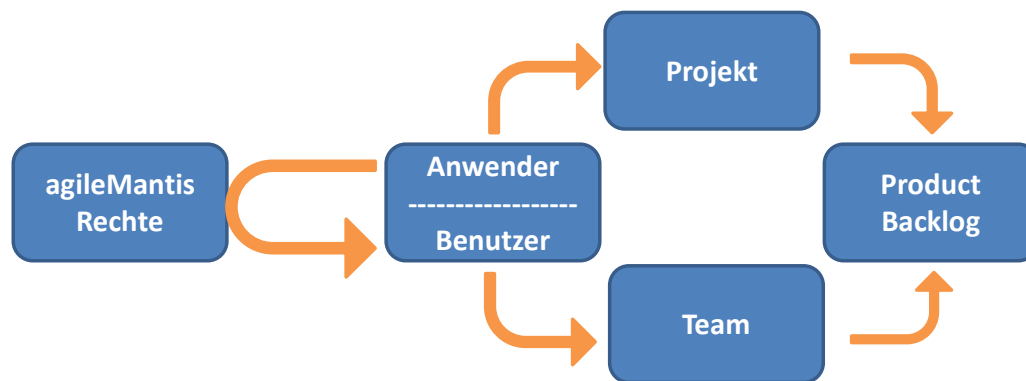
Hinweis: Es folgt eine *Anleitung*, keine Prinzip-Beschreibung.

Am besten führen Sie die Schritte real durch. Das Ergebnis ist ein tatsächliches und arbeitsfähiges Scrum Team.

4.1 Erzeugung initialer Artefakte

4.1.1 Überblick

Fig 4.1. zeigt die einmalig zu erstellenden Artefakte aus Scrum und deren Verbindungen, welche wir sogleich erzeugen werden.



Figur 4.1. Initiale Artefakte

Ein (agileMantis-) *Benutzer* entsteht aus einem (MantisBT-) *Anwender*, indem diesem agileMantis-Rechte verliehen werden.

Die Liste der Rollen und geeigneten Rechte in agileMantis zeigt Tabelle 4.1.

<i>Role</i>	<i>Erzeugt und bearbeitet</i>	<i>agileMantis Recht</i>
MantisBT Administrator	MantisBT-Konten/Anwender, Projekte	(immer alle)
agileMantis Administrator	agileMantis Benutzer, Product Backlogs, Teams, Settings	agileMantis-Administrator
Product Owner	Einträge, User Stories	agileMantis-Entwickler (z.B)
Scrum Master	Sprints	agileMantis- Entwickler (z.B)
Developers	Tasks	agileMantis- Entwickler
Stakeholder	[Nur Ansicht]	agileMantis-Teilnehmer

Tabelle 4.1. Rollen und Rechte

Die folgende Vorgehensweise hängt davon ab, ob Sie MantisBT als bestehende Arbeitsversion oder Neuinstallation besitzen:

- Sie arbeiten bereits mit MantisBT:
Überspringen Sie (4.1.2.) und gehen Sie zu (4.1.3)
- Sie haben MantisBT frisch installiert:
Gehen Sie direkt zum nächsten Abschnitt (4.1.2)

4.1.2 Erzeugung/Initialisierung von Projekt, Anwendern und Benutzern in einer *neuen* MantisBT-Installation

Login/Rechte: Nur MantisBT-Administrator.

4.1.2.1 Erzeugung von Anwendern und Benutzern in einem einzigen Schritt

Benutzer anlegen:

1. Klick [agileMantis](#) → [\[agileMantis Benutzer verwalten\]](#) → **Benutzer erstellen**
- Versorgen Sie alle Felder.
2. Klick **Benutzer anlegen**

Neues Konto erstellen	
Benutzername	<input type="text" value="powner"/>
Bürgerlicher Name	<input type="text" value="Peter Scrummers"/>
E-Mail	<input type="text" value="ps@domain.de"/>
Passwort	<input type="password" value="....."/>
Passwort verifizieren	<input type="password" value="....."/>
agileMantis-Teilnehmer	<input type="checkbox"/>
agileMantis-Entwickler	<input type="checkbox"/>
agileMantis-Administrator	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="button" value="Benutzer anlegen"/> <input type="button" value="Zurück"/>	

Erzeugen Sie nun die Benutzer gemäß Tab. 4.1. Das sind die Mitglieder Ihres künftigen agileMantis-Scrum Teams. Das Ergebnis könnte so aussehen.

