



دانشگاه صنعتی امیرکبیر
(پلی تکنیک تهران)
دانشکده مهندسی کامپیوتر

تمرین اول درس مهندسی نرم افزار ۲

نگارش
بردیا اردکانیان

استاد
دکتر شریفی

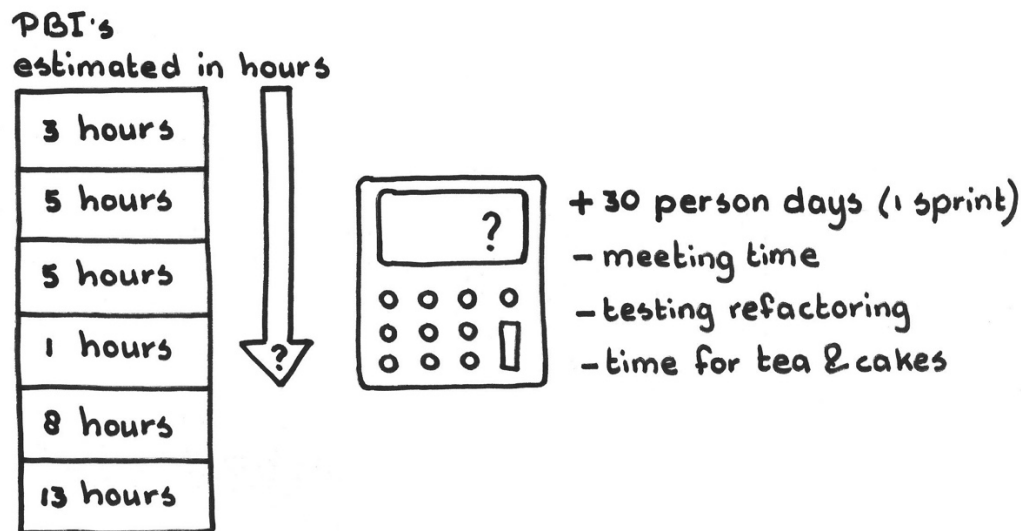
آبان و ۱۴۰۱

روش‌های تخمین PBI های موجود در مخزن محصول را معرفی کنید و با یکدیگر مقایسه کنید.

۱- روش جرم نسبی RME

به مقایسه هر کار با کارهای قبل خود روش جرم نسبی می‌گویند. این روش با توجه به مقایسه صورت گرفته روشی حافظه دار می‌باشد. در روش جرم نسبی مدیر تیم یک استوری را مشخص کرده و اعضای تیم باید با توجه به سختی استوری‌های قبلی، استوری جدید را در یکی از خانه‌های جدول سنجش قرار می‌دهند، سپس کل تیم با توجه به خانه‌های مشخص شده، در مورد میزان سختی این استوری تصمیم‌گیری می‌کنند.

زمان استفاده این روش برای تخمین سریع Product Backlog Item می‌باشد.



عکس ۱-۱

۲- روش پوکر SP

در این روش همانند بازی پوکر هر عضو تیم تعدادی کارت در دست دارد و سپس مدیر تیم هر تسک را خوانده و اعضای تیم براساس کارتهایی که در دست دارند آن را تخمین می‌زنند و همزمان دست خود را رو می‌کنند. سپس بروی سختی کار بحث کرده و امتیاز نهایی آن را مشخص می‌کنند. مقادیر بر روی کارت می‌توانند بر ۲ اساس کلی تخمین به ساعت و تخمین به سختی کار باشند. معمولاً از اعداد دنباله فیبوناچی استفاده می‌شود تا نسبت نرمالی برای هر مورد حفظ شود.

زمان استفاده تخمین دقیق و مشترک سختی هر PBI می‌باشد.

۳- روش تایین حداکثر سائز جاز MAS

در این روش ابتدا یک حد آستانه برای بزرگی Storyها در نظر گرفته می‌شود و سپس توسط یکی از روش‌های دیگر سختی هر تسک مشخص می‌شود و در نهایت کارت‌هایی که از حد آستانه بیشتر باشند باید به چند کارت کوچکتر شکسته شوند. معمولاً زمانی استفاده می‌شود که Backlog تسک‌هایی با اندازه‌های بزرگ دارد.

۴- روش کوچک، نامشخص، بزرگ SUG

در این روش دو باکت کوچک و بزرگ داریم و هر تسک یا باید در یکی از این دو باکت قرار بگیرد یا در دسته نامشخص، کارت هایی که در دسته های مشخص قرار گرفته اند نیازی به بحث ندارند ولی بر سر کارت های نامشخص بحث می شود تا دسته بندی شوند. سپس کارت های دسته بزرگ به چند کارت کوچک تر تقسیم شده و وارد اسپرینت می شوند.

زمان استفاده: برای تخمین سریع و جلوگیری از اتلاف وقت برای بحث بر روی کارت های مشخص

۵- روش تخمین سه نقطه TPM

در این روش ۳ حالت برای یک استوری تخمین زده می شود. بدین صورت که ابتدا مدیر تیم یک استوری را خوانده و سپس هر یک از اعضا باید به صورت خصوصی تخمین خود را برای بهترین حالت، حالت عادی و بدترین حالت بدهند. سپس بین اعضا به بحث گذاشته می شود و موانع و میزان کار مورد نیاز مشخص شود. در نهایت برای مشخص کردن استوری پوینت نهایی می توان از یکی از روش های زیر استفاده کرد:

$$\frac{Best\ Case + Worst\ Case + Average\ Case}{3}$$

$$\frac{Best\ Case + Worst\ Case + 3 \times Average\ Case}{6}$$

۶- روش اندازه بند تی شرت T-Shirt Sizing

در این روش صرفا معیار اندازه گیری سختی استوری ها یک موجودیت فرضی همانند سایز تی شرت می شود. و سپس هر کدام از اعضای تیم نظر خود را بر اساس این سنجه اعلام می کنند. در کل روش مناسب و پرکاربردی می باشد و برای بدست آوردن یک تخمین کلی استفاده می شود.

۷- روش تخمین مقایسه ای AE

در این روش ابتدا سختی یک کار توسط نظرات اعضای تیم مشخص می شود و سپس از این کار به عنوان معیار سنجش سختی استفاده می شود و سختی بقیه کار ها به نسبت آن سنجیده می شوند. به عنوان مثال ممکن است یک استوری سخت تر، برابر یا ساده تر از آن باشد. این روش برای تخمین سریع استفاده می شود و در تیم هایی که اعضا تازه کار دارند پرکاربرد تر است.

۸- روش رای گیری نقطه ای DV

در این روش سختی هر کارت با نقطه گذاشتن بروی کارت توسط اعضا مشخص می شود به صورتی که هر کارت حداقل ۵ نقطه خواهد داشت. در نهایت مدیر تیم نقطه ها را بررسی کرده و اعضای تیم با یکدیگر بر سر آن به توافق می رسند. این روش برای تیم هایی که کار مشترک دارند و به دنبال تخمین سریع هستند استفاده می شود و مناسب است.

منابع

- <https://blog.zaleos.net/>
- <https://www.scrum.org/>
- <https://www.plainconcepts.com/>