

A polar bear is walking from left to right across a snowy landscape. The bear is white with a dark nose and eyes. The background is a soft, out-of-focus white snowfield.

Das Who's Who der agilen Methoden

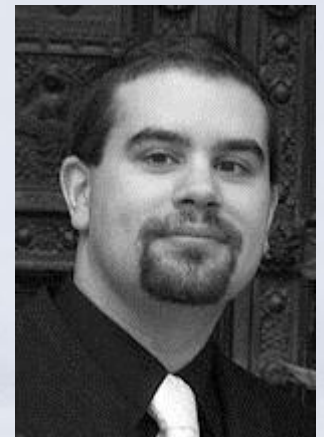
Golo Roden

www.goloroden.de

www.des-eisbaeren-blog.de

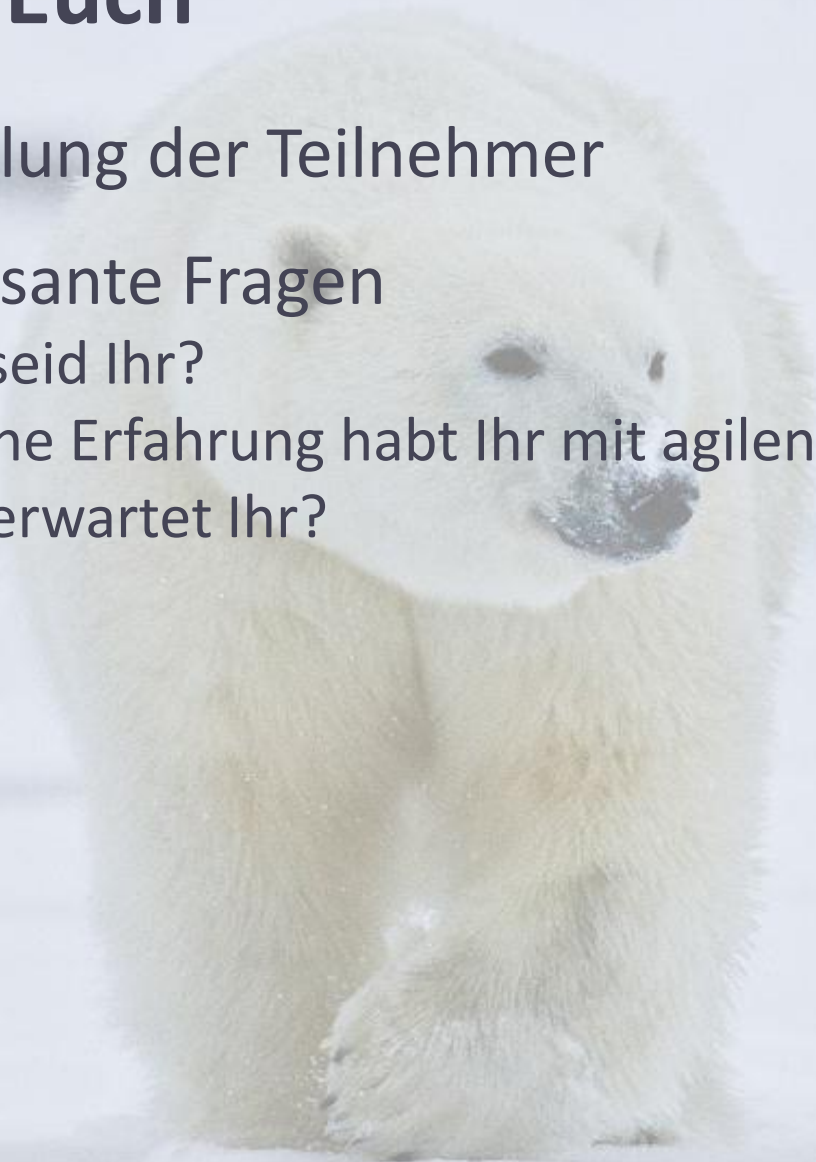
Über mich

- > Wissensvermittler und Technologieberater
 - > .NET, Codequalität und agile Methoden
 - > MVP für C#, zweifacher MCP und CCD
- > Autor, Sprecher und Trainer
 - > dotnetpro, heise Developer, MSDN Magazin
 - > prio.conference, dotnetpro Powerday
- > Kontakt
 - > www.goloroden.de
 - > www.des-eisbaeren-blog.de



Über Euch

- > Vorstellung der Teilnehmer
- > Interessante Fragen
 - > Wer seid Ihr?
 - > Welche Erfahrung habt Ihr mit agilen Methoden?
 - > Was erwartet Ihr?