agileMantis-Benutzer verwalten <input type="button" value="Benutzer erstellen"/>					
Benutzername	Bürgerlicher Name	Email	agileMantis-Teilnehmer	agileMantis-Entwickler	agileMantis-Administrator
administrator		root@localhost	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
amadmin	Manuela Adminster	ma@domain.com	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
dev1	Develin Realis	dr@domain.com	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
dev2	Tom Factors	tf@domain.com	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
dev3	Barbara Makers	bm@domain.com	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
dev4	dev 4	dev4@domain.com	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
hoster	Holger Steaker	hst@domain.com	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
powner	Lucinda Owners	lo@domain.com	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Die Erzeugung von Benutzern aus in MantisBT bereits existierenden Anwendern beschreibt der Abschnitt 4.1.3.

4.1.2.2 Erzeugung eines Projekts

1. Klick [Verwaltung](#) → [\[Projekte verwalten \]](#) → **Neues Projekt erstellen**
 - Füllen Sie die Felder aus.
 - Im Feld „Kategorie“ schreiben Sie „leer“ (Ist unbenutztes Pflichtfeld)
2. Klick **Projekt hinzufügen**

4.1.2.3 Zurdnung von Anwendern zum Projekt

In der [Verwaltung](#) → [\[Projekte verwalten \]](#) Sektion:

1. Klick auf den [Projektnamen](#)
2. Im Bereich „**Benutzer zum Projekt hinzufügen**“ setzen Sie **Zugangsberechtigung** auf „Entwickler“.
3. Im Bereich „**Benutzer zum Projekt hinzufügen**“, wählen Sie Anwender aus und drücken **Benutzer hinzufügen**. Im „**Konten verwalten**“ Bereich darunter sind die zugeordneten Anwender aufgelistet.
*Hinweis: Alle Anwender mit administrator-Rechten gehören automatisch zu jedem Projekt und müssen nicht erst zugeordnet werden. Zu Ansicht klick **Benutzer mit globalem Zugriff einblenden***

Benutzer zum Projekt hinzufügen		
Benutzername	Zugangsberechtigung	
Team-User-backlog1 dev1 dev3 dev4 hoster powner2 smaster2	Reporter	Benutzer hinzufügen
<div>▼ Benutzer kopieren von Benutzer kopieren nach</div>		

Konten verwalten			
Benutzername	E-Mail	Zugangsberechtigung	Aktionen
dev2	tf@domain.com	Entwickler	entfemen
smaster	ps@domain.com	Entwickler	entfemen
			Benutzer mit globalem Zugriff einblenden
			Alle entfemen

Die Erzeugung von Projekt und Anwendern/Benutzern ist abgeschlossen. Machen Sie weiter in Abschnitt 4.1.4.

4.1.3 Erzeugung/Initialisierung von Projekt, Anwendern und Benutzern in einer *bestehenden* MantisBT-Installation

4.1.3.1 Prüfung, ob das benötigte Projekt existiert

Wenn das Projekt noch nicht existiert, erzeugen Sie es nun in der üblichen Weise. (ggf. lesen Sie (4.1.2.2)).

4.1.3.2 Prüfung, ob Anwender und Zuordnungen schon vorliegen.

Wenn Anwender oder deren Zuordnungen zum Projekt noch fehlen, legen Sie diese bitte an (ggf. lesen Sie 4.1.2.1/4.1.2.3.)).

4.1.3.3 Erzeugung von agileMantis-Benutzern aus MantisBT-Anwendern

Recht/Login: MantisBT-Administrator oder agileMantis-Administrator.

Benutzer entstehen aus Anwendern durch Erteilung von agileMantis-Rechten.

1. Klick **agileMantis** → **[agileMantis Benutzer verwalten]**
- Setzen Sie die Checkboxen in der Benutzer-Liste
2. Klick **Speichern**.

Bitte erzeugen Sie die Benutzerliste gemäß Tabelle 4.1.

4.1.4 Erzeugung von Product Backlog und Team

Recht/Login: MantisBT- oder agileMantis-Administrator

4.1.4.1 Erzeugung eines Product Backlogs und Zuweisung eines Projekts

1. Klick **agileMantis** → **[Product Backlogs verwalten]** → **Product Backlog hinzufügen**
- Versorgen Sie ***Name, Beschreibung** und ***Email Adresse des Team Users** (stellvertretender Benutzer für das Product Backlog) nach Ihrer Wahl.
2. Klick **Speichern**. Der Dialog erweitert sich nach unten.
3. Wählen Sie ein Projekt aus der Projekte-Combobox..
- Klick **Projekt hinzufügen**.
Es können beliebig viele Projekte zugeordnet werden..

