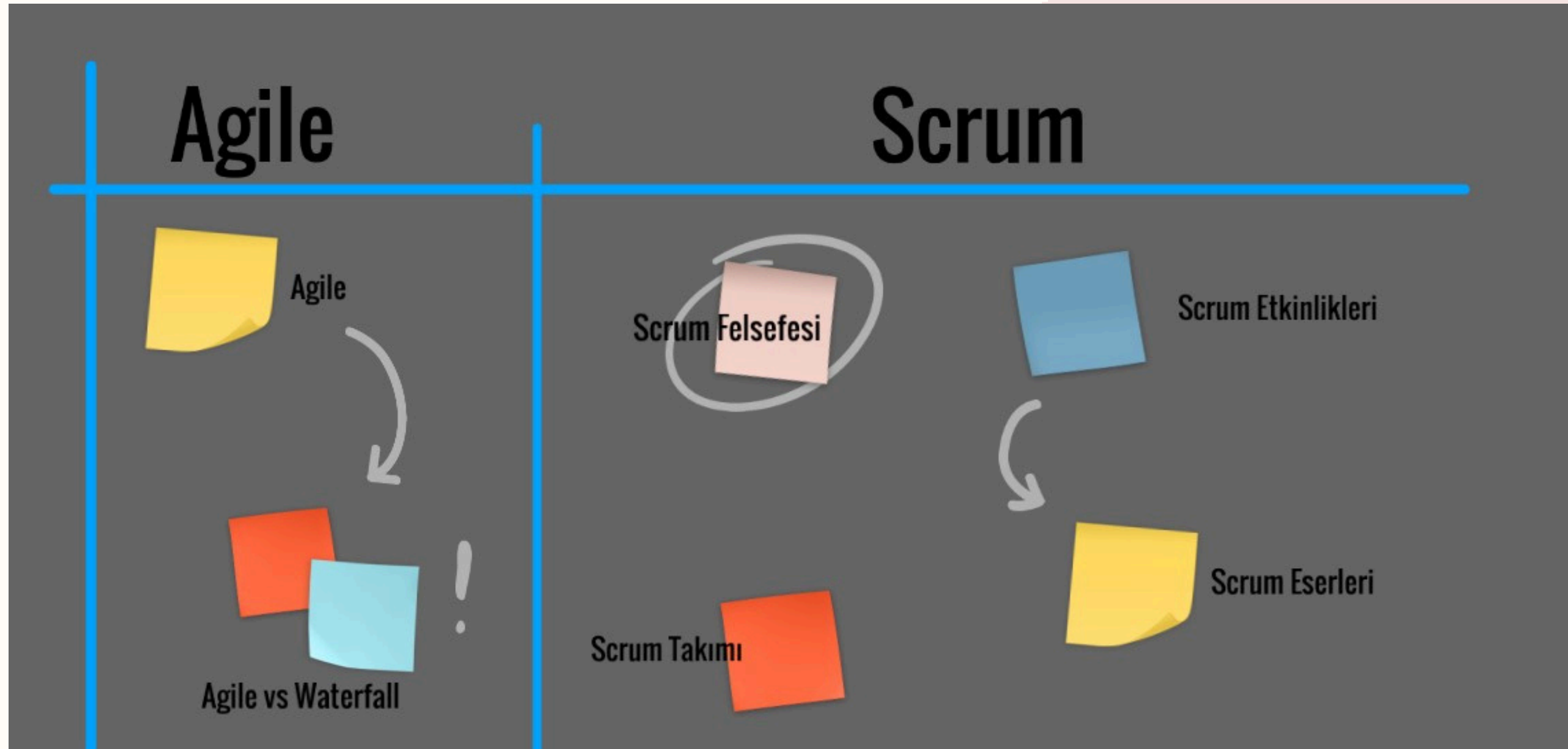


# Agile ve Scrum



# Agile Nedir?

**Agile** kelimesi Türkçe'ye “çevik” olarak geçmiştir. Agility ise “çeviklik” ve bu kavramı 2001 yılının Şubat ayında, 17 bağımsız yazılım geliştirme uzmanının bir araya gelmesi ve Çevik Manifesto olarak isimlendirilen metni yazması ile doğmuştur. Çeviklik nedir? aslında tek bir cümle ile özetlemek istersek: değişen koşullara hızlı ve verimli adapte olmak şeklinde tanımlayabiliriz.