Erwartungen

> Welche Frage möchten Ihr beantwortet haben?



Das Agile Manifest

> Agile Manifesto

- > We are uncovering better ways of developing software by doing it and helping others do it. Through this work we have come to value:

- > Individuals and interactions over processes and tools
- > Working software over comprehensive documentation
- > Customer collaboration over contract negotiation
- > Responding to change over following a plan

- > That is, while there is value in the items on the right, we value the items on the left more.

> Formuliert im Februar 2001 von 17 Autoren

- > Auch von Ken Schwaber, Jeff Sutherland und Mike Beedle
- > Siehe www.agilemanifesto.org

Was ist Scrum?

- > Ein Begriff aus dem Rugby, zu deutsch „Gedränge“



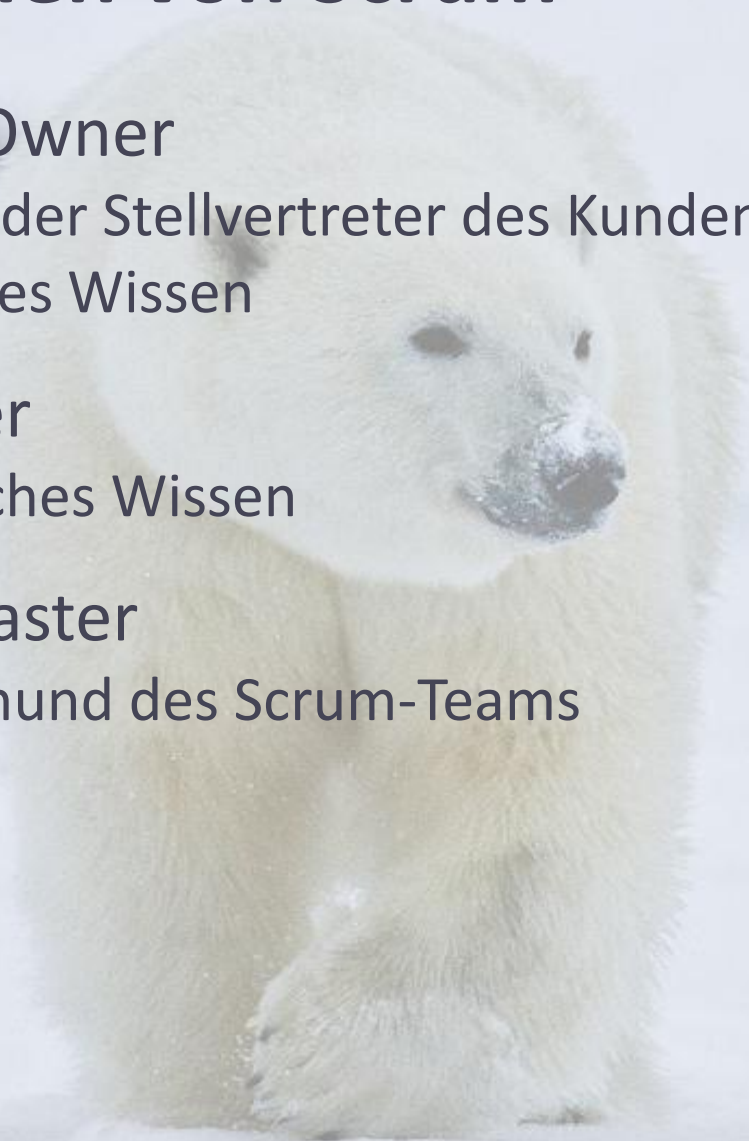
Was ist Scrum?