4.1.4.2 Erzeugung eines Teams und Zuordnung zum Product Backlog

1. Klick **agileMantis** → **[Teams verwalten]** → **Team hinzufügen**
- Geben Sie **Name** und **Beschreibung** ein.
- Wählen Sie ein Product Backlog aus der ***Product Backlog**-Combobox.
2. Klick **Speichern**. Der Dialog erweitert sich nach unten
- Wählen Sie einen Product Owner aus der **Product Owner**-Combobox und drücken Sie **Ändern**.

Team bearbeiten	
*Name	Team 2
Beschreibung	Team für Produkt 2
*Product Backlog	Backlog1
<small>* erforderlich</small> Speichern Zurück	

- Wählen Sie einen Scrum Master aus der **Scrum Master-Combobox** und drücken Sie **Ändern**.
- Wählen Sie einen Entwickler aus der **Entwickler-Combobox** und drücken Sie **Hinzufügen**.
- Fügen Sie weitere Entwickler hinzu. Für jeden einzelnen müssen Sie **Hinzufügen** drücken

Product Owner	
Lucinda Owners	Ändern

Scrum Master	
Peter Scrummers	Ändern

Entwickler			
Name	Benutzername	Email	Aktionen
Develin Realis	dev1	dr@domain.com	Entfernen
Barbara Makers	dev3	bm@domain.com	Entfernen
Bitte wählen ▼ Hinzufügen			

- Die Entwickler erscheinen als Liste und können auch entfernt werden.

Das Team für Ihr Scrum ist damit komplett.

4.2 Aktivitäten des Product Owners

Login/Recht: Product Owner

Aus Sicht von agileMantis sind MantisBT-Einträge Vorstufen zu User Stories. Der Product Owner sammelt hier seine Vorstellungen und wertet Einträge zu jeweils gegebener Zeit zu User Stories auf. Die Erzeugung von User Stories ist ständige Aufgabe des Product Owners, während das Entwicklungsteam parallel dazu Software entwickelt.

4.2.1 Erzeugung von Einträgen

1. Klick [Eintrag erfassen](#).
 - Falls angefragt, wählen Sie ein Projekt und klicken Sie **Projekt auswählen**.
 - Versorgen Sie mindestens **Kategorie**, **Zusammenfassung**, **Beschreibung**
2. Klick **Bericht absenden**.

4.2.2 Erzeugung einer User Story und Zuordnung zum Product Backlog

1. Klick [Einträge anzeigen](#)
2. (Falls oben rechts vorhanden: Wählen Sie ein Projekt aus der Combobox. Andernfalls existiert nur ein Projekt). Die (zugehörigen) Einträge werden aufgelistet.
3. Klick die [ID](#) des Eintrags.
4. Wählen Sie ein Product Backlog aus der **Product Backlog**-Combobox.
5. Klick **Infos speichern**

Eintragsdetails ansehen [Zu Notizen wechseln] [Erinnerung senden] [>>]				
ID	Projekt	Kategorie	Sichtbarkeit	Meldungsdatum
0000004	Project1	[Alle Projekte] General	öffentlich	2014-03-07 15:31
Reporter	administrator			
Bearbeitung durch	Team-User-backlog1			
Priorität	normal	Auswirkung	kleinerer Fehler	Reproduzierbar
Status	zugewiesen	Lösung	offen	
Rechnertyp		Betriebssystem		BS-Version
Business Value	<input type="text"/>			
Story Points	<input type="text"/>			
Product Backlog	<input type="text" value="Backlog1"/>	Sprint	<input type="text" value="Sprint auswählen"/>	
agileMantis-Aktionen	<input type="button" value="Infos speichern"/> <input type="button" value="Tasks bearbeiten"/>			
Zusammenfassung	0000004: Eintrag 3			
Beschreibung	Wichtige Änderung zu Eintrag 2			

Der Eintrag gehört nun als User Story zum Product Backlog.

4.3 Story Points setzen

Login/Recht: Entwickler oder Scrum Master

Neue oder geänderte User Stories werden dem Team periodisch vorgestellt und dieses schätzt dann für jede die Story Points.

