

# Лекция 8: Работа в команде

Работа в команде

Юрий Литвинов  
y.litvinov@spbu.ru

11.04.2023

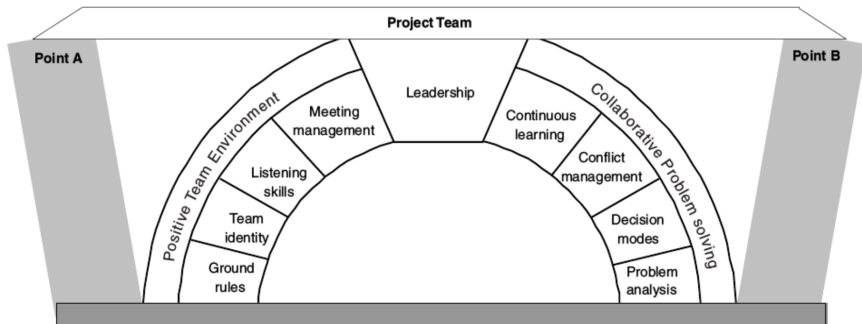
# Что такое команда?

- ▶ Люди должны кооперироваться, чтобы выполнять свои задачи
- ▶ Продукт или сервис в целом не равен сумме отдельных его частей

## Высокоэффективная команда — это сложно!

- ▶ Разный уровень работы сообща
- ▶ Разный профессиональный уровень
- ▶ Разный уровень культуры
- ▶ Разные темпераменты
- ▶ Разные подходы к решению задач
- ▶ Личные отношения
- ▶ ...

# Составляющие успешной команды



# Позитивная экосистема команды

- ▶ Набор базовых правил
- ▶ Сплочённость команды
- ▶ Умение слушать
- ▶ Умение проводить совещания

# Базовые правила

- ▶ Позволяют структуризовать команду
- ▶ Определяют внутреннюю культуру
- ▶ Формируют ожидания членов команды

## Пример списка правил

- ▶ Соблюдение конфиденциальности
- ▶ Поощрение обучения
- ▶ Взаимоуважение
- ▶ Дисциплина обязательств
- ▶ Проведение совещаний
  - ▶ Активное слушание
  - ▶ Ориентация на результат
  - ▶ Пунктуальность
  - ▶ Минимум отвлечений
  - ▶ Подготовленность

# Сплочённость команды

- ▶ Понимание целей проекта членами команды
  - ▶ Понимание потребностей заказчика/пользователей
- ▶ Ощущение поддержки со стороны руководства
- ▶ Понимание сильных сторон и особенностей друг друга
- ▶ И не стоит забывать:
  - ▶ Собеседования
  - ▶ Регулярные встречи “вживую”
  - ▶ Тимбилдинг
  - ▶ Печеньки!



# Умение слушать

- ▶ Активное слушание
  - ▶ Отсутствие отвлекающих факторов
  - ▶ Непредвзятость
  - ▶ Стил ь подачи материала
  - ▶ Фокусировка на процессе
- ▶ Отсутствие преждевременных суждений

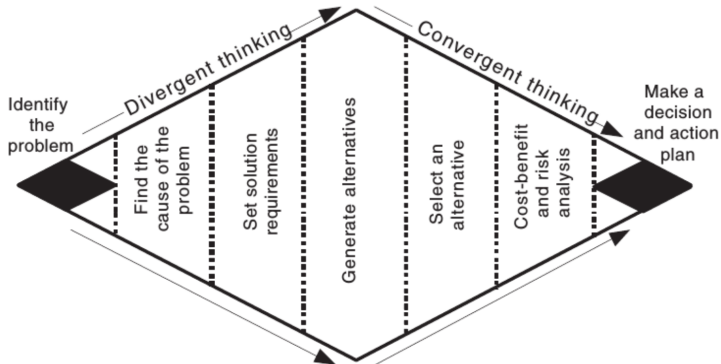
## Умение проводить совещания

- ▶ До
  - ▶ Приглашение
  - ▶ Повестка
- ▶ Во время
  - ▶ Пунктуальность
  - ▶ Следование повестке
  - ▶ Наличие секретаря
  - ▶ Участие всех заинтересованных
- ▶ В конце
  - ▶ Резюме
  - ▶ Пунктуальность!!!
- ▶ После
  - ▶ Протокол (minutes)

# Совместное решение задач

- ▶ Анализ задач
- ▶ Варианты принятия решений
- ▶ Разрешение конфликтов
- ▶ Непрерывное обучение

# Анализ задач



# Варианты принятия решений

- ▶ Консенсус
- ▶ Голосование
- ▶ Делегирование
- ▶ Автократия

# Разрешение конфликтов

- ▶ Конфликты — это нормально!
  - ▶ Если без фанатизма
- ▶ Варианты решения
  - ▶ Предотвращение
  - ▶ Уход от конфликта
  - ▶ Сглаживание конфликта
  - ▶ Насаждение силой
  - ▶ Компромисс
  - ▶ Конфронтация конфликта
    - ▶ Признание конфликта
    - ▶ Определение контекста и целей
    - ▶ Определение и выбор альтернатив
    - ▶ План Б

# Непрерывное обучение

- ▶ Улучшение культуры команды
- ▶ Вовлечение членов команды в процессы проекта
- ▶ Открытость и честность
- ▶ Регулярная переоценка и обратная связь
- ▶ Технический рост
- ▶ Пересмотр целей и планов проекта

# Особенности формирования команды

- ▶ Подбор подходящих людей
  - ▶ Суперзвёзды, простые смертные, новички
  - ▶ Различные темпераменты
  - ▶ Различные роли в команде
  - ▶ Личные характеристики
  - ▶ Регулировка численности команды
  - ▶ Различные специальности и компетенции
    - ▶ Не забыть про QA
- ▶ Подходящее помещение
  - ▶ Кабинеты, кубики, опенспейс
- ▶ Поддержание командного духа

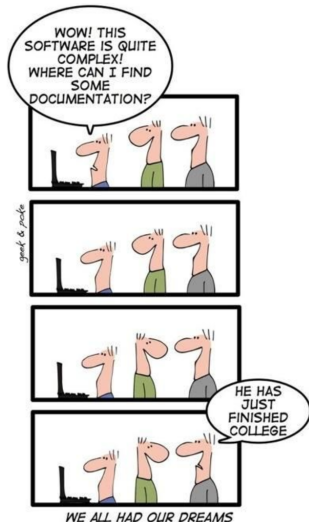


## Важные личные характеристики

- ▶ Внутренняя/внешняя управляемость
- ▶ Высокая/низкая мотивация
- ▶ Умение быть точным
- ▶ Исполнительность
- ▶ Терпимость к неопределенности
- ▶ Эгоизм
- ▶ Степень увлеченности
- ▶ Склонность к риску
- ▶ Самооценка
- ▶ Личные отношения в коллективе

# Командная разработка ПО

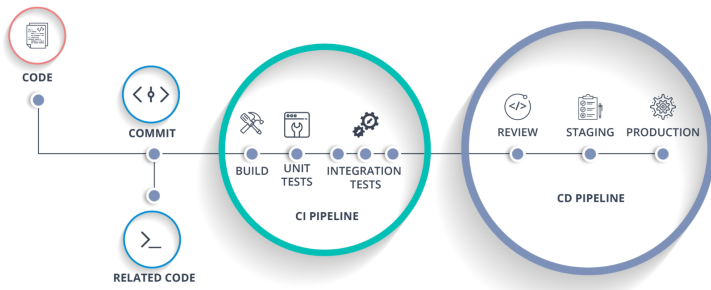
- ▶ Стиль оформления
- ▶ Тесты
- ▶ Документирование
- ▶ Версии библиотек и инструментов
  - ▶ Третьесторонние библиотеки
- ▶ Ревью
  - ▶ Design review
  - ▶ code review



# Ревью кода

- ▶ Цель — сделать код лучше
  - ▶ Но не в ущерб проекту
- ▶ Просмотры кода
- ▶ Pre- и post-commit review
- ▶ Раунды инспекций
- ▶ Доносим изменение кода правильно
  - ▶ Работоспособность, размер, стиль, описание
- ▶ Доносим своё мнение правильно
  - ▶ Скорость, благожелательность,
  - ▶ Декларативность, приоритеты замечаний
- ▶ Мир костылей vs Перфекционизм

# Работа с системой контроля версий



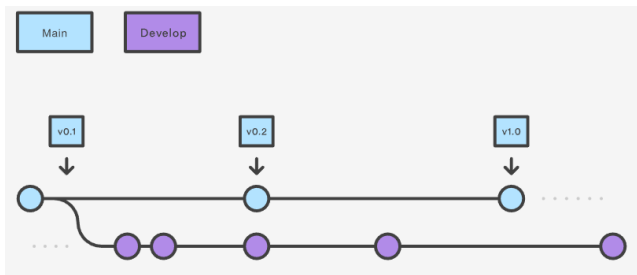
# Модели ветвления

- ▶ Разработка в главной ветке
- ▶ Gitflow
- ▶ GitHub flow
- ▶ GitLab flow
- ▶ OneFlow

## Разработка в главной ветке

- ▶ Избежание “merging hell”
- ▶ Инкрементальная разработка
- ▶ Частые коммиты (хотя бы раз в день)
  - ▶ Не каждый коммит может попасть в релиз
- ▶ Соккрытие неготовой функциональности
- ▶ Допускаются релизные или другие самостоятельные ветки

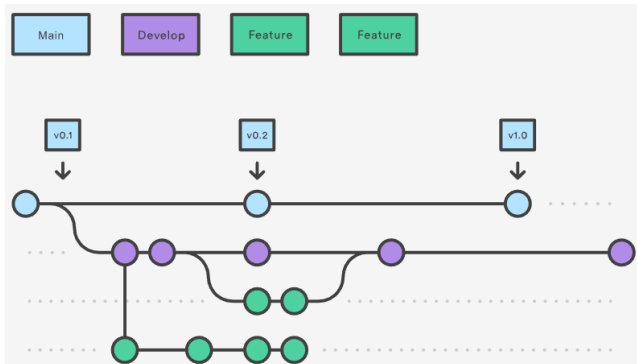
# Gitflow, main и develop



© <https://www.atlassian.com/git/tutorials/comparing-workflows/gitflow-workflow>

- ▶ master — история релизов
- ▶ develop — история разработки

# Gitflow, feature-ветки

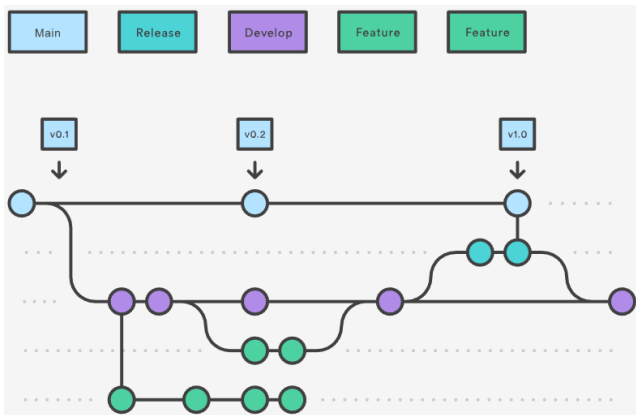


© <https://www.atlassian.com/git/tutorials/comparing-workflows/gitflow-workflow>

- ▶ feature-ветки — отводятся от develop
- ▶ Для разработки функциональности и правки багов



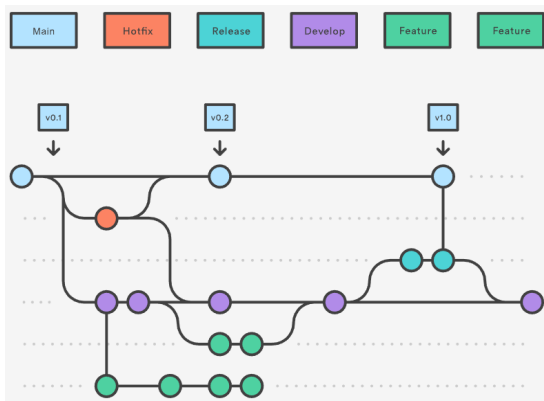
# Gitflow, релизные ветки



© <https://www.atlassian.com/git/tutorials/comparing-workflows/gitflow-workflow>

- ▶ Релизные ветки — для исправления багов перед релизом
- ▶ Чтобы “заморозить” код

# Gitflow, хотфиксы



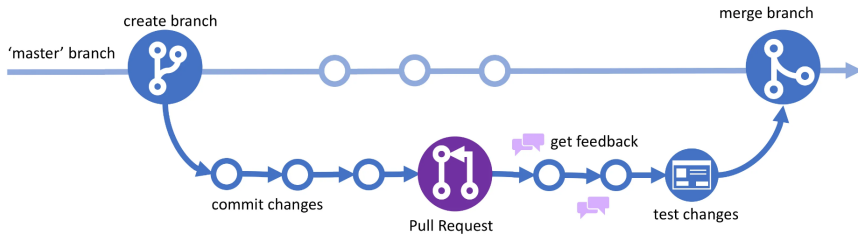
© <https://www.atlassian.com/git/tutorials/comparing-workflows/gitflow-workflow>

- ▶ Хотфикс-ветки — отводятся от main
- ▶ Для правки багов в уже выпущенном коде

# Gitflow

- ▶ Хорошо подходит для поддержки больших проектов
- ▶ Сложное слияние изменений, не очень актуальный код в develop
- ▶ Трудночитаемая история
- ▶ Затрудняет CI/CD

# GitHub flow



Copyright © 2018 Build Azure LLC

<http://buildazure.com>

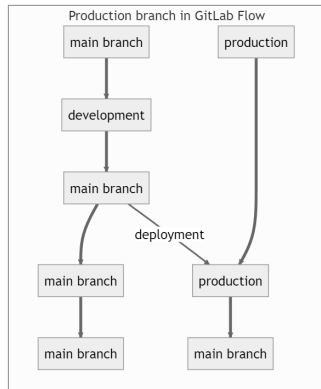
- ▶ Без develop
- ▶ Пуллреквесты для слияния
- ▶ Вариант с fork-репозиториями

# Gitflow

- ▶ Легко сломать главную ветку
- ▶ Проще
- ▶ Проще CI/CD

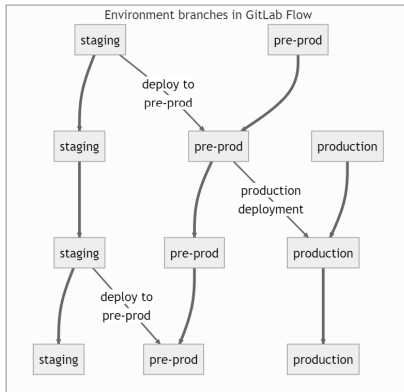
# GitLab flow

- ▶ Упор на развёртывание
- ▶ Коммиты в главную ветку автоматически развёртываются в тестовом окружении
- ▶ Развёртывание в production — ручную



© [https://docs.gitlab.com/ee/topics/gitlab\\_flow.html](https://docs.gitlab.com/ee/topics/gitlab_flow.html)

# GitLab flow, ветки окружения



© [https://docs.gitlab.com/ee/topics/gitlab\\_flow.html](https://docs.gitlab.com/ee/topics/gitlab_flow.html)

- ▶ Pre-prod и staging — два окружения для тестирования и развёртывания
- ▶ Могут быть релизные ветки

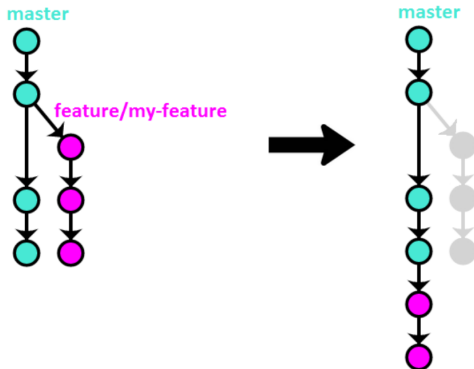
# GitLab flow

- ▶ Продвинутый CI/CD в нескольких окружениях
- ▶ Не так удобно поддерживать несколько веток



# OneFlow

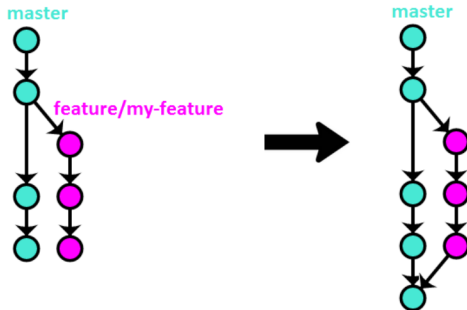
- ▶ Главная ветка, feature-ветки
- ▶ Три способа слияния
- ▶ Первый — rebase



© <https://www.endoflineblog.com/oneflow-a-git-branching-model-and-workflow>

# OneFlow

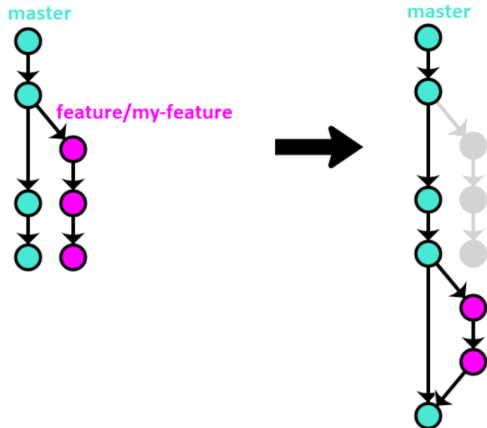
- ▶ Второй — merge



© <https://www.endoflineblog.com/oneflow-a-git-branching-model-and-workflow>

# OneFlow

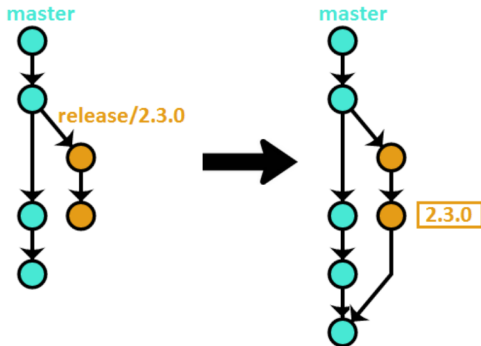
- ▶ Третий — rebase и merge



© <https://www.endoflineblog.com/oneflow-a-git-branching-model-and-workflow>

# OneFlow, релизные ветки

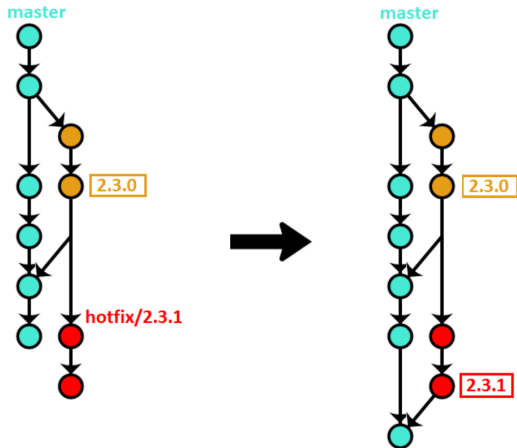
- ▶ Релизные ветки — от основной
- ▶ После релиза — тэг и слияние в основную



© <https://www.endoflineblog.com/oneflow-a-git-branching-model-and-workflow>

# OneFlow, хотфиксы

- ▶ Хотфиксы — от релизной ветки
- ▶ После релиза — тэг и слияние в основную



© <https://www.endoflineblog.com/oneflow-a-git-branching-model-and-workflow>

# OneFlow

- ▶ Прямолинейная история коммитов
- ▶ Нетривиальный CI/CD
- ▶ Сложно поддерживать несколько версий