

# Agil Systemutveckling - Dag 2

- Planering
- Introduktion till Scrum
- Övningar i grupper: Förstudier och planering Del 2

# Planering

- Inte detaljplanera för långt in i framtiden
- Skapa en prioriterad **produktlogg** (product backlog)  
tillsammans med gruppen gör en initial  
tidsuppskattning
- **Produktägaren** prioriterar vilka uppgifter som ska ingå  
i denna sprint
- **Gruppen** åtar sig jobbet, överför krav till aktiviteter i en  
**Sprintlogg**
  - **Gruppen** bestämmer vem som gör vad

# Olika längder på sprintar

## **Sprintarnas längd ska baseras på:**

(En sprint kan variera mellan en och sex arbetsveckor)

- Affärsnytta för varje delleverans
  - Projektets komplexitet
- Gruppens samarbetsförmåga samt om det är en ny grupp sammansättning
- Projektresultatets kvalitet. Har det varit felaktigheter i tidigare leveranser?

# Riskhantering

- I Agila metoder pratar man sällan om riskanalyser utan hänvisar ofta till "Vad kan hindra dig från att lyckas?" och att man arbetar med risker dagligen
  - Brainstorming av potentiella risker
- Prioritera risker efter hur viktiga gruppen anser konsekvensen av risken är
  - Besluta hur risken bör åtgärdas

# Produktloggen

- Krav - den förväntan som projektresultatet ska uppfylla
  - Mål – det faktiska resultat som levereras för att tillgodose kravet

# Användarhistorier (User Stories)

As a

I want

so that



**Vem** är användarhistorien för?

**Vad** vill de göra?

**Varför** vill de göra det?

- Som ägare av en bokhandel behöver jag en hemsida för att kunna sälja mer böcker.
- Som kompositör behöver jag ett piano så att jag kan komponera låtar.

# Användarhistorier (User Stories)

- Hur skriver man bra användarhistorier?

# Jerrys Skivsamlingsida Exempel 1

- Systemet ska vara skrivet i C# kopplat mot en SQL Server databas (3 dagar)
- Systemet ska vara gjort med MVC och skilja på presentation och logik (2 dagar)



# Jerrys skivsamlingsida Exempel 2

- Som administratör vill jag skapa användarkonton så att en användare kan lägga upp sina skivor (3 dagar)
- Som användare vill jag se när det har lagts till en ny skiva som jag har lagt till på min önskelista (2 dagar)

# Användarhistorier (User Stories)

- Tänk på att inte gå in på tekniska detaljer
  - Tänk ur ett användarperspektiv
- Användarhistorierna ska vara avgränsade och gå att "testa"
- Rita ev. enkla prototyper och flödesdiagram för att förenkla när ni gör Användarhistorier

# Användarhistorier (User Stories)

- Namn på Användarhistoria "*Skapa användare*"
  - Beskrivning (ev. wireframe)
  - Uppgifter/Tasks (T ex 1. *Skapa konton för användare*, 2. *Spara användare till databasen* etc)

# Hur lång tid tar det?

- Relativa mått
- Liten, mellan, stor
  - 1, 3, 5 etc

# Hur lång tid tar det?

- Vi ska lägga till användarkonton och visa användarnas skivor på "Hemsidan för skivsamlingar"
- Vi ska uppdatera användarnas egna sidor så att de kan göra en "önskelista" på skivor
  - *Man skapar sig erfarenhet genom liknade projekt/uppgifter när man estimerar tid*

# Planning poker

1. Alla som ska estimerar får varsin lek med sifferkort
2. "Kunden" läser kravet högt och alla diskuterar
3. De som ska estimerar väljer ett kort med en siffra som motsvarar deras estimat
4. Alla visar sina kort samtidigt
5. Skillnaderna diskuteras
6. Gör om estimeringen tills estimaten är (ungefär) lika

# Läs genom:

agilt-begrepp.pdf

Planering Sidan 6 - 7

Scrum Sidan 8 - 9

# Förstudier och planering - Del 2

**Övningar i grupper Del 2**

agilt-övningar-i-grupper.pdf