- > Scrum ist eine agile Methode
- > Ikujiro Nonaka und Hirotaka Takeuchi
 - > „The New New Product Development Game“
- > Ken Schwaber, Jeff Sutherland und Mike Beedle
 - > „Wicked Problems, Righteous Solutions“, 1991

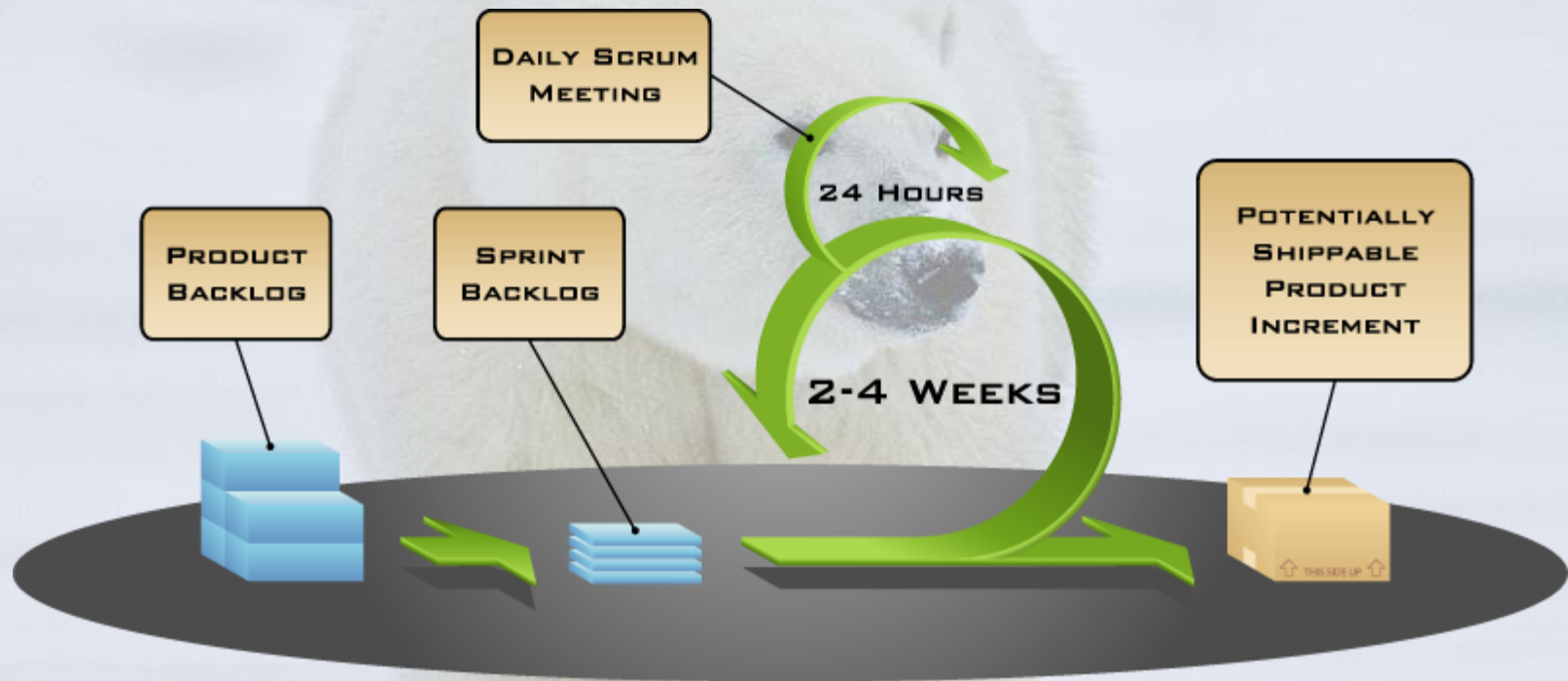


Die Rollen von Scrum

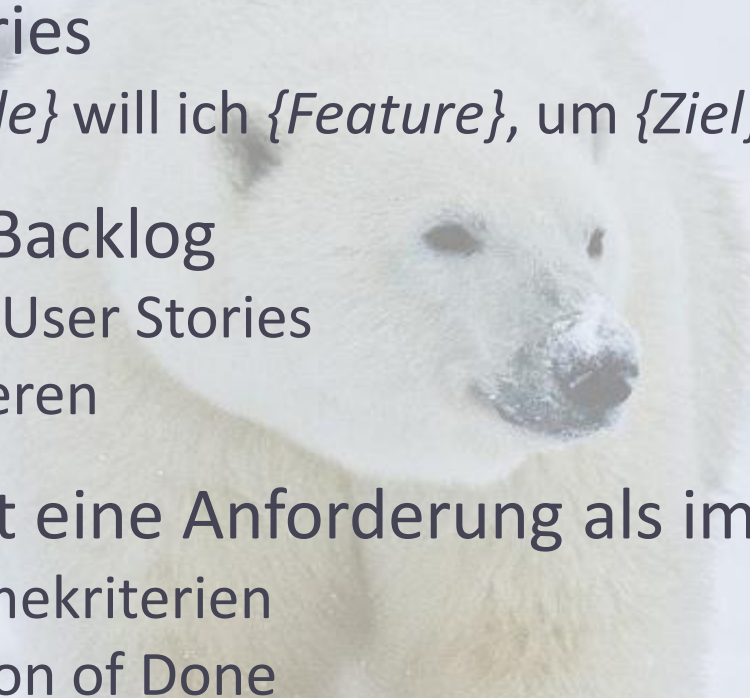
- > Product Owner
 - > Kunde oder Stellvertreter des Kunden
 - > Fachliches Wissen
- > Entwickler
 - > Technisches Wissen
- > Scrum Master
 - > Schäferhund des Scrum-Teams



Der Prozess von Scrum



Anforderungen

- > User Stories
 - > Als *{Rolle}* will ich *{Feature}*, um *{Ziel}*.
 - > Product Backlog
 - > Enthält User Stories
 - > Priorisieren
 - > Wann gilt eine Anforderung als implementiert?
 - > Abnahmekriterien
 - > Definition of Done
- 

Definition of Done

- > Code is considered to be “done”, when:
 - > It does satisfy all its functional and non-functional requirements.
 - > It does not contain any known errors.
 - > It has been commented and documented.
 - > It has been either pair-programmed or reviewed.
 - > It has been developed test-driven using 4-Step TDD.
 - > It does not need to be refactored or rearranged.
 - > It has been written according to well-known best practices.
 - > It does conform to accepted coding standards.
 - > It does pass static code analysis without any errors or warnings.
 - > It has been integrated and does not break the integration build.
 - > It has been checked in into source control.
- > Siehe www.definition-of-done.net

