



GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

GPP & MDS

Time Ágil

Carla Rocha, Hilmer R. Neri

Engenharia de Software
Universidade de Brasília



GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

① Contexto

② XP

③ Work Flow - Kanban

④ Diferenças Scrum, XP, Kanban

⑤ Planejamento

⑥ Projeto Guiado por Comportamento



Lembretes

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

- 1 Sprints documentadas
- 2 Releases - colocar na aba do github (olha owla)
- 3 Organizar github com histórias, tasks, sprints (milestones) - transparência
- 4 Em produção - (transparência) - entregas contínuas (por sprint)
- 5 Post-mortem - continuamento registrado (retrospectivas)
- 6 wiki - up-to-date



Manifesto Ágil

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

- 1 **Indivíduos e interação entre eles** mais que processos e ferramentas
- 2 **Software em funcionamento** mais que documentação abrangente
- 3 **Colaboração com o cliente** mais que negociação de contratos
- 4 **Responder a mudanças** mais que seguir um plano



Solução 1: Scrum

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

- O framework Scrum consiste nos times do Scrum associadas a papéis, eventos, artefatos e regras
- As regras do Scrum integram os eventos, papéis e artefatos, administrando as relações e interações entre eles

Não há eventos, artefatos, boas práticas que focam na entrega de produto de qualidade



Scrum - Framework

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

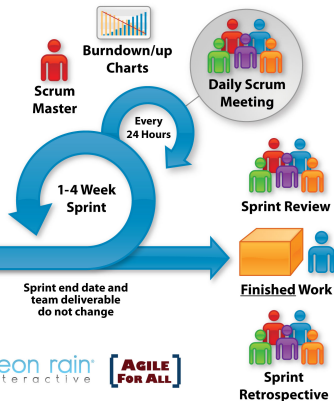
Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

The Agile: Scrum Framework at a glance

Inputs from Executives,
Team, Stakeholders,
Customers, Users



neon rain[®] interactive [AGILE FOR ALL]



Scrum - Adaptação Projeto

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

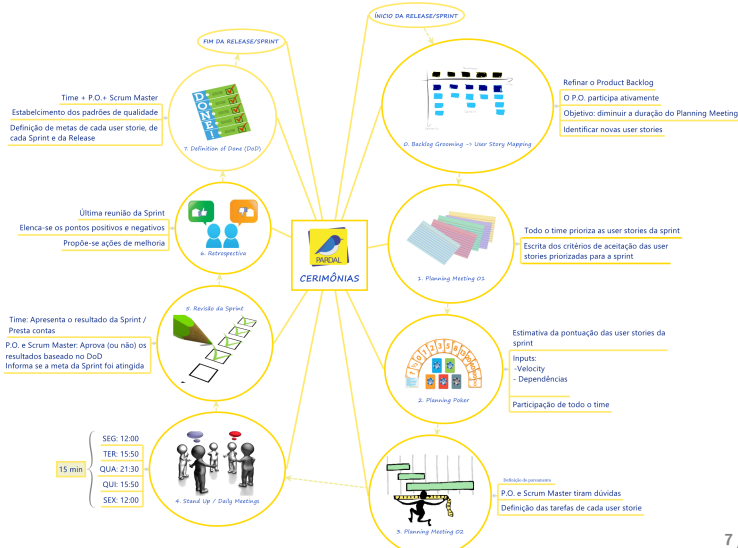
XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento





Metodologia Ágil em Projetos

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

Maior parte dos projetos de software, o Scrum é aplicado com outras metodologias focadas na qualidade do produto (XP) e no fluxo contínuo de trabalho (Kanban)





eXtreming Programming

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

O XP é um método de desenvolvimento de software leve. O objetivo principal do XP é levar ao extremo um conjunto de práticas que são ditas como boas na engenharia de software

Como no Scrum, o XP prescreve iterações, artefatos e eventos



XP diz

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

- Já que testar é bom, que todos testem o tempo todo;
- Já que revisão é bom, que se revise o tempo todo;
- Se projetar é bom, então refatorar o tempo todo;
- Se teste de integração é bom, então que se integre o tempo todo;
- Se simplicidade é bom, desenvolva uma solução não apenas que funcione, mas que seja a mais simples possível;
- Se iterações curtas é bom, então mantenha-as realmente curtas;



