

SCRUM & Párové programovanie

Milan Martiniak, Matúš Oboňa







Prečo SCRUM?

Prečo párovo programovať?

Čo je to SCRUM?

Prečo práca v tíme?

Ako sa stať lepším vývojárom?

Čo ma čaká? Ako to funguje v praxi?





Potreba riadenia projektu

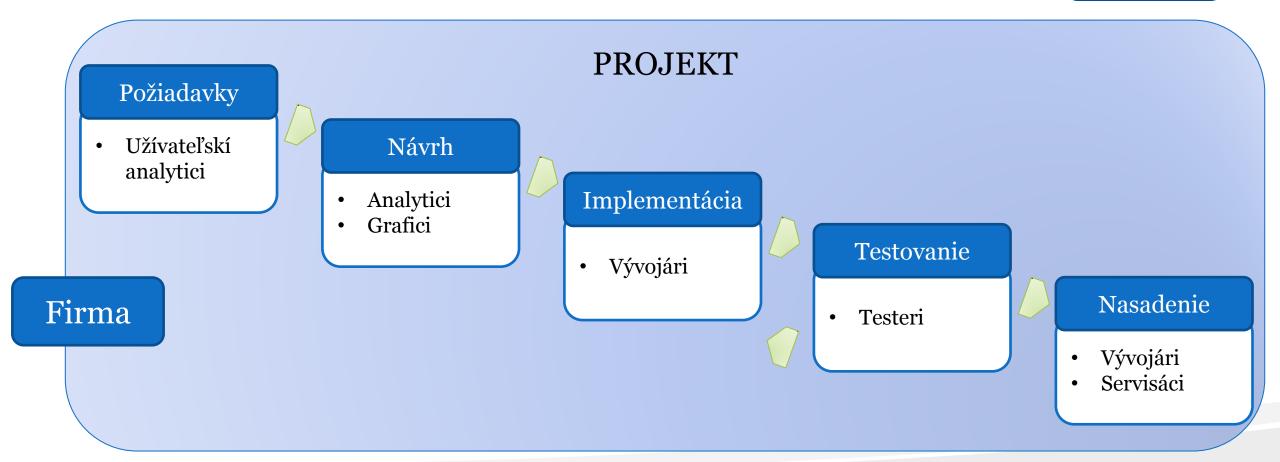
- Na projekte nie som sám
- Komunikácia
- Plánovanie
- Spokojný zákazník
- Ziskový projekt





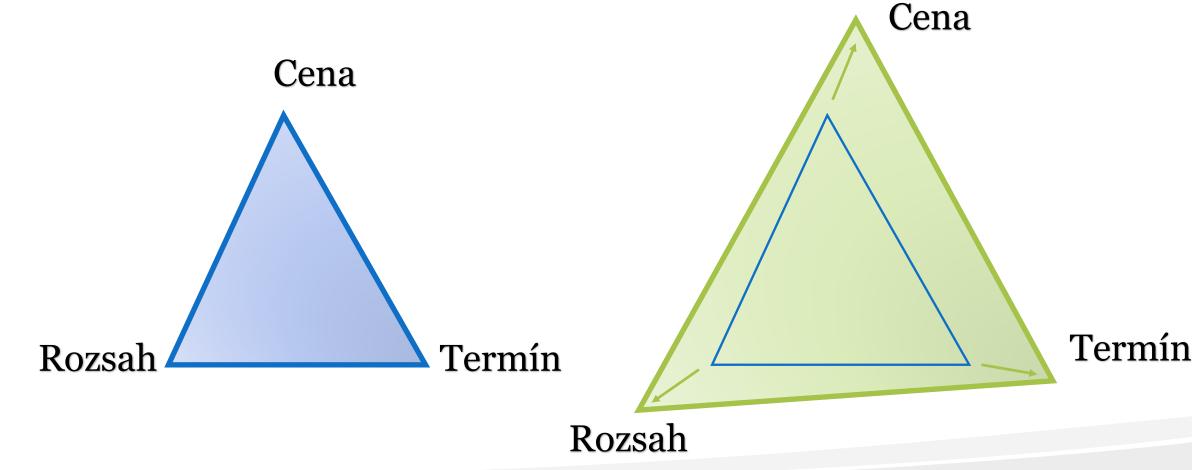
Ako sa pracovalo (Waterfall)