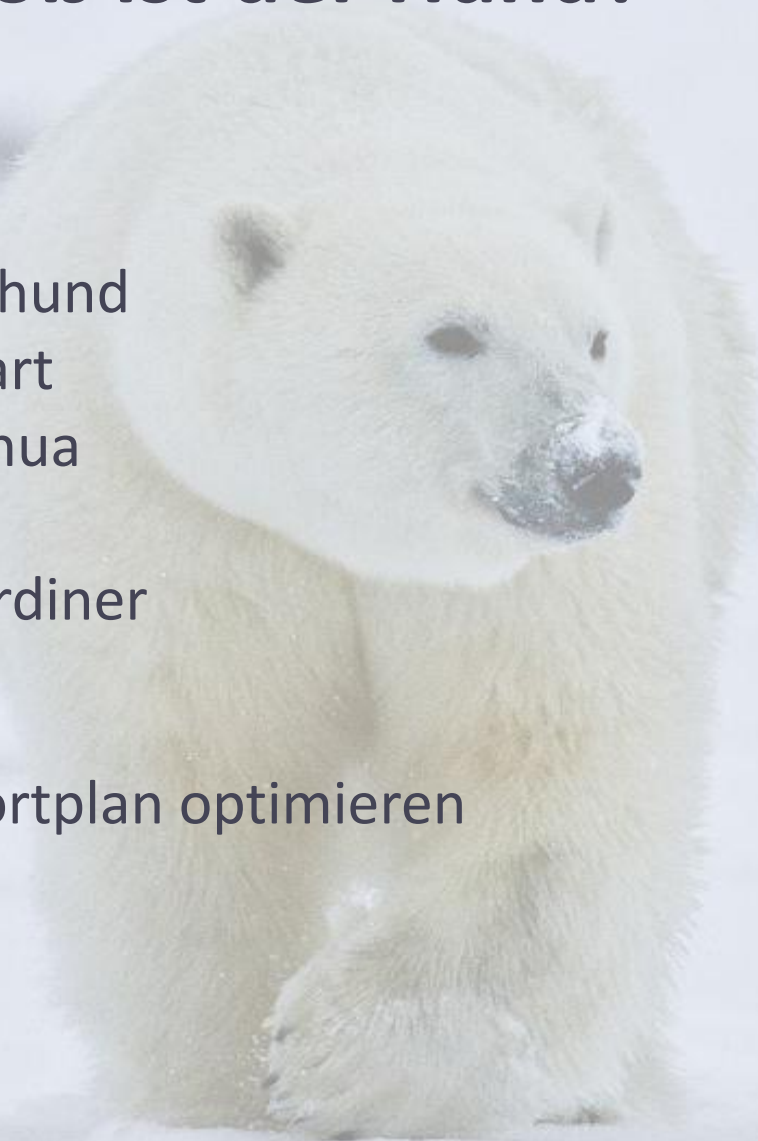
Aufwände schätzen

- > Der Aufwand von User Stories wird von demjenigen geschätzt, der die User Story implementiert
- > Übliches Vorgehen
 - > Planungsspiel
 - > Siehe www.planningpoker.com



Wie groß ist der Hund?

- > Gegeben
 - > Collie
 - > Schäferhund
 - > Hovawart
 - > Chihuahua
 - > Dackel
 - > Bernhardiner
- > Aufgabe
 - > Transportplan optimieren