XP Framework

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

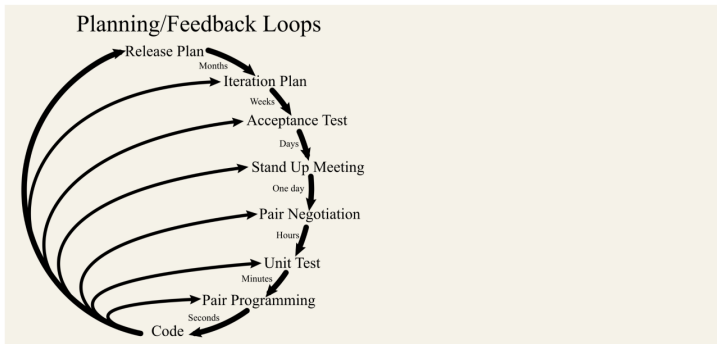
Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

XP.



Source: Don Wells

© 2015 COWAN+



XP - Funcionalidade "Pronta"

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

- Uma funcionalidade "Pronta", significa:
 - ① Claramente codificada
 - ② Refatorada
 - ③ Suite de testes automatizados (unitário, funcional, ...)
 - ④ Testes de aceitação



Atividades XP

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

- Listening - (escutar)
- Testing - (testar)
- Coding - (codificar)
- Designing – (projetar)



Práticas XP

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

- Whole Team – Equipe
- Plannig Game – Jogo do planejamento
- Customer Tests – Testes de aceitação
- Small releases – Versões pequenas
- Simple Design – Projeto simples
- Pair programming – Programação em pares
- Test-driven Development – Desenvolvimento orientado a testes (TDD)



Práticas XP

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

- Refactoring – Refinamento do projeto
- Continuous Integration – Integração contínua
- Collective Ownership – Posse coletiva
- Coding Standards – Padrões de codificação
- Metaphor – Metáfora
- Sustainable Pace – Ritmo saudável



A equipe

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

- Todos em um projeto XP são parte de uma equipe.
- A equipe deve incluir um representante do cliente:
 - estabelece os requisitos do projeto
 - define as prioridades
 - controla o rumo do projeto



A equipe

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

- Outros papéis assumidos pelos integrantes da equipe:
 - programadores
 - testadores (que ajudam o cliente com testes de aceitação)
 - analistas (que ajudam o cliente a definir requerimentos)
 - gerente (garante os recursos necessários)
 - coach (orienta a equipe, controla a aplicação de XP)
 - tracker (coleta métricas)



Jogo do Planejamento

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

- Planejamento de um release
 - Cliente propõe funcionalidades desejadas (estórias)
 - Programadores avaliam a dificuldade de implementá-las
- Planejamento de uma iteração
 - Cliente define as funcionalidades prioritárias para a iteração;
 - Programadores as quebram em tarefas e avaliam o seu custo (tempo de implementação)



XP - Teste Unitário

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

- Validar as classes básicas e os componentes do sistema
- Verificar se o fluxo de controle e dados estão corretos
- Realizado no início da iteração (TDD - Test driven development)



XP - Relatando e Corrigindo Erros de Programação: 5 R's

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

- **R**elatar um erro de programação
- **R**eproduzir o problema, ou então **R**eclassifica-lo como "não erro" (not a bug) ou "não será corrigido" (won't be fixed)
- criar um teste de **R**egressão que demonstre o erro
- **R**eparar o erro de programação
- **R**elançar o código reparado



XP - Programação Pareada

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

- Objetivo é a otimização da qualidade do software através do desenvolvimento de um mesmo trecho de código por mais de uma pessoa
- Atividade cooperativa com duas funções diferentes: o piloto e observador
- Transferência de conhecimento entre a dupla
- Redução do tempo de desenvolvimento e melhoria da qualidade do software



XP - Programação Pareada

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

- Melhor qualidade do design, código e testes
- Revisão constante do código
- Nivelamento da equipe
- Maior comunicação



XP - Programação Pareada

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

WHO HAVE YOU PAIRED WITH?