Agile - Çevik

Değişime uyum sağla



Agile Manifesto

MVP

PARETO

# Çevik Yazılım Geliştirme Manifestosu

1 Süreçler ve araçlardan ziyade bireyler ve etkileşime

2 Kapsamlı dökümantasyondan ziyade çalışan yazılıma

3 Sözleşme ve pazarlıklarından ziyade müşteri ile işbirliğine

4 Bir plana bağlı kalmaktan ziyade değişime karşılık vermeye

Özetle, sol taraftaki maddelerin değerini kabul etmekle birlikte, sağ taraftaki maddeleri daha değerli bulmaktayız.

# Çevik Yaklaşımı 12 Temel İlkesi

## 1 Satisfy the customer



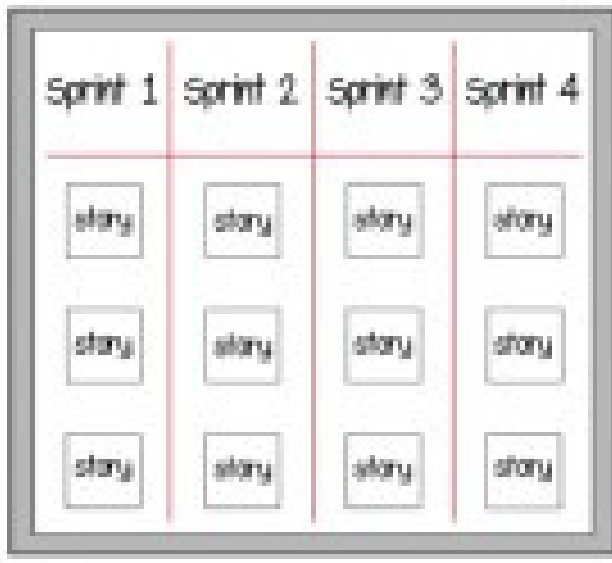
Our highest priority is to satisfy the customer through early and continuous delivery of valuable software.

## 2 Welcome change



Welcome changing requirements, even late in development. Agile processes harness change for the customer's competitive advantage.

## 3 Deliver frequently



Deliver working software frequently, from a couple of weeks to a couple of months, with a preference to the shorter timescale.

### 1.Müşteri Memnuniyeti

En önemli önceliğimiz değerli yazılımın (ürünün/çözümün) erken ve devamlı teslimini sağlayarak müşterileri memnun etmektir.

### 2.Değişime Açık Olma

Değişen gereksinimler geliştirme sürecinin son aşamalarında bile kabul edilmelidir.

Çevik süreçler değişimi müşterinin rekabet avantajı için kullanır.

### 3.Sürekli Teslimat

Çalışan yazılım (ürün/çözüm), tercihen kısa zaman aralıkları belirlenerek birkaç haftada ya da birkaç ayda bir düzenli olarak müşteriye sunulmalıdır.

4

## Work together



Business people and developers must work together daily throughout the project.

5

## Trust and support



Build projects around motivated individuals. Give them the environment and support they need, and trust them to get the job done.

6

## Face-to-face conversation



The most efficient and effective method of conveying information to and within a development team is face-to-face conversation.

### 4.Birlikte Çalışmak

İş süreçlerinin sahipleri ve geliştiriciler proje boyunca her gün birlikte çalışmalıdırlar.