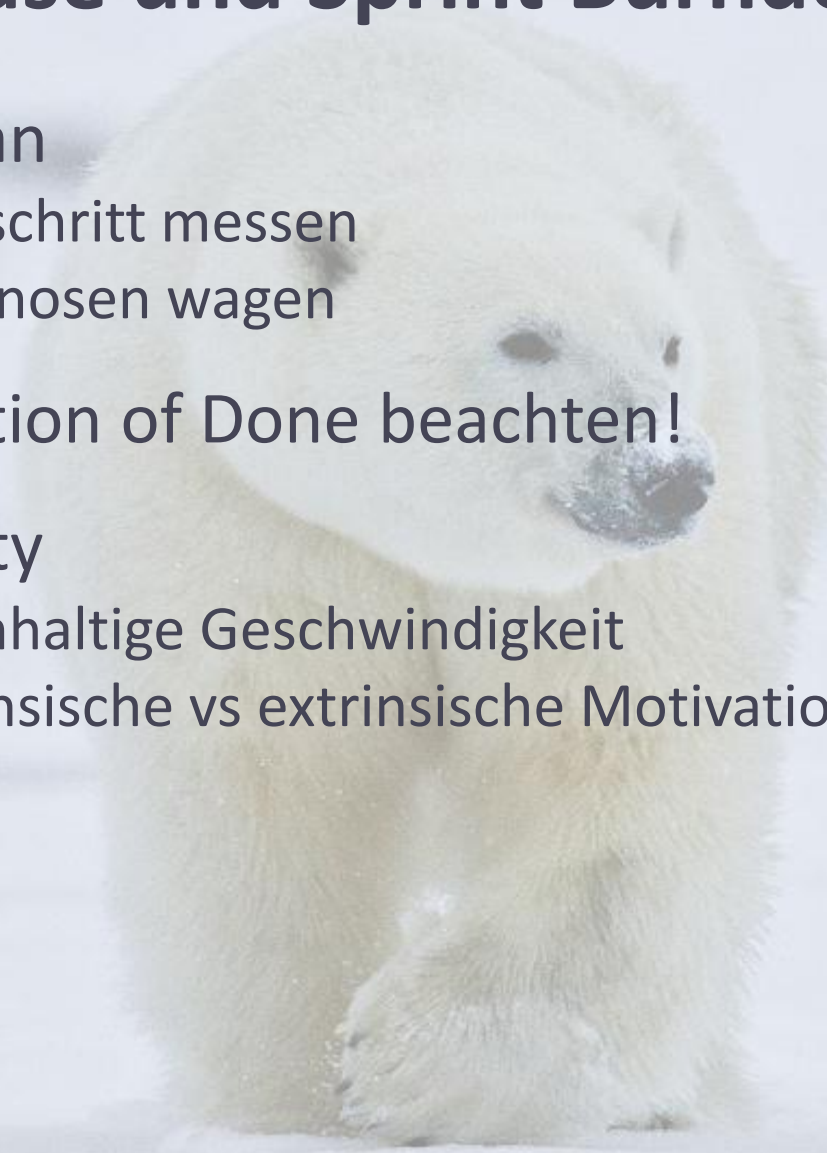
Die Retrospektive

- > Dient der kritischen Bewertung des Prozesses
 - > Findet ohne den Product Owner statt
- > Verschiedene Vorgehensweisen
- > Temperature Reading
 - > Lob
 - > Probleme und offene Fragen
 - > Konstruktive Kritik
 - > Neu Gelerntes