1. Klick [Product Backlog](#). (und falls erforderlich das Product Backlog auswählen).

Product Backlog

Name	Beschreibung
Backlog1	The first Product Backlog

User Stories

☐ Nur User Stories ohne Story Points
 ☐ Auch erledigte User Stories
 ☐ Auch geschlossene User Stories
 ☐ Nur User Stories ohne Sprint
 ☐ Nur User Stories zum aktuellen Projekt
 ☐ Projekt / Zielversion anzeigen

Business Value	Story Points	ID	Kategorie	Zusammenfassung	Sprint
		4	General	Eintrag 3	
	2	2	General	Issue #2	Sprint 1
	21	3	General	Issue #3	Sprint 1
	23				

- Wählen Sie die User Story durch Klick auf deren **ID** zu Bearbeitung aus.
- Setzen Sie die Story Points in der **Story Points** Combobox
- Klicken Sie zwei Zeilen darunter auf **Infos speichern**

4.4 Durchführung eines Sprints

4.4.1 Sprint Planning

Das Sprint Planning wird vom Scrum Master moderiert. Diese macht alle Eingaben in agileMantis aufgrund der entsprechenden Beschlüsse des Teams.

Login/Recht: Scrum Master.

4.4.1.1 Der Scrum Master erzeugt den Sprint

- Klick **Product Backlog** → **Sprint anlegen**
 - Versorgen Sie Name, Beginn, Ende des Sprints.
 - Geben Sie das Sprint Ziel ein. Dies kann auch mehrzeilig mehrere Ziele enthalten.
- Klick **Speichern**

Sprint bearbeiten

*Name	<input type="text" value="Sprint 1"/>
Sprint-Ziel	<div> Komplettiere Version 1.1 Richte ein Multi-User System ein </div>
*Beginn (TT.MM.JJJJ)	<input type="text" value="05.03.2014"/>
*Ende (TT.MM.JJJJ)	<input type="text" value="01.04.2014"/>
Zustand	offen
*Team	<input type="text" value="Team1"/>
Product Backlog	Backlog1

* erforderlich

4.4.1.2 Im Planning entscheiden die Entwickler, welche User Stories in den Sprint gezogen werden

1. Klick [Sprint Backlog](#) → **User Stories übernehmen**

Alle User Stories, welche noch keinem Sprint angehören, werden angezeigt:

User Storys übernehmen					2 User Stories, 7 Story Points gewählt	
Business Value	Story Points	Version		ID	Zusammenfassung	
		Project1	<input type="checkbox"/>	4		Eintrag 3
	5	Project1	<input checked="" type="checkbox"/>	5		Eintrag 5
	21	Project1	<input type="checkbox"/>	6		Eintrag 6
	2	Project1	<input checked="" type="checkbox"/>	7		Eintrag 8
	7					
					<input type="button" value="In Sprint übernehmen"/> <input type="button" value="Zurück"/>	

2. Setzen Sie die Checkboxen der ausgewählten User Stories

3. Klick **In Sprint übernehmen**

Es öffnet das Sprint Backlog.

4.4.1.3 Im Planning fügen die Entwickler den User Stories die erforderlich Tasks hinzu

1. Fahren Sie im Sprint Backlog fort.
(oder wählen Sie es aus durch Klick [Sprint Backlog](#) (und falls erforderlich → **Sprint wählen**))

Sprint

Sprint	Beginn	Ende	Story Points	Restdauer	Restaufwand (h)	Rest-Kapazität (h)	Team	Product Backlog
Sprint 1	05.03.2014	01.04.2014	30	27 Tage	0.00	0.00	Team1	Backlog1

Sprint-Ziel
 Komplettere Version 1.1
 Richte ein Multi-User System ein

User Stories & Tasks
☐ Projekt und Zielversion anzeigen
 ☐ Nur unerledigte User Storys
 ☐ Nur eigene Tasks/User Storys

ID	Zusammenfassung	Entwickler	Geplant (h)	Erbracht (h)	Aufwand eintragen (h)	Rest (h)	Aktionen
#2	Issue #2						<input type="button" value="Task hinzufügen"/> <input type="button" value="Story entfernen"/>
#3	Issue #3						<input type="button" value="Task hinzufügen"/> <input type="button" value="Story entfernen"/>

2. In der ausgewählten User Story klick **Task hinzufügen**. Der „Tasks bearbeiten“ Bereich öffnet.

Im „Tasks hinzufügen“ Unterbereich geben Sie **Bezeichnung** und **Beschreibung** ein.