### 5.Güven &Destek

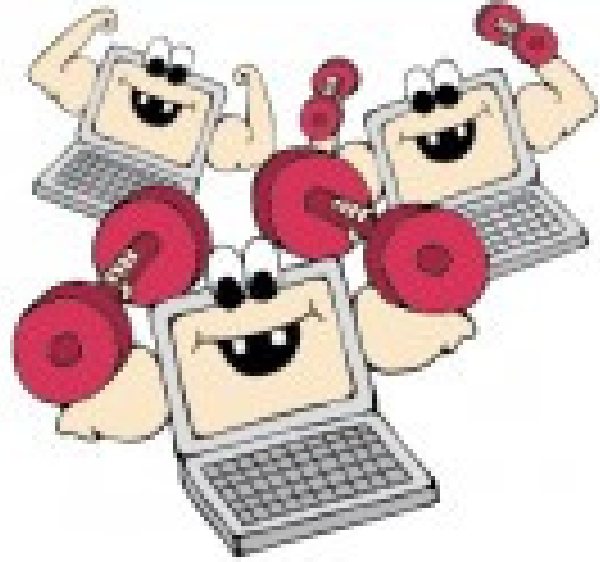
Projelerin temelinde motive olmuş bireyler yer almalıdır. Onlara ihtiyaçları olan ortam ve destek sağlanmalı, iyi başaracakları konusunda güven duyulmalıdır.

### 6.Yüzyüze İletişim

Bir yazılım takımında bilgi alışverişinin en verimli ve etkin yöntemi yüzyüze iletişimdir.

7

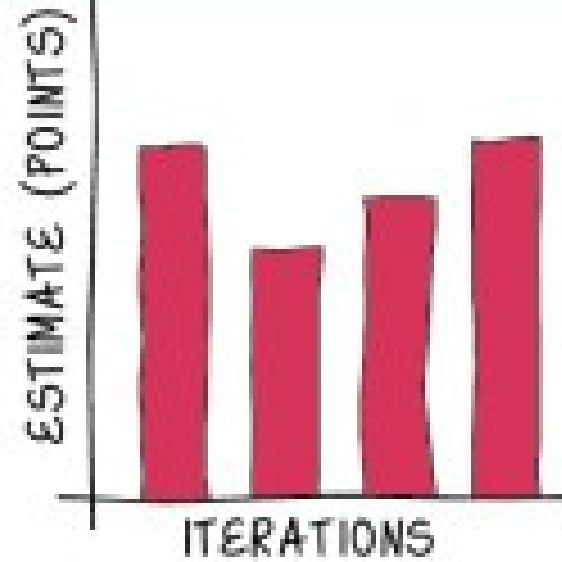
## Working software



Working software is the primary measure of progress.

8

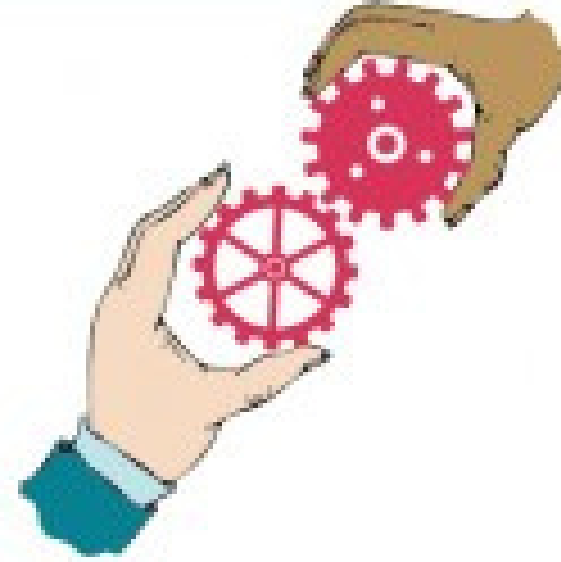
## Sustainable development



Agile processes promote sustainable development. The sponsors, developers, and users should be able to maintain a constant pace indefinitely.

9

## Continuous attention



Continuous attention to technical excellence and good design enhances agility.

### 7.Çalışan Yazılım

Çalışan yazılım ilerlemenin birincil ölçüsüdür.

### 8.Sürdürülebilir Geliştirme

Çevik süreçler sürdürülebilir geliştirmeyi teşvik etmektedir. Sponsorlar, yazılımcılar ve kullanıcılar sabit tempoyu sürekli devam ettirebilmedilir.