	MA	PF	SW	GZ	TV	JY	QH	JP	GE	DY	SM	CM	PW
MA													
PF													
SW													
GZ													
TV													
JY													
QH													
JP													
GE													



XP - Teste de Aceitação

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

- Teste de uma possível aceitação por parte do cliente
- Testes de aceitação estão intimamente ligados com as user stories
- visam testar o sistema do ponto de vista do usuário
- Com testes de aceitação, voce sabe, sem dúvidas, quando o sistema está pronto.



XP - Teste de Aceitação

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

- Originalmente chamado de teste de funcionalidade.
- São escritos pelo cliente. Este recebe o nome de cliente testador.
- São escritos no momento da escrita da user story.
- O cliente saberá como o sistema deve se comportar para que aquela user story seja considerada acabada.
- Para cada user story deve coexistir pelo menos 1 teste de aceitação.
- Uma user story só pode ser declarada terminada quando seus testes de aceitação executarem completamente.



XP - Integração Contínua

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

- o desenvolvedor integra o código alterado e/ou desenvolvido ao projeto principal na mesma frequência com que as funcionalidades são desenvolvidas, sendo feito muitas vezes ao dia ao invés de apenas uma vez
- o processo de build integrado deve ser feito constantemente, sendo sincronizado sempre que possível, evitando o acúmulo de códigos e de testes



XP - Integração Contínua - Benefícios

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

- Expõe o estado atual do desenvolvimento (viabiliza lançamentos pequenos e freqüentes)
- Estimula design simples, tarefas curtas, agilidade
- Oferece feedback sobre todo o sistema
- Permite encontrar problemas de design rapidamente



Valores XP

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

- Comunicação
- Simplicidade
- Feedback
- Coragem



Variáveis XP

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

- O XP considera quatro as variáveis que estão presentes no desenvolvimento de um projeto
 - 1 Custo
 - 2 Tempo
 - 3 Escopo
 - 4 Qualidade



Variáveis XP

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

- O planejamento dentro do XP é feito sempre da mesma maneira: as “forças externas” (clientes e gerentes) escolhem o valor de três destas variáveis,
- e a equipe de desenvolvimento projeta o valor conseqüente da quarta variável.



Variáveis XP

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

É muito difícil encontrar uma relação ideal entre o peso de cada variável

- **Custo:** com um orçamento muito apertado normalmente não se consegue contar com a equipe que se gostaria, e isto pode trazer problemas para a efetiva resolução do problema do cliente.



Variáveis XP

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

É muito difícil encontrar uma relação ideal entre o peso de cada variável

- **Escopo:** um escopo menor pode melhorar a qualidade, pois se tem menos tarefas para serem desenvolvidas, além de reduzir o prazo e o custo



Variáveis XP

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

É muito difícil encontrar uma relação ideal entre o peso de cada variável

- **Tempo:** um prazo maior para a entrega final do sistema pode aumentar a qualidade e o escopo do mesmo, dentro de um limite. Por outro lado, caso o prazo seja muito pequeno, prejudica-se o escopo da aplicação.



Variáveis XP

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

É muito difícil encontrar uma relação ideal entre o peso de cada variável

- **Qualidade:** Pode-se ter ganhos pequenos (dias ou semanas) sacrificando a qualidade em alguns pontos do projeto, como por exemplo definindo-se um número menor de testes unitário para uma classe, a fim de poupar tempo de programação.



Práticas XP

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

XP'S PRACTICES & THE JOB OF SOFTWARE DEVELOPMENT

Learning

Stories

Deciding

Weekly Cycle
Quarterly Cycle
Slack

Building

Pair Programming
Ten Minute Build
Continuous Integration
Test-First Programming
Incremental Design

Managing

Sit Together
Informative Workspace
Whole Team
Energized Work

© 2015 COWAN+



Mantra Programador XP

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

- Escute, para que saibamos qual é o problema a resolver e assim sendo conversar bastante com o cliente.
- Planeje, para que sempre que possamos fazer a coisa mais importante ainda a fazer. Planejamento é uma constante onde planejamos o tempo todo, incorporando no plano os toques de realidade que temos atualmente.



Mantra Programador XP

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

- Codifique, senão o software não sai. XP é contra a documentação que não agrega valor, portanto enquanto um documento não é codificado ele é apenas um documento, dessa forma o documento mais importante é realmente o código.
- Teste, senão não iremos realmente saber se está funcionando.
- Refatore, senão o código vai ficar tão ruim que será impossível dar manutenção. Mantemos o espaço de trabalho sempre limpo através das práticas de refatoração.