Task hinzufügen				
Bezeichnung	Beschreibung	Entwickler	Planaufwand	Aktionen
Task 1	Task 1 von Issue #3	Bitte wählen ▼		Task hinzufügen

3. Klick **Task hinzufügen**.

Der neue Task wird nun als einzelne Zeile angezeigt.

Fügen Sie wahlweise mehr Tasks hinzu.

4. Klick **Zurück**. Das „**Sprint Backlog**“ öffnet wieder. Unter jeder User Story sind die zugehörigen Tasks aufgelistet.



User Stories & Tasks							
<input type="checkbox"/> Projekt und Zielversion anzeigen <input type="checkbox"/> Nur unerledigte User Storys <input type="checkbox"/> Nur eigene Tasks/User Storys							
ID	Zusammenfassung	Entwickler	Geplant (h)	Erbracht (h)	Aufwand eintragen (h)	Rest (h)	Aktionen
#2	Issue #2						Task hinzufügen Story entfernen
#3	Issue #3						Task hinzufügen Story entfernen
	Task 1	dev1	0.00	0.00	<input type="text"/> eintragen	0.00	Bearbeiten Übernehmen Entfernen
	Task 2	dev3	0.00	0.00	<input type="text"/> eintragen	0.00	Bearbeiten Übernehmen Entfernen

4.4.1.4 Am Ende des Plannings bestätigt der Scrum Master den Sprint

Im Sprint Backlog klick **Sprint bestätigen**.

4.4.2 Während des Sprints pflegen und beenden die Entwickler ihre Tasks

Login/Rechte: Entwickler.

User Stories & Tasks							
<input type="checkbox"/> Projekt und Zielversion anzeigen <input type="checkbox"/> Nur unerledigte User Storys <input type="checkbox"/> Nur eigene Tasks/User Storys							
ID	Zusammenfassung	Entwickler	Geplant (h)	Erbracht (h)	Aufwand eintragen (h)	Rest (h)	Aktionen
 #2	Issue #2						Task hinzufügen Story aufteilen
 #3	Issue #3						Task hinzufügen Story aufteilen
	Task 1	dev1	0.00	0.00	<input type="text"/> eintragen	0.00	Bearbeiten Übernehmen Erledigen
	Task 2	dev3	0.00	0.00	<input type="text"/> eintragen	0.00	Bearbeiten Übernehmen Erledigen

1. Zur Anpassung von Tasks, z.B. der Beschreibung:
Klick **Bearbeiten**, machen Sie Ihre Eingaben und drücken Sie **Speichern**.
2. Bei Beendigung der Arbeit am Task wird dieser abgeschlossen:
Klick **Erledigen** unter "**Aktionen**".

4.4.3 Am Ende des Sprints wird dieser vom Scrum Master geschlossen

Login/Recht: Scrum Master.

Klick [Sprint Backlog](#) → **Sprint schließen**.

Fertig. Sie haben den ersten Sprint durchgeführt.

Der nächste Sprint geht wieder weiter bei 4.4.1.

5 Vorschau auf zukünftige Expert-Komponenten

Die folgende Darstellung soll nur Appetit machen. Die hier beschriebenen Expert-Komponenten befinden sich noch in Entwicklung. Sie werden natürlich wie agileMantis mehrsprachig erscheinen und können künftig über Nutzungslizenzen bei gadiv erworben werden.

5.1 Expert-Taskboard

Ein Kernstück des Alltags im Scrum ist das SprintBacklog. Es ist Grundlage für Koordination, Kooperation, Kommunikation, Fortschrittsanalyse im ständigen Produktionsprozess.

Alles muss auf einen Blick überschaubar, abfragbar und editierbar sein. Genau wie in einem physikalischen Taskboard, wo auf einem Wandbrett verschiebbliche Pappkarten für User Stories und Tasks in Spalten "Zu erledigen", "in Bearbeitung", "Abgeschlossen" übersichtlich aufgehängt sind, aber mit allen IT-Funktionalitäten.

Für professionelles Arbeiten bei hoher Zugriffsdichte erwarten wir:

- völlige Übersichtlichkeit,
- schnellen Abruf und Editierbarkeit aller (Kreuz-)Informationen,
- ergonomische Statusabfragen und -Setzungen,
- Soforteinsicht in Begleitdokumente

Unser Expert-Taskboard implementiert dies alles.

Im Kopf liegen die Funktionalitäten zur Bearbeitung des Sprints wie Stories übernehmen, Verfügbarkeit des Teams abfragen und verwalten etc. Im Board darunter hängen Karten für UserStories mit Tasks. Per Maus werden Tasks erzeugt, geöffnet, geschlossen, bearbeitet. Es erfolgen Kapazitätswarnungen u.s.w.

Nächste Abbildung: Expert-Taskboard. Kopf und Board.

Taskboard bearbeiten

Verfügbarkeit verwalten

Entwicklungskapazitäten verwalten

User Storys übernehmen

Sprint Backlog

Statistiken

Sprint

Sprint bearbeiten

Sprint bestätigen

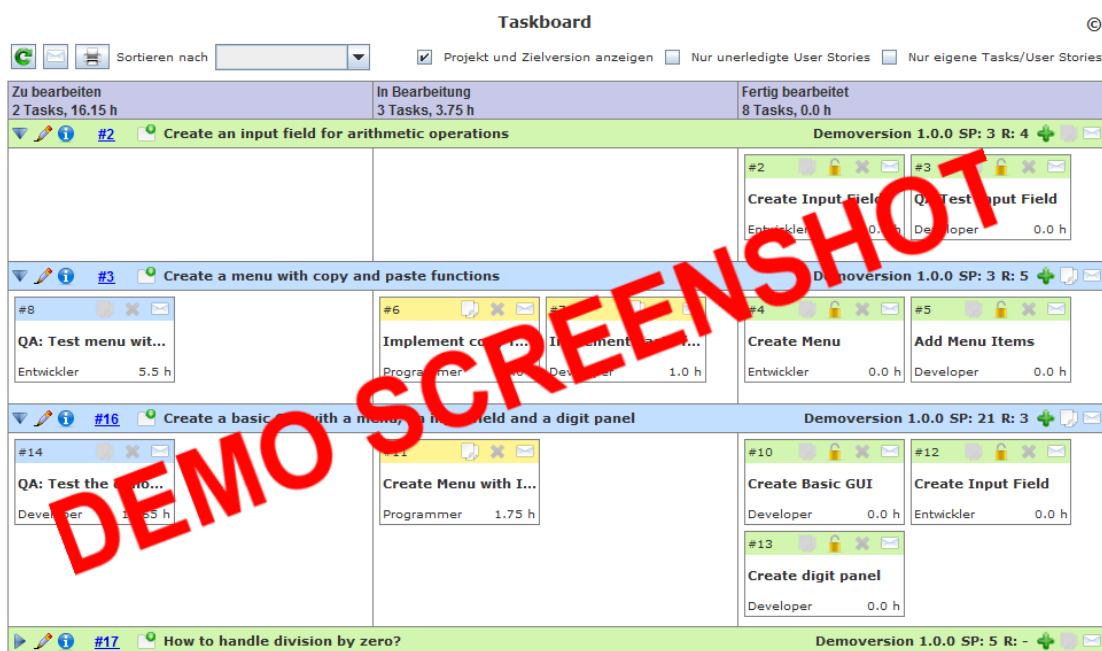
Sprint schließen

Unfertige User Storys aufteilen

Sprint wählen

Sprint	Beginn	Ende	Story Points	Restdauer	Restaufwand (h)	Restkapazität (h)	Team	Product Backlog
Demo Sprint	12.02.2014	14.02.2014	32	0 Tage	16.00	0.00	Demo Team	Demo Product Backlog
Sprint-Ziel								
- Finish project development								
- Publish project on SourceForge or Github								

Als besonderer Modus des Expert-Taskboards dient das "Daily-Scrum-Board". Hier sind jene Tasks auffällig markiert, an denen seit dem letzten Daily Scrum gearbeitet wurde. So wird automatisch ein roter Faden durch die morgendlichen Kurzreports erzeugt, so dass nichts vergessen liegen bleibt.



5.2 Expert-Statistiken

Ohne Velocity und Burndown sind StoryPoints wertlos.

Unsere Expert-Statistiken bieten eine Vielzahl von Auswertemöglichkeiten für gelaufene, laufenden und geplante Sprints intern wie auch im Kreuzvergleich. Die Statistiken übernehmen neben der bloßen Darstellungen notwendige begleitende Hintergrundaktivitäten wie Online- Warnungs- und Planungsfunktionen.

Die folgende Abbildung dient nur der Illustration.



Eine eingehende Dokumentation ist in Arbeit.