### 9.Sürekli Özen

Teknik mükemmeliyet ve iyi tasarım konusundaki sürekli özen çevikliği artırır.

## 10 Maintain simplicity



The art of maximizing the amount of work not done - is essential.

Copyright © 2018 Knowledge Train Limited

## 11 Self-organizing teams



The best architectures, requirements, and designs emerge from self-organizing teams.

## 12 Reflect and adjust



At regular intervals, the team reflects on how to become more effective, then tunes and adjusts its behavior accordingly.

### 10.Sadelik

Sadelik, yapılmasına gerek olmayan işlerin mümkün olduğunca arttırılması sanatı, olmazsa olmazlardandır.

### 11.Kendi Kendine Organize

En iyi mimariler, gereksinimler ve tasarımlar kendi kendini örgütleyen takımlardan ortaya çıkar.

### 12.Düşün ve Uyarla

Takım, düzenli aralıklarla nasıl daha etkili ve verimli olabileceğinin üzerinde düşünür ve davranışlarını buna göre ayarlar ve düzenler.

# MVP Nedir?

## MVP

1 2 3 4 5 6 7

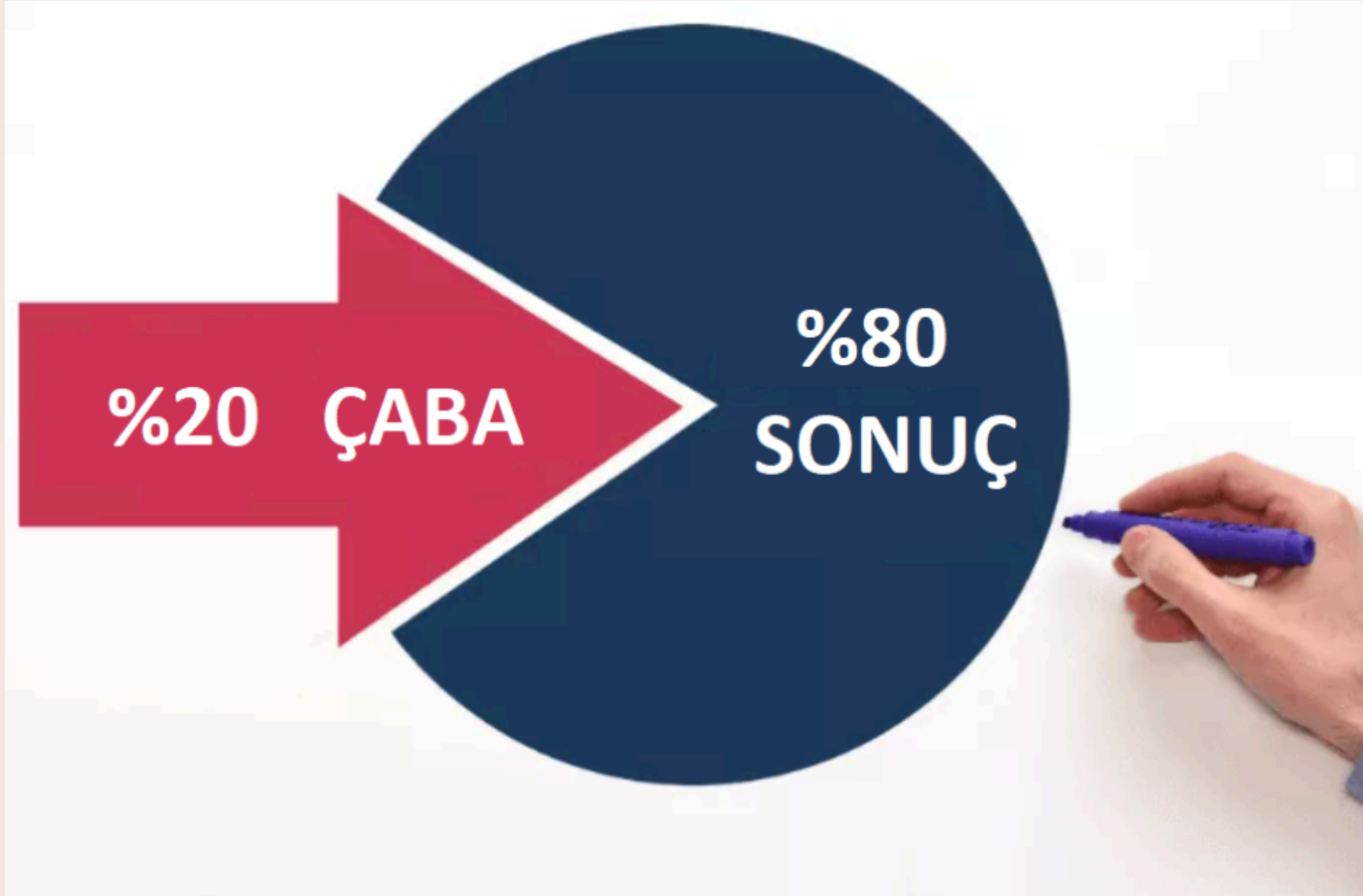


Yeni bir ürün veya hizmet geliştirirken, başarılı bir yol haritası belirlemek ve kullanıcı ihtiyaçlarına en iyi şekilde odaklanmak oldukça önemlidir. Bu noktada, Minimum Viable Product (MVP) kavramı ve Agile metodolojisi, geliştirme sürecinde stratejik bir rol oynar.

MVP, Minimum Viable Product'ın kısaltmasıdır. Türkçe'de “En Az Minimum Ürün” olarak ifade edilir. Geliştirme aşamasındaki bir ürün veya hizmetin, en temel özelliklerini içeren ve kullanıcılara sunulmaya hazır olan ilk sürümüdür. MVP'nin amacı, ürünün veya hizmetin temel işlevlerini test etmek ve kullanıcı geri bildirimlerini almaktır.