Kanban

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow - Kanban

Diferenças Scrum, XP, Kanban

Planejamento

Projeto Guiado por Comportamento

- É um método para a implantação de mudanças que não prescreve papéis ou práticas específicas
- Oferece uma série de princípios que buscam melhorar o desempenho e reduzir desperdício, eliminando atividades que não agregam valor para a equipe.
- É um dos métodos de desenvolvimento de software menos prescritivo, se tornando adaptável a quase qualquer tipo de cultura.



Kanban

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow - Kanban

Diferenças Scrum, XP, Kanban

Planejamento

Projeto Guiado por Comportamento

- Modelo visual do fluxo de trabalho da equipe, fica possível identificar o que realmente está sendo feito.
- O trabalho se torna visível, gerando uma serie de benefícios como, foco no “todo”, transparência e identificação de desperdícios
- Todos podem enxergar o contexto do outro, levando instantaneamente o aumento da comunicação e colaboração



Kanban

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

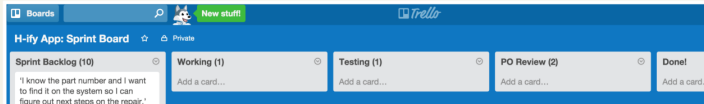
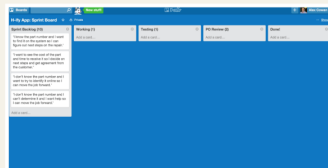
Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

ITERATION (SPRINT) BACKLOG



© 2015 COWAN+



Princípios - Kanban

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

KANBAN: SIX PRINCIPALS

VISUALIZE

WORK & WORKFLOW

BE EXPLICIT

MAKE POLICIES EXPLICIT
(BUT NOT PERMANENT)

LIMIT WIP

LIMIT WORK IN
PROGRESS

FEEDBACK

IMPLEMENT
FEEDBACK LOOPS

**MANAGE
FLOW**

AVOID STACKUPS
ENCOURAGE
COLLABORATION

**IMPROVE,
EVOLVE**

IMPROVE COLLABORATIVELY,
EVOLVE EXPERIMENTALLY

© 2015 COWAN+



Kanban - Work flow

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

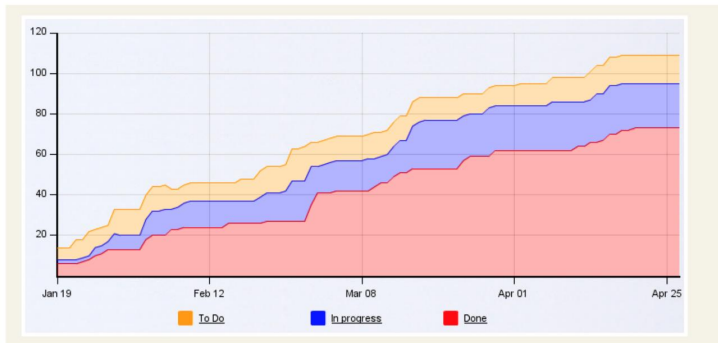
Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

CUMULATIVE FLOW



Source: Alhmodeus via Wikimedia Commons

© 2015 COWAN+



Kanban

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow - Kanban

Diferenças Scrum, XP, Kanban

Planejamento

Projeto Guiado por Comportamento

- Limitar a quantidade de trabalho em andamento (WIP)
- Gerenciar e medir o fluxo
- Tornar as políticas do processo explícitas
- Usar modelos para reconhecer oportunidades de melhoria



Kanban - Classificação de itens e hierarquia

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

- Épicos (Epics)
- Estória de usuário (User Story)
- Tarefas (Tasks)Tarefas (Tasks)



