

Yazılım Geliştirmede Çevik Yöntemler

Hafta 3

Scrum

Sibel Kuzgun Akın

Scrum

Scrum geri beslemelerle yönetilen deneysel bir yaklaşımdır.

- Şeffaflık
- İnceleme
- Uyum sağlama

Bu yöntem proje süresince değişebilen kullanıcı ihtiyaçlarıyla başetmeye uygundur.



Nasıl başlamalı?

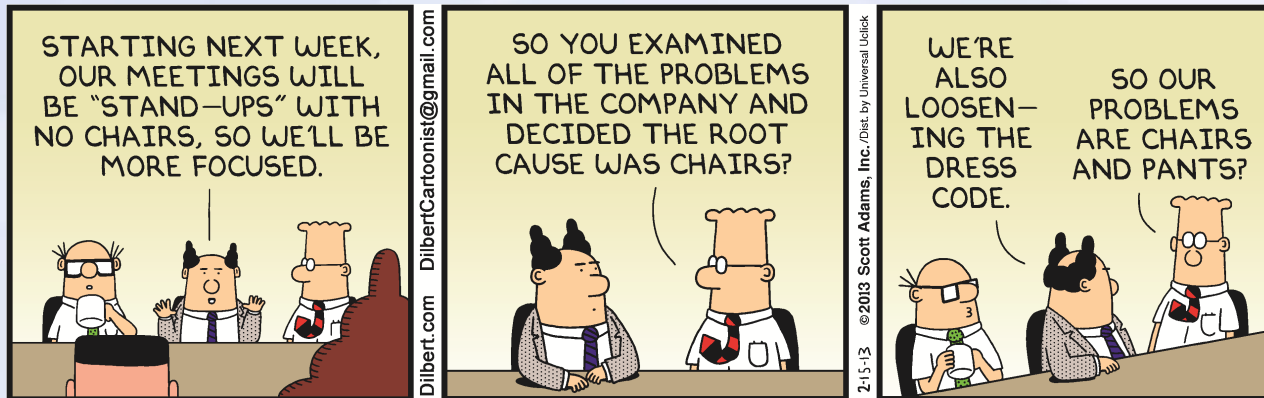
- Büyük ve karmaşık projeleri küçük iş parçalarına (*task*) ayırın.
- Kullanıcı öykülerini yazın.
- Yapılacak tüm işlerin günlüğünü (*backlog*) tutun.
- Bir koşu (döngü / sprint) hedefi belirleyin.
- O koşudaki (*sprint*) hedefe ulaşmak için bitirilecek işleri seçip, öncelik sırasına koyun.
- Her koşunun sonunda, programın o döngüde hedeflediğiniz kısmı bitmelidir.
- Bitire bitire gidin...

Scrum - XP

- Scrum proje yönetimi ve verimliliğe odaklanır.
- 1-4 haftalık döngü (koşu-sprint aralığı)
- Koşu içinde işler değiştirilemez.
- Ürün sahibi yazılımcılarla görüşerek işleri önceliklendirir.
- Açıklık, odaklanma ve adanmışlık.
- Her iki yöntem de yüksek kaliteli programları olabilecek en kısa sürede müşterilere sunmayı hedefler.
- XP yazılım kalitesi ve mühendislik tekniklerine odaklanır.
- 1-2 haftalık döngü
- Koşu başladıktan sonra değişiklikler yapılabilir.
- Yazılımcılar işleri belli bir sırada yapar.
- İletişim, basitlik ve geri besleme.

Scrum

- 1-4 haftalık döngüler
 - Her koşu (sprint) sonunda bir çıktı ürün yöneticisine sunulmalıdır.
 - Yeni programlar veya program özellikleri
- Günlük 15 dakikalık ayak üstü toplantılar



Scrum'ın 3 Rolü

- **Ürün sahibi: Müşteri gözüyle değerlendirme**
 - *Product owner* “Ne?” sorusunu yanıtlar. Hedef ve vizyon
 - İş için değer üretilmesini sağlamaktan sorumludur.
 - Ürün ilerleme kaydından (backlog) sorumludur
 - Kullanıcı öykülerini (isteklerini / ihtiyaçlarını) sıraya koyar, önceliklendirir.
- **Scrum ustası: Geliştiricilerle birlikte çalışır ve onlara koçluk yapar.**
 - Scrum master
 - Scrum çerçevesinin izlendiğinden emin olur.
 - “Nasıl?” sorusunu yanıtlar.
- **Yazılım geliştiriciler**

Scrum'ın 5 Etkinliği

- Koşuları / döngüyü planlama
 - Scrum ustası planı yapar.
- Koşular (*sprints*):
 - 1-4 hafta arası sürede tekrarlanan döngülerdir.
- Günlük toplantı
 - 15 dakikada ürün sahibi (PO), scrum ustası (SM) ve yazılımcılar o koşunun işlerini görüşür.
- Koşu (*sprint*) sonunda gözden geçirme toplantısı
 - Koşunun sonunda PO, döngünün çıktılarını SM ve yazılımcılarla birlikte değerlendirir. Geri besleme.
- Geçmişe dönük (*retrospective*) inceleme
 - Biten koşuyu, sonraki koşuları nasıl iyileştirebiliriz gözüyle değerlendirme.

“Sprint” nedir?

- Koşmak – depar atmak
- Bir hedefe ulaşmak için, önceden kararlaştırılmış bir süredir.
- Normalde 1-4 hafta arası bir süredir ve sonunda programın çalışan bir modülü / ekranı / parçası kullanıcılarla veya ürün sahibiyle paylaşılır.

Günlük Toplantılar

- İletişim çevik yöntemlerin ilkelerindendir.
- Koşu (sprint) sonundaki hedefe ulaşmak için ne durumdayız?
- Mevcut koşunun birikmiş işlerinin hangileri yapıldı?
- 15 dakikadan kısa olmalıdır.
- İdeali ayakta yapılmasıdır.
- Scrum ustası ve yazılımcılar katılır. Ürün sahibi gerekirse davet edilir.

Koşunun Sonundaki Toplantıda...

- Herkes (PO, SM, yazılımcılar) katılır.
- Projenin çalışan çıktıları (yeni ekranlar, modüller, program özellikleri, vb) sunulmalıdır.
- Bu çıktıların kullanılması da mümkündür. Geri besleme alınır.
- Projenin tamamlanışı yakma çizelgeleri ile izlenir.
- Projedeki olası değişiklikler proje günlüğüne ürün sahibi tarafından yazılır.
- Sonraki koşunun hedefi belirlenir.
- Biten koşudan alınan derslerle iyileştirmeler planlanabilir.

Scrum'ın 3 Çıktısı

- Ürünün birikmiş işleri
 - *Product backlog*
- Koşunun birikmiş işleri
 - *Sprint backlog*
- Yakma çizelgesi
 - *Burndown chart*

Kullanıcı Öyküleri

- Scrum da kullanıcı öykülerini kullanır.
- Bu öyküler basılı olabilir veya elle yazılmış kartlar kullanılabilir.
- Öyküler Jira gibi yazılımlara da girilebilir.
- Kullanıcı öykülerine ürün sahibi tarafından öncelik verilir.
- Bütün bu öyküler projenin birikmiş işlerini (*product backlog*) oluşturur.
- Projenin birikmiş işlerinden, içinde bulunan koşuda (*sprint*) yapılması hedeflenenler seçilir. Bunlar da koşunun birikmiş işleri (*backlog*) olur.