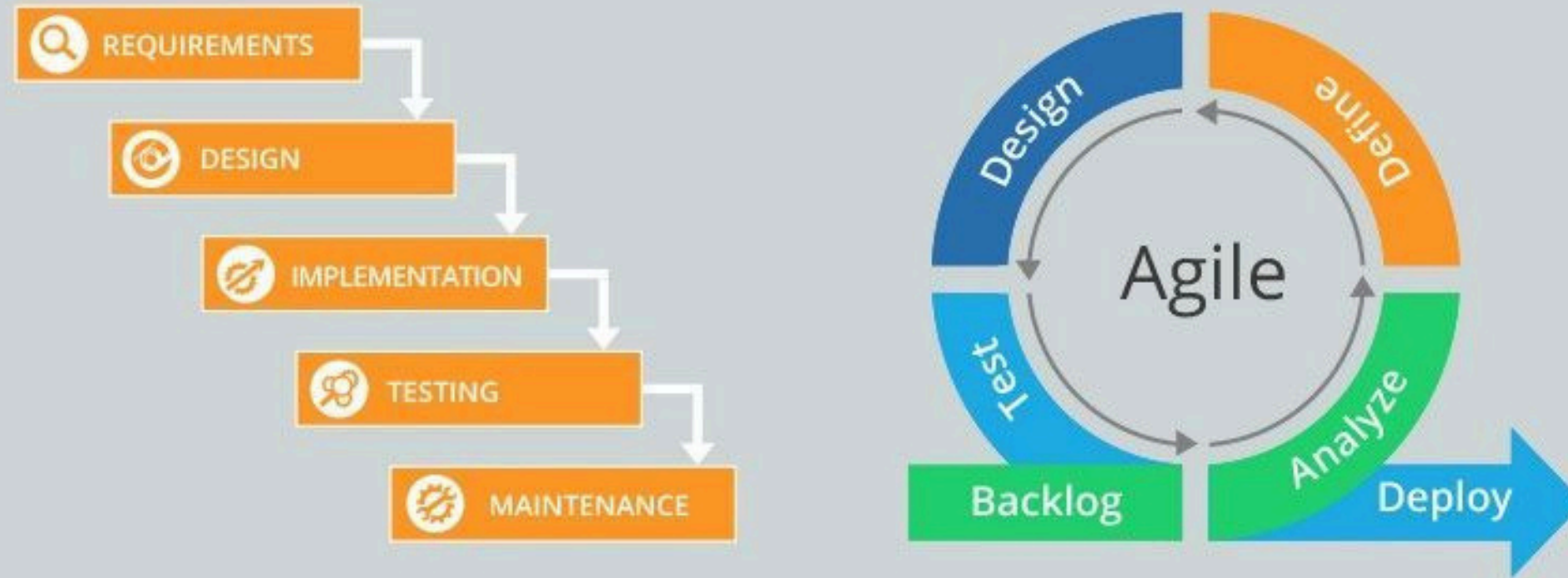
## 80 - 20 Pareto Kuralı



- 1. Gereksinimlerin Önceliği:** Agile projelerde, ürün gereksinimleri ve özelliklerinin belirlenmesinde 80-20 ilkesi göz önünde bulundurulur. Çoğu zaman, müşterinin en çok değer verdiği veya en fazla faydayı sağlayacak özelliklere odaklanılır. Bu şekilde, sınırlı kaynaklar en etkili şekilde kullanılır.
- 2. Müşteri Geri Bildirimi:** Agile yaklaşımda, müşteri geri bildirimleri ve öncelikleri, ürün geliştirme sürecinin şekillendirilmesinde kritik bir rol oynar. Müşteri geri bildirimlerinin %20'si, genellikle ürünün %80'ini etkiler. Bu nedenle, müşteri geri bildirimlerine öncelik verilir ve ürün geliştirme süreci buna göre ayarlanır.
- 3. Sprint Planlaması:** Agile'de, geliştirme süreci kısa dönemler halinde (sprint) planlanır. Sprint planlaması sırasında, projenin %20'si en yüksek önceliğe sahip görevler ve özellikler olarak belirlenir. Bu görevlere odaklanarak, sprint boyunca maksimum değer sağlanması hedeflenir.
- 4. Sürekli İyileştirme:** Agile metodoloji, sürekli iyileştirmeyi teşvik eder. Bu süreçte, projenin veya ürünün en önemli %20'si analiz edilir ve iyileştirme fırsatları belirlenir. Bu sayede, proje sürecinin ve ürünün kalitesi sürekli olarak artırılır.