Kanban - Evidenciando um quadro Kanban

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

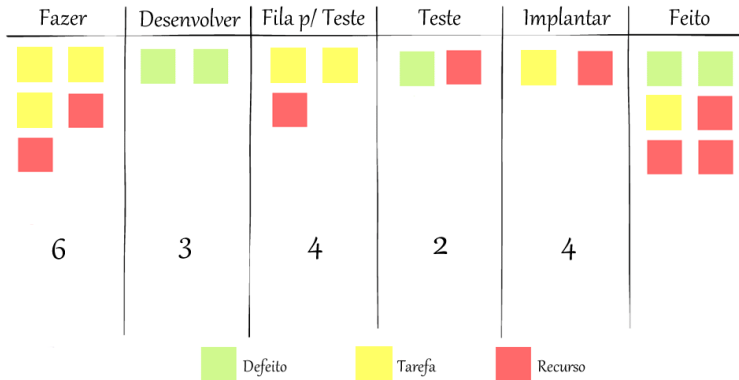
XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento





Kanban - Evidenciando um quadro Kanban

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

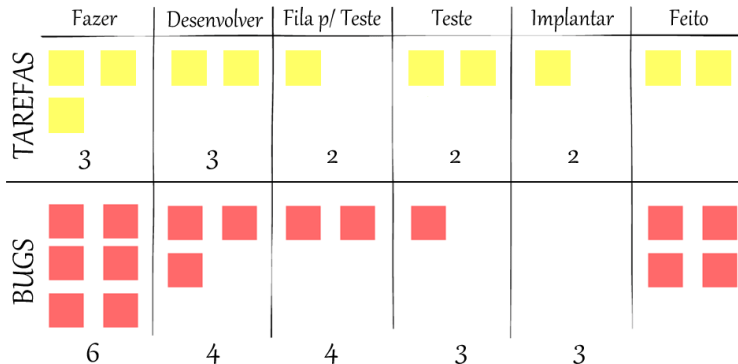
XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento





Kanban - Benefícios

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow - Kanban

Diferenças Scrum, XP, Kanban

Planejamento

Projeto Guiado por Comportamento

- Tempo de ciclo curtos, oferecendo recursos mais rapidamente;
- Melhor gestão nas mudanças de prioridade;
- Requer menos organização;
- O processo é simplificado;
- Maior visibilidade dos projetos;
- Redução de desperdício;
- Redução de custo;
- Elimina atividades que não agregam valor para a equipe;
- Melhora a motivação e desempenho da equipe.



Diferenças Scrum, XP, Kanban

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

Deciding

Prioritize & Batch Tasks
Share Out Responsibilities & Tasks
Manage Work in Progress
Define & Communicate Release Content

Scrum

1-6 Week Cycles
Product & Sprint Backlogs
Planning Meeting
Restrict Change w/in Iteration
Daily Standup

XP

1 Week Cycles + Quarterly Cycles
Product & Iteration Backlogs
Planning Meeting
Allow Change w/in Iteration
Daily Standup



Planejamento

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

- Evento: Planning Meeting
- Artefato: Histórias de Usuário
- Estimativas: Velocity + Pontos/história
- Técnicas: planning game
- Transparência: kanban atualizado + Backlogs atualizados



Planeje a iteração

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow - Kanban

Diferenças Scrum, XP, Kanban

Planejamento

Projeto Guiado por Comportamento

- Divida o projeto em iterações de 1 ou 2 semanas cada
- Escolha um dia da semana para fazer entregas
- Planeje reuniões periódicas e frequentes (o ideal é o “standup meeting”)
- As iterações se tornam uma unidade de referência para o uso de métricas
- Entre no jogo para entregar software a cada iteração!



Histórias de Usuários - Visão do sistema

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

Entendimento coletivo

Identificação clara dos objetivos a serem alcançados com o projeto

- Como posso fazer direito algo que não consigo explicar em poucas palavras?
- Como posso planejar uma jornada se não sei para onde seguir?