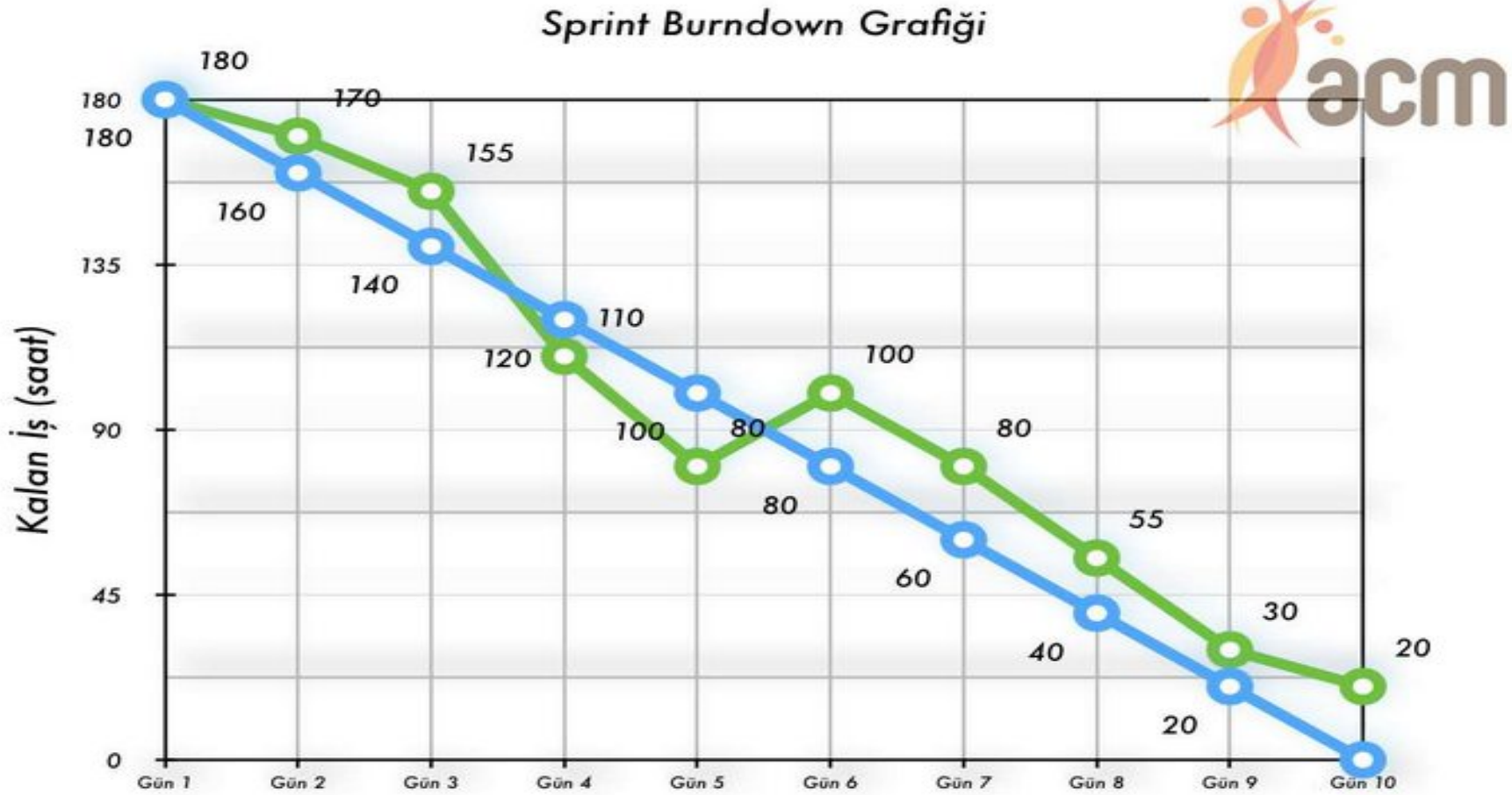
Öykü Kartı

Başlık		Öncelik
Bakış açısı, gereksinimler ve nedeni		
Öyküyü yazan	Tarih	Puan

Burndown Charts: Yanıp kül olan çizelgeler :)

- Scrum yaklaşımında, biten işleri gösteren çizelgeler yaygın kullanılır.
- Yatay ekseninde anlık koşunun günlerini, düşey ekseninde ise kalan işi gösteren basit bir grafik.
- *Burndown charts* – Yakma çizelgesi – biten işler
- *Burnup charts* – Yapılan işler – artan grafik – daha az kullanılıyor.

Yakma Çizelgesi Örneği



Kaynak: <https://www.acmagile.com/blog/sprint-burndown-chart-nedir>

Scrum

The Agile: Scrum Framework at a glance

Inputs from Executives,
Team, Stakeholders,
Customers, Users



Product Owner



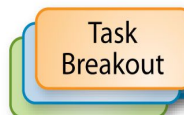
The Team



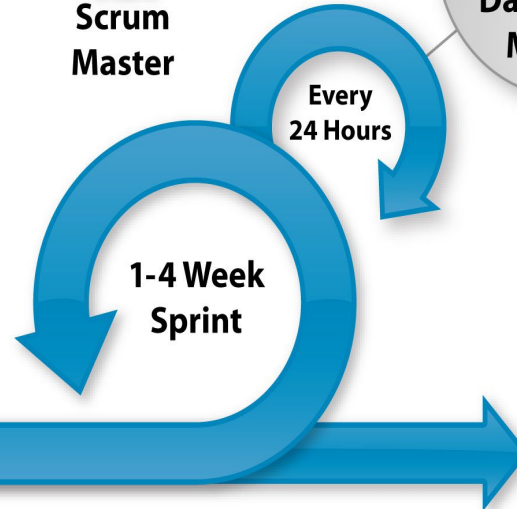
Product Backlog

Team selects
starting at top
as much as it
can commit
to deliver by
end of Sprint

**Sprint
Planning
Meeting**



**Sprint
Backlog**



**1-4 Week
Sprint**

**Sprint end date and
team deliverable
do not change**

**Scrum
Master**



**Burndown/up
Charts**

**Every
24 Hours**



**Daily Scrum
Meeting**



Sprint Review

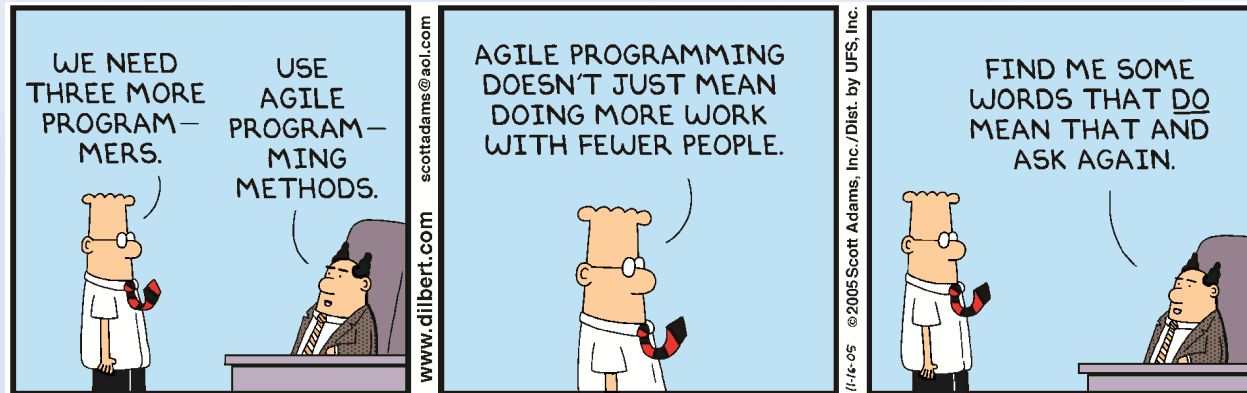


Finished Work



**Sprint
Retrospective**

Scrum



<http://www.agitma.nl/dilbert-saves-the-agile-day/>

Scrum Video

- Scrum Çerçevesi:

<https://www.scruminc.com/scrum-framework/>

- Döngü (sprint):

<https://www.scruminc.com/sprint/>

- Zaman sınırlaması:

<https://www.scruminc.com/what-is-timeboxing/>

Kaynaklar

- Agile Learning Series: Extreme Programming
<https://www.visiontemenos.com/blog/agile-learning-series-extreme-programming>
- Software Engineering: SCRUM vs. XP
<https://www.baeldung.com/cs/scrum-vs-xp>
- Sprint Burndown Chart Nedir?
<https://www.acmagile.com/blog/sprint-burndown-chart-nedir>