 - > Hoffnungen und Wünsche



Release und Sprint Burndown

- > Zeitplan
 - > Fortschritt messen
 - > Prognosen wagen
- > Definition of Done beachten!
- > Velocity
 - > Nachhaltige Geschwindigkeit
 - > Intrinsische vs extrinsische Motivation



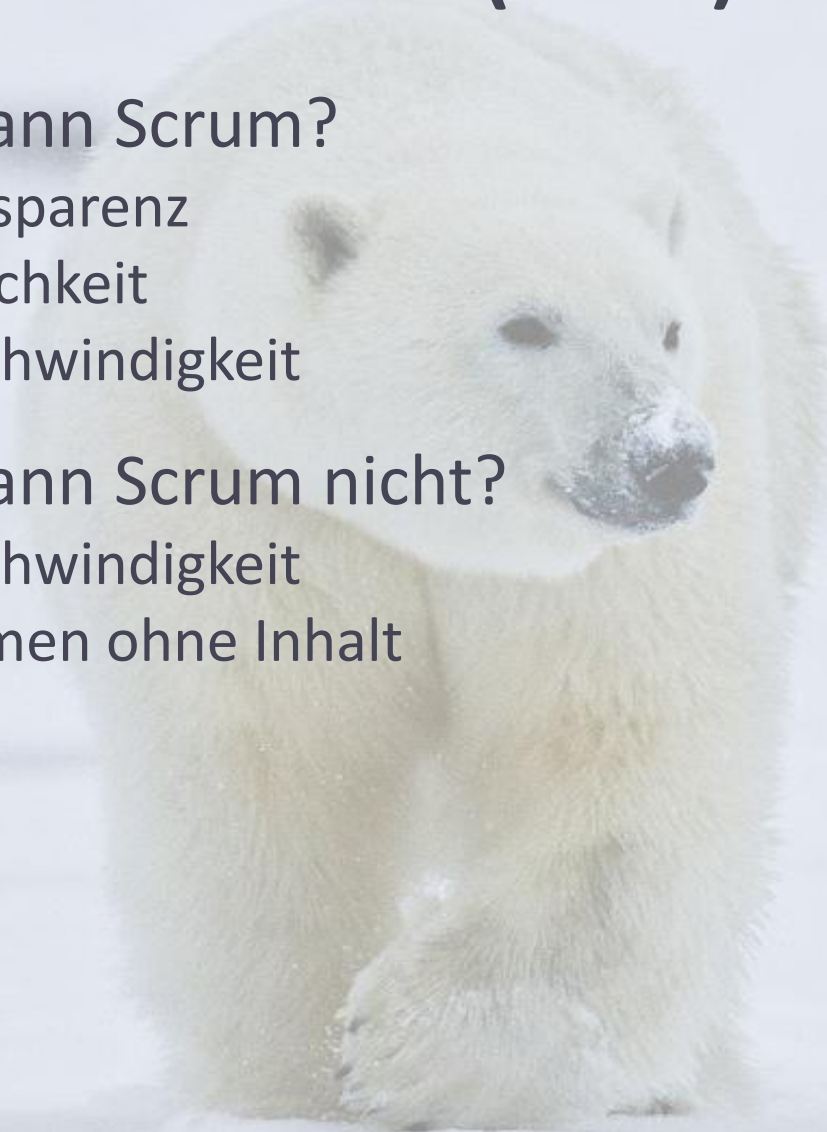
Scrum wofür?

- > Vier Arten von Projekten
 - > Variable Zeit
 - > Variabler Preis
 - > Fixer Preis
 - > Fixe Zeit
 - > Variabler Preis
 - > Fixer Preis
- > Zeit vs Preis vs Qualität vs Scope



Was kann Scrum (nicht)?

- > Was kann Scrum?
 - > Transparenz
 - > Ehrlichkeit
 - > Geschwindigkeit
- > Was kann Scrum nicht?
 - > Geschwindigkeit
 - > Rahmen ohne Inhalt



Alternativen und Ergänzungen zu Scrum

- > Agile Methoden
 - > Extreme Programming (XP)
 - > Feature Driven Development (FDD)
 - > Kanban
 - > Scrumban
- > Agile Meta-Methoden
 - > Crystal-Family
- > Scrumbut



Was ist Extreme Programming?

- > Wenn Scrum als Rahmenwerk fungiert, bildet Extreme Programming den Inhalt.



Werte von XP

- > 5 Werte
 - > Einfachheit
 - > Kommunikation
 - > Feedback
 - > Respekt
 - > Mut



Praktiken von XP, Teil 1



> Planung

- > User Stories
- > Releaseplanung
- > Kleine Releases
- > Iterationen
- > Iterationsplanung

> Management

- > Offene Arbeitsumgebung
- > Nachhaltiges Tempo
- > Standup-Meetings
- > Velocity messen
- > Leute umherbewegen
- > XP fixen

Praktiken von XP, Teil 2



> Design

- > Einfachheit
- > Metapher
- > Spikes
- > Späte Funktionalität
- > Refaktorisieren

> Code

- > Kunde vor Ort
- > Programmierstandards
- > Test first
- > Programmieren in Paaren
- > Fortlaufende Integration
- > Gemeinsame Verantwortlichkeit

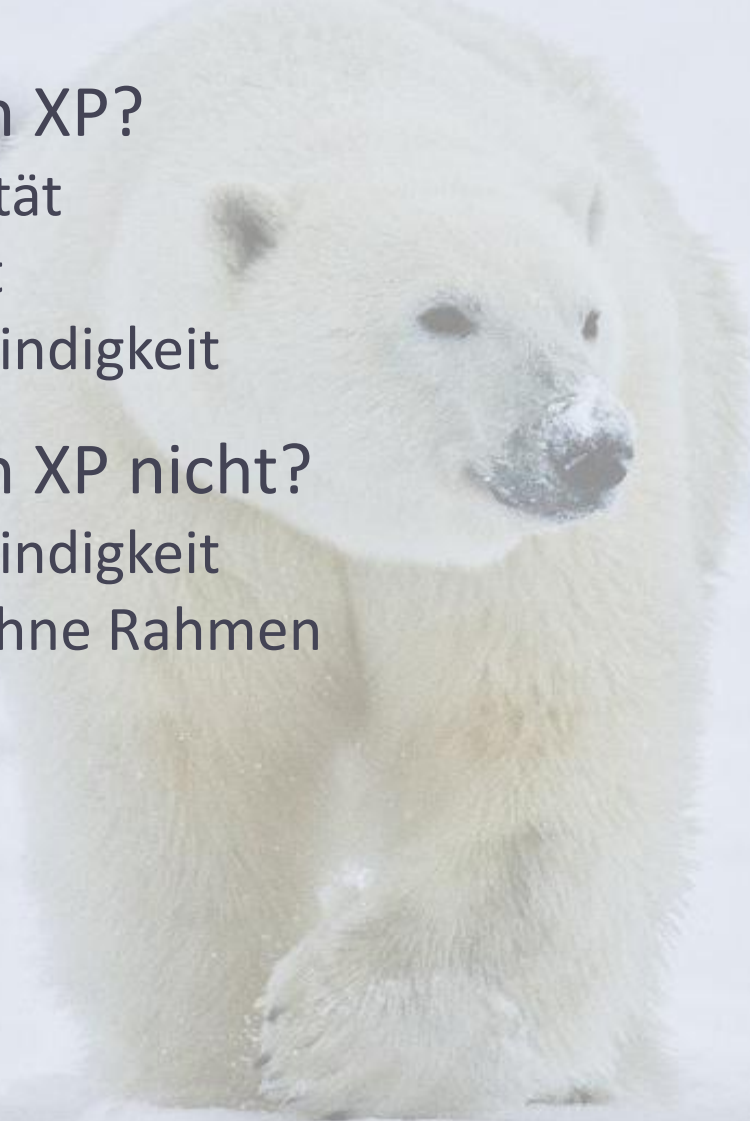
Praktiken von XP, Teil 3

- > Tests
 - > 100% Testabdeckung
 - > Release bedingt erfolgreiche Tests
 - > Fehler erzeugen Tests
 - > Akzeptanztests



Was kann XP (nicht)?

- > Was kann XP?
 - > Flexibilität
 - > Qualität
 - > Geschwindigkeit
- > Was kann XP nicht?
 - > Geschwindigkeit
 - > Inhalt ohne Rahmen

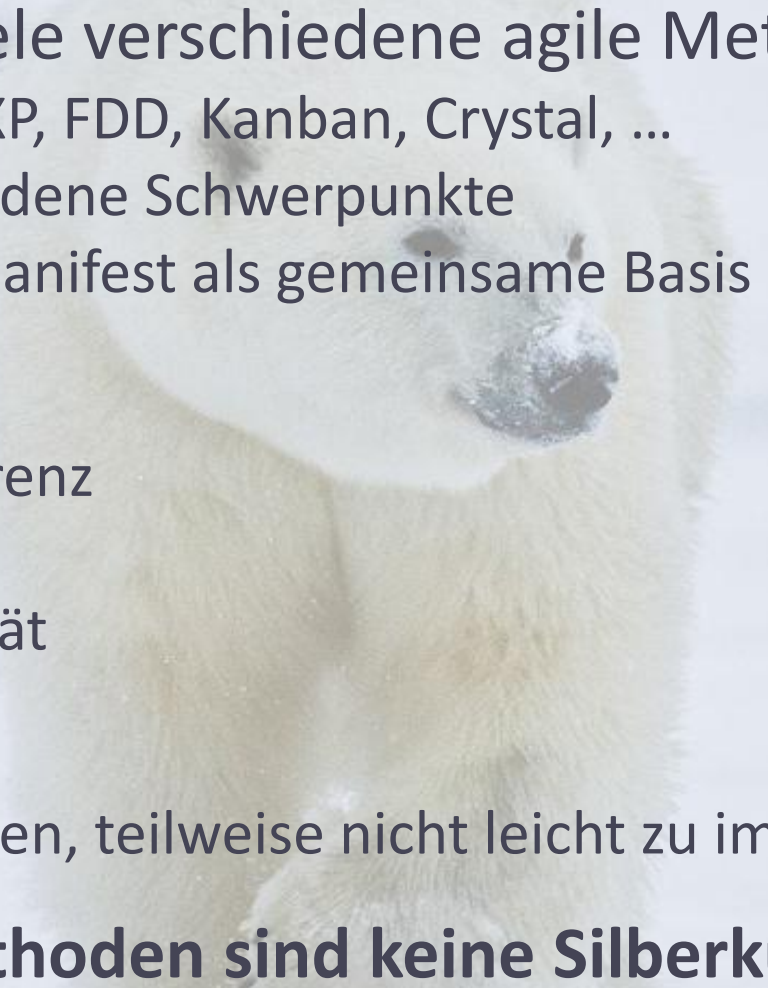


Alternativen und Ergänzungen zu Scrum

- > Agile Methoden
 - > Extreme Programming (XP)
 - > Feature Driven Development (FDD)
 - > Kanban
 - > Scrumban
- > Agile Meta-Methoden
 - > Crystal-Family
- > Scrumbut



Fazit

- > Es gibt viele verschiedene agile Methode
 - > Scrum, XP, FDD, Kanban, Crystal, ...
 - > Verschiedene Schwerpunkte
 - > Agiles Manifest als gemeinsame Basis
 - > Vorteile
 - > Transparenz
 - > Qualität
 - > Flexibilität
 - > Nachteile
 - > Umdenken, teilweise nicht leicht zu implementieren
 - > **Agile Methoden sind keine Silberkugel!**
- 

Feedback

- > Fragen, Anregungen, Lob oder Kritik?
 - > webmaster@goloroden.de