História de usuário

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

História de usuários deve poder ser testadas, ser pequenas o suficiente para que possam ser implementadas em uma iteração e deve possuir valor de negócio



Histórias de usuário - Estrutura

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

- ① **Feature** [nome]
- ② **Como um** [tipo de stakeholder]
- ③ **Para que** [possa atingir algum objetivo],
- ④ **Desejo** [fazer alguma tarefa]



Histórias de usuário - Exemplo

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

5 pts
Eu, como usuário,
desejo visualizar as
categorias de infor-
mações para conhe-
cer os dados referen-
tes a elas.
História #3732

5 pts
Implementar o algoritmo
de carga inicial dos dados
durante a Splash Screen
para otimizar o carrega-
mento das informações do
sistema.
História #3782

8 pts
Como desenvolvedor
desejo tornar disponí-
veis as informações do
projeto para divulgar
a equipe e o produto.
História #3783

5 pts
Eu, como usuário,
desejo visualizar as
categorias de infor-
mações para conhe-
cer os dados referen-
tes a elas.
História #3732

5 pts
Implementar o algoritmo
de carga inicial dos dados
durante a Splash Screen
para otimizar o carrega-
mento das informações do
sistema.
História #3782

8 pts
Como desenvolvedor
desejo tornar disponí-
veis as informações do
projeto para divulgar
a equipe e o produto.
História #3783



Histórias de usuário - O que faz uma boa história de usuário?

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

- Acrônimo SMART oferece diretrizes concretas:
 - *Specific* - Específico
 - *Measurement* - Mensurável
 - *Achievable* - Realizável
 - *Relevant* - Relevante
 - *Timeboxed* - Prazo fixo



Histórias de usuário - O que faz uma boa história de usuário?

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow - Kanban

Diferenças Scrum, XP, Kanban

Planejamento

Projeto Guiado por Comportamento

- Específico - Devem ter pouco detalhe (digamos até 2 sentenças).
- Estimável - (entre 1 e 3 semanas).
- Mensurável - Testável (usando testes de aceitação)
- Relevante - São descritas pelo cliente.
- Prazo fixo - As estimativas de tempos são usadas para o planejamento de releases
- Não se limitam a descrever o que aparece na interface do usuário.
- Pelo menos 1 teste de aceitação automatizado deve existir para verificar que uma User Story foi implementada corretamente.



Estimativas

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

- **Ponto:** classificação de cada história de usuário, de acordo com sua complexidade de implementação
- **Velocidade:** a média de **pontos** por iteração que um grupo completa



Velocidade

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow - Kanban

Diferenças Scrum, XP, Kanban

Planejamento

Projeto Guiado por Comportamento

- Velocidade está relacionada com a capacidade produtiva da equipe. Está relacionada a quantidade VS. tempo de Story Points que a equipe faz por iteração
- O Story Point corresponde ao esforço relacionado ao dia de trabalho ideal de um desenvolvedor



Fator de Carga

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow - Kanban

Diferenças Scrum, XP, Kanban

Planejamento

Projeto Guiado por Comportamento

- O Fator de carga é relação entre o número de horas ideais e o número de horas disponíveis na iteração
- Geralmente é calculado pela divisão do número de Story Points estimados vs. número de Story Points realizados na iteração. Ex: $14 \text{ SP} / 9 \text{ SP} = 1.55$.
- Sempre que um desenvolvedor estimar o esforço de uma User Story, multiplique pelo fator de carga.



Planning game

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow - Kanban

Diferenças Scrum, XP, Kanban

Planejamento

Projeto Guiado por Comportamento

- Essa prática é fundamental para elaborar a estratégia das interações, que é a forma como se trabalha o "cronograma" de um projeto com XP
- basicamente define-se um tempo padrão para as interações e especifica-se quais e quantas estórias podem ser implementadas em uma interação
- O Planning Poker é uma prática de estimativa de tarefas bem simples e inclusive divertida



Planning poker

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

- Essa prática é fundamental para elaborar a estratégia das interações, que é a forma como se trabalha o "cronograma" de um projeto com XP
- basicamente define-se um tempo padrão para as interações e especifica-se quais e quantas estórias podem ser implementadas em uma interação
- Considera, principalmente: Opinião e Analogia



Planning poker

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

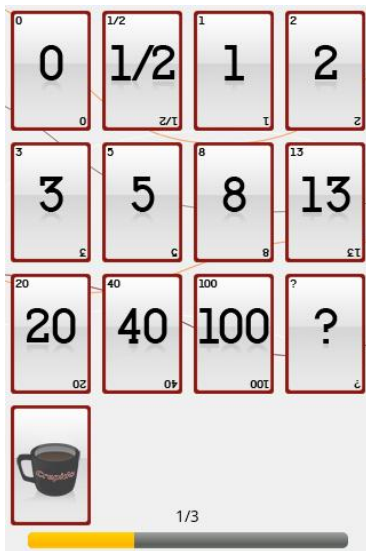
XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento





Planning poker

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow - Kanban

Diferenças Scrum, XP, Kanban

Planejamento

Projeto Guiado por Comportamento

1) 1 Jogo de Cartas (previamente organizado) para cada jogador. Cada carta possui uma estimativa válida.