Zákazník





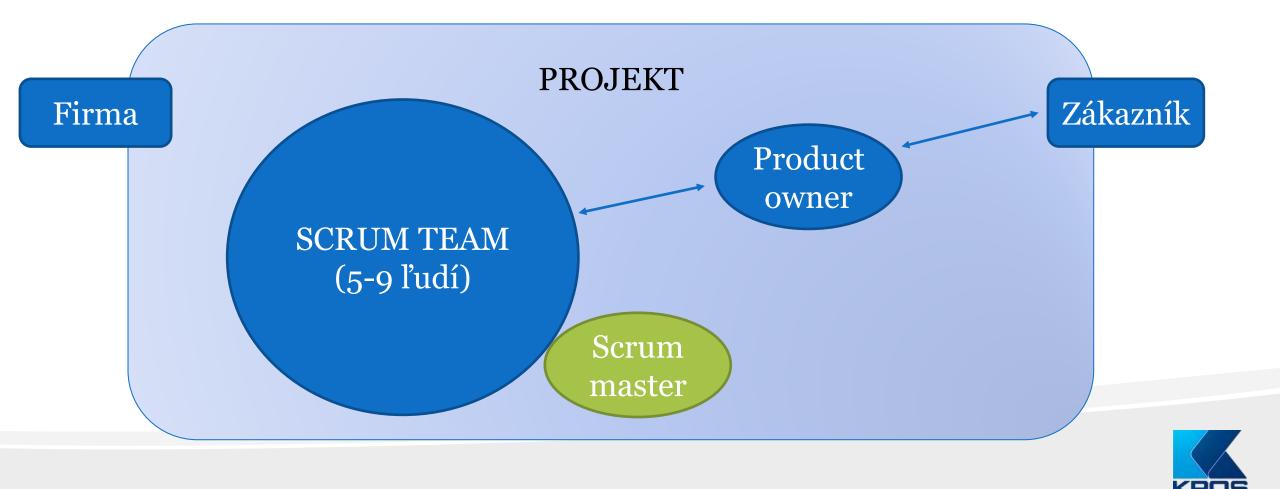
Plán projektu vs. skutočnosť





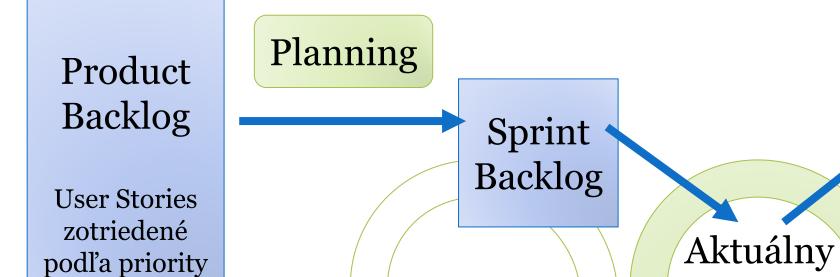


Alternatíva - SCRUM





SCRUM proces



Customer demo

Hotové User Stories

sprint





Grooming "tak vznikajú úlohy"

- Product owner tlmočí zákazníkov problém (User Story)
- Spoločne hľadáme riešenia
- Ohodnotenie náročnosti výsledného riešenia
 - Planning poker





Planning "čo budeme robit"

- Spoločne vyberáme záväzok pre Sprint
- Ktorú vieme
 - Dokončiť
 - Odovzdať zákazníkovi ako hotovú funkčnosť
- Tím si sám určuje aký záväzok si zoberie
 - Veľkosť záväzku
 - Zloženie User Stories





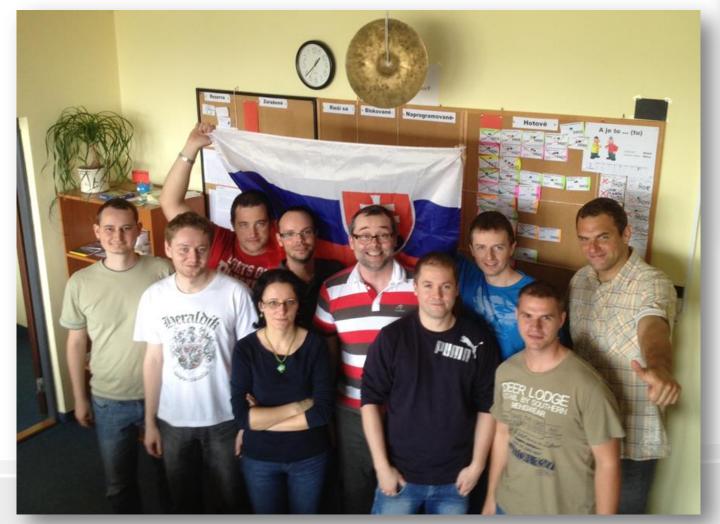
Sprint "bežíme"

- Sprint = vývojové obdobie
- Spoločná realizácia User Stories
 - Spoločná analýza, návrh, implementácia, testovanie, dokumentovanie, preberanie...
 - Hotovú User Story preberá Produkt owner
- Stand-up
- Servis





Sprint "dokončené!"











Customer demo "predvedenie zákazníkovi"

- Predvedenie požadovanej funkčnosti zákazníkovi
 - Reálny zákazník
 - Zákazník "skupina" (krabicový softvér)
- Zákazník má možnosť priebežne reagovať na pridanú funkcionalitu do projektu
 - Pripomienky
 - Lepšie pochopenie zákazníka (celým tímom)





Customer demo "ako si stojíme"

- Zhodnotenie sprintu
- Zhodnotenie stavu projektu
- Predstavenie plánu na ďalší sprint



Customer demo "ako to vyzerá"





Customer demo







Retrospektíva "pohľad dozadu, krok dopredu"

- Stretnutie po každom sprinte, kde sa tím dohodne na konkrétnych krokoch, ktoré posunú kvalitu fungovania o kúsok ďalej
 - -Začať ...
 - Prestať ...
 - Pokračovať ...
- Priestor pre tím zhodnotiť sprint





SCRUM už teraz?

- Väčšie semestrálky
- Projektová výučba
- Personal SCRUM
 - Diplomová práca
 - Semestrálky





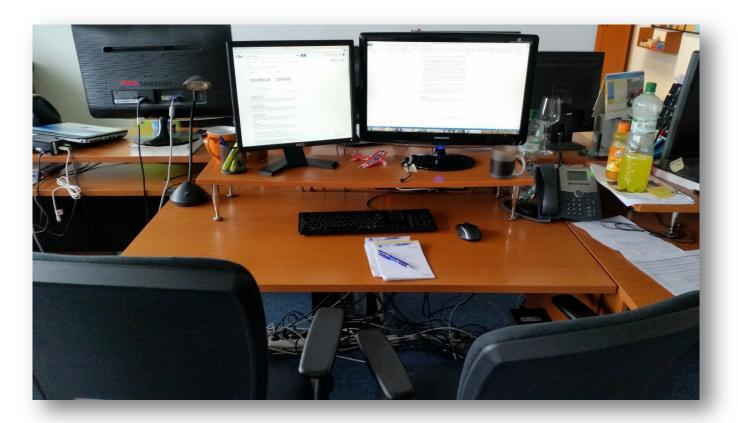
Prečo je SCRUM lepší

- Lepšie plánovanie
 - Podľa predchádzajúcich sprintov
 - Pružná reakcia na zmeny (Daily delivery)
- Transparentnosť (nič neskrývame)
 - Pred zákazníkom
 - Interná (každý vie ako na tom sme)
- Podieľanie sa jednotlivca na celom vývoji



Párové programovanie

Technika extrémneho programovania







Extrémne programovanie (XP)

- Metodológia vývoja softvéru zameraná na
 - Zlepšenie kvality softvéru
 - Zvýšenie produktivity práce
 - Pružnejšie reagovanie na meniace sa požiadavky zákazníka
- Vhodne dopĺňa SCRUM





Extrémne programovanie (XP)

- Test driven development
- Pair programming
- Code review
- Frequent releases
- Simple solutions
 - You aren't gonna need it (YAGNI)





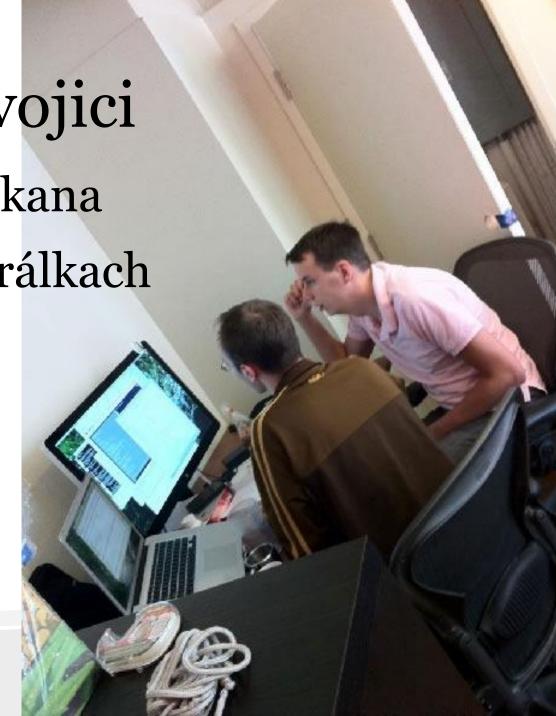
Klasické programovanie

- Takto to vyzerá na internátoch
- V mnohých firmách
- Aj u nás to takto vyzeralo





- Princíp nafukovacieho klokana
- Spoločná práca na semestrálkach
- Je to prirodzené





Párové programovanie "Dá sa to aj lepšie!"

- Technika extrémneho programovania
- Využíva synergiu dvojice
- Zameraná na
 - Dosiahnutie lepšieho riešenia
 - Zvýšenie efektivity práce (výkon)
- Je to zábava ©





Spôsob práce Driver-Navigator

Driver

- Má klávesnicu a myš
- Implementuje
- Hovorí čo robí a prečo
- Rieši hlavný ťah

Navigator

- Kontroluje Drivera
- Zapisuje si pripomienky
- Premýšľa dopredu
- Dáva pozor, aby Driver "nezišiel z cesty"





Pravidlá spolupráce

- Spoločná analýza a návrh riešenia problému
- Určenie najbližšieho cieľa (hlavný ťah problému)
- Určenie rolí
- Implementácia riešenia
- Striedanie rolí (20 min)
- Zhodnotenie práce
- Komunikácia je dôležitá





Výhody párového programovania

- Kvalitnejší kód
 - Menej chýb
 - Lepšie riešenia
- Rýchlejšie riešenie problémov
- Rozširovanie know-how (technického aj projektového)
- Jednotný kód
- Je to sranda ©





Párové programovanie

- Použitie
 - -Senior-senior = $\mathbf{v}\mathbf{\acute{y}kon}$
 - Senior-junior = predávanie know-how
- Synergia
 - Pozitívna "Ťaháme sa navzájom"
 - Negatívna "Jeden brzdí druhého"





Ako začať párovo programovať?

- Nájdi si ochotnú dvojičku
 - Ochota skúsiť niečo nové (dodržať metodiku)
 - Ochota "ísť na plný plyn"
- Uprav si pracovné prostredie
- Začni na jednoduchej úlohe
- Nepodvádzaj!
- Daj tomu čas







Priestor pre Vaše otázky



Milan Martiniak martiniak@kros.sk

Matúš Oboňa obona@kros.sk



Planning poker

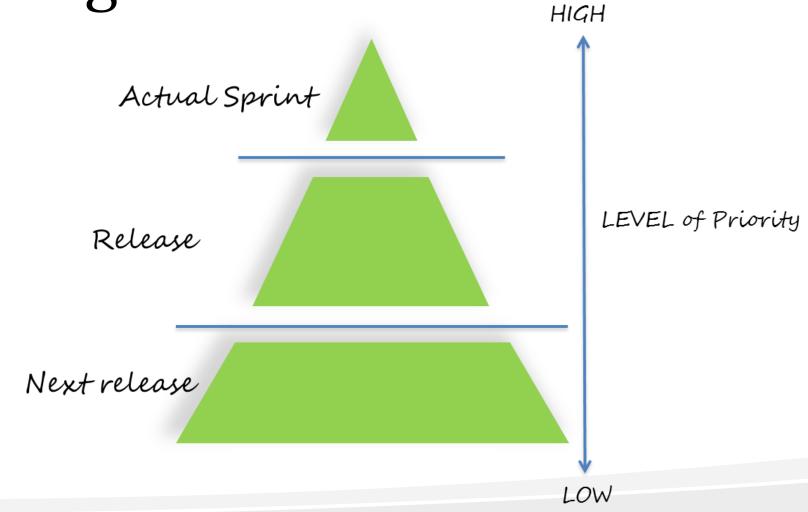






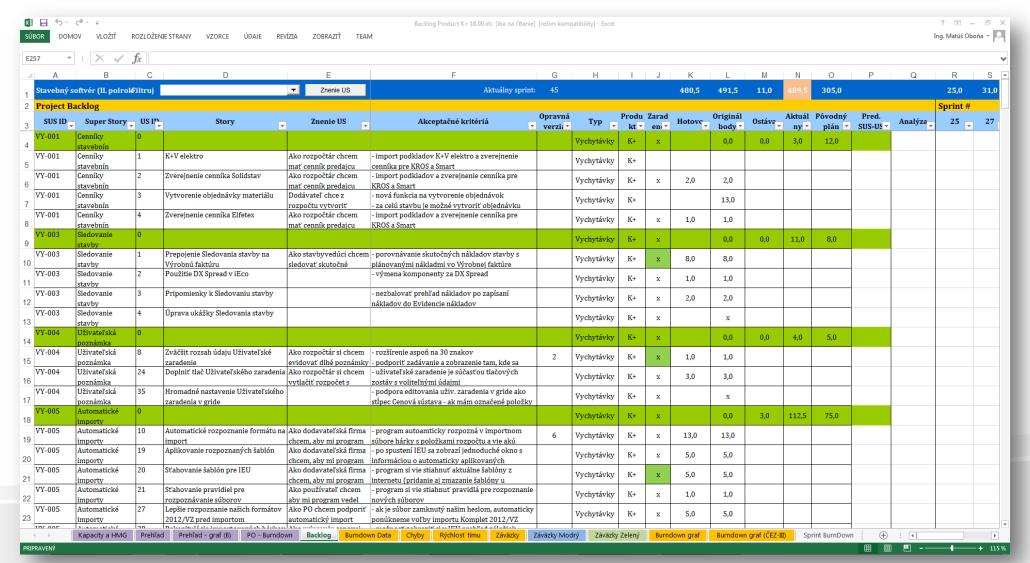


Backlog





Backlog







Scrumboard

Zaradené	Rieši sa	Blok.	Hotové





Scrumboard