# Waterfall Model vs Agile

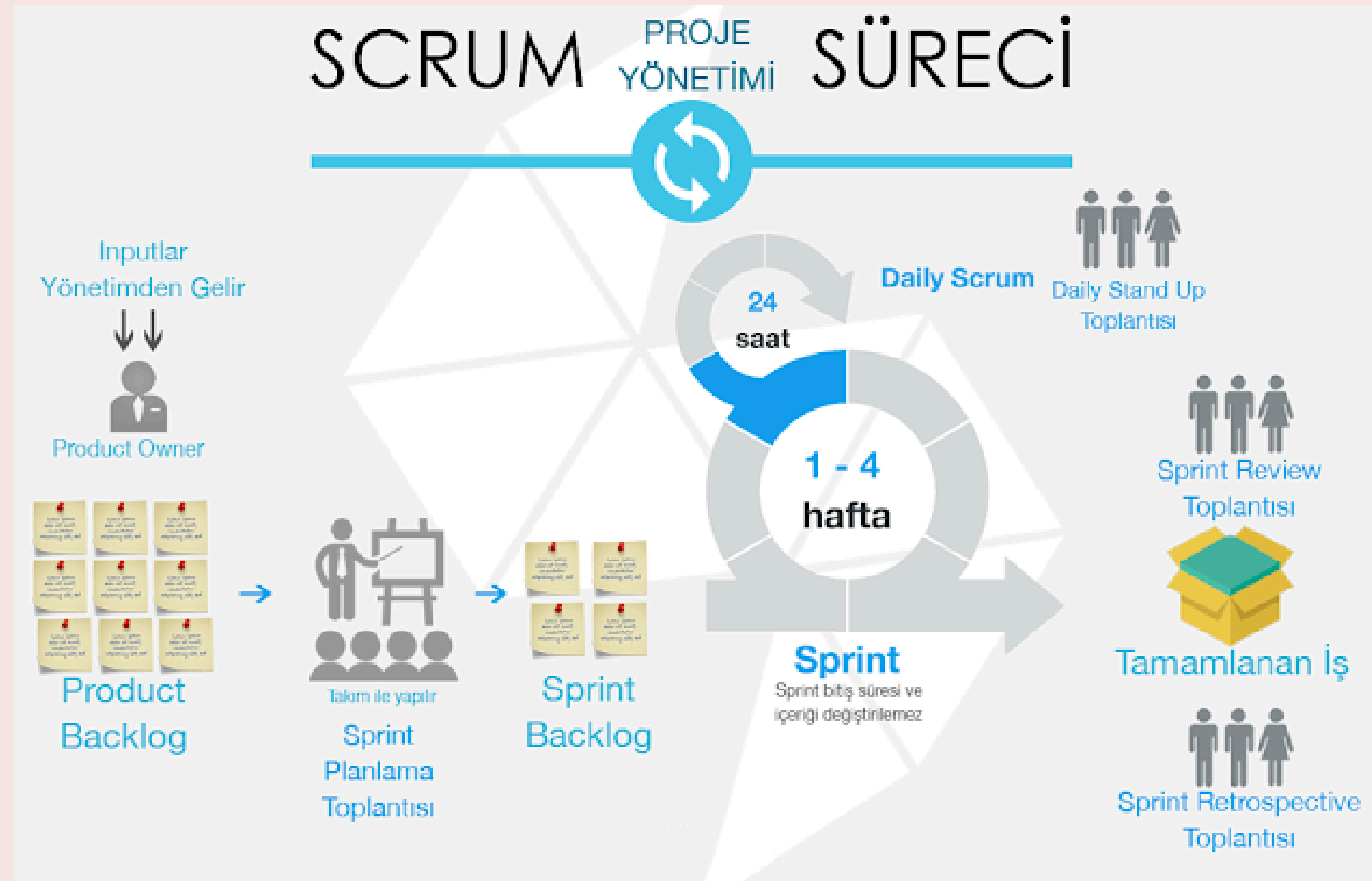
## Waterfall vs. Agile



Waterfall daha tahmin edilebilir ve belge odaklı bir yaklaşıma sahiptir, Agile ise daha esnek, müşteri odaklı ve sürekli olarak gelişime açık bir yaklaşıma sahiptir. Her iki modelin de avantajları ve dezavantajları vardır ve projenin gereksinimlerine ve koşullarına bağlı olarak tercih edilirler.