2) Para cada história ou tema, o moderador lê a descrição

3) O dono do produto responde a todas as questões dos jogadores.

4) Atenção a curva de "esforço/precisão"!

5) Após perguntas e respostas, cada jogador escolhe 1 carta que representa sua estimativa

6) Os jogadores que escolherem as estimativas mais altas ou as mais baixas devem explicar/justificar. O importante aqui é o comum entendimento!

7) O grupo discute a história por alguns minutos

8) O moderador faz anotações úteis para quando aquela história for implementada e testada

9) Após a discussão, cada jogador escolhe 1 carta (outra estimativa) e o processo se repete.



Planning poker - Objetivo

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

Convergir as estimativas dos jogadores até que se chegue a uma que pode ser usada para a história do usuário. Geralmente isso obtido até 3 rodadas. Contudo, repita o processo até que haja a convergência.



Projeto guiado por comportamento - Método Ágil

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

**Projeto Guiado
por
Comportamento**

Projeto guiado por comportamento é o Desenvolvimento guiado por testes feito corretamente



GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

Gerenciamento de Projeto: Scrum

Programação pareada e Sistemas de Controle de versão:
"Não há vencedores em uma equipe perdedora, nem
perdedores em uma equipe vencedora" (Fred Brooks)



Iteração do ciclo de vida de um programa Agil

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

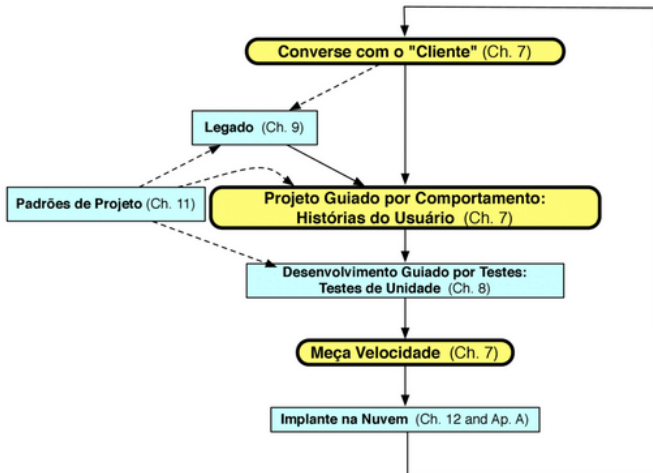
XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento





Ciclo de vida Ágil

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

- Trabalhar de maneira próxima e contínua com os *stakeholders* para desenvolver requisitos e testes
- Manutenção do protótipo funcional enquanto novos produtos são implantados
- O desenvolvimento ágil não troca de fases
- O modo manutenção é presente desde o início da implementação



Projeto Guiado por Comportamento (BDD)

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

- O BDD (*behavior Driven Development*) inicia o ciclo de vida ágil
- O BDD faz questionamento sobre o comportamento de uma aplicação *antes e durante o desenvolvimento*
- Os requisitos são continuamente aprimorados para assegurar que o software desenvolvido esteja de acordo com a vontade dos interessados
- O objetivo dos requisitos do BDD é **validação** (construir a coisa certa), não apenas **verificação** (fazer certo a coisa)



Projeto Guiado por Comportamento (BDD)

GPP & MDS

Carla Rocha,
Hilmer R. Neri

Contexto

XP

Work Flow -
Kanban

Diferenças
Scrum, XP,
Kanban

Planejamento

Projeto Guiado
por
Comportamento

- Em BDD, a versão do conceito de requisitos são histórias de usuários, que descrevem como se espera que a aplicação seja usada
- Histórias de usuário ajudam os *stakeholders* a planejar e priorizar o desenvolvimento
- Ao se concentrar no *comportamento* da aplicação ao invés de se concentrar em sua *implementação*, fica mais fácil reduzir mal-entendidos entre *stakeholders*