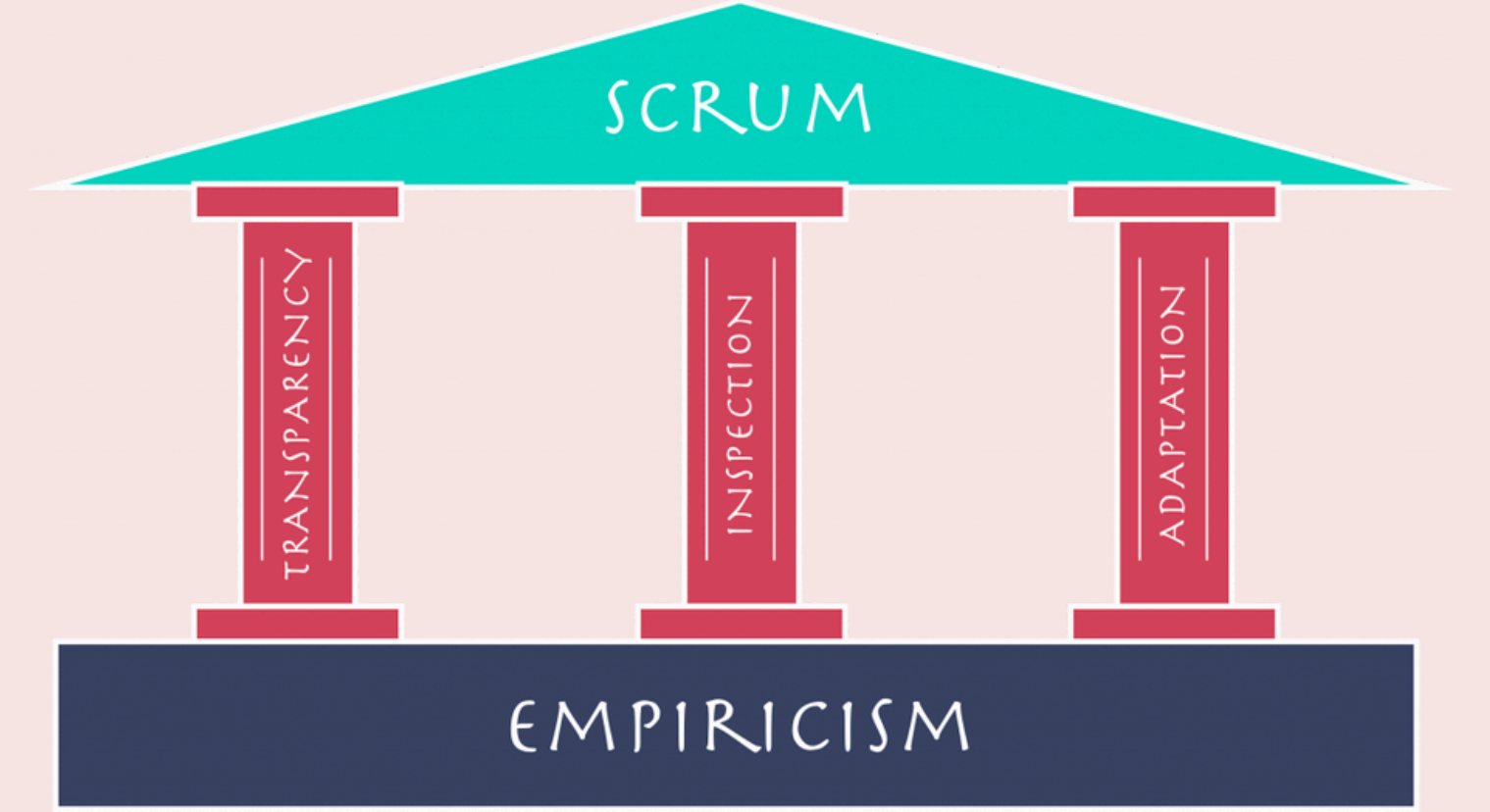
# Scrum Nedir?

Scrum, insanların, takımların ve organizasyonların karmaşık problemler için adapte edilebilir çözümler aracılığıyla değer üretmesine yardımcı olan basit bir çerçevedir.



# Scrum Teorisi

Scrum, deneyciliğin üç ayağı üzerine kurulmuştur. Bunlar; şeffaflık, gözlem ve adaptasyondur. Bunlar desteklenmez ise tüm çerçeve desteklenmez ve dolayısıyla kararsızlık ortaya çıkar.



## Şeffaflık

Ortaya çıkan süreç ve iş, yapanların yanı sıra işten yararlananlara da görünür olmalıdır.

## Gözlem

Scrum eserleri ve üzerinde anlaşılan hedeflere yönelik ilerleme, potansiyel olarak istenmeyen sapmalar veya sorunları tespit etmek için sık sık ve özenle incelenmelidir.

## Adaptasyon

Bir sürecin herhangi bir yönü, kabuledilebilir sınırların dışına çıkarsa veya sürecin sonunda çıkan ürün kabul edilemez ise, uygulanan süreç veya üretilmekte olan şeyler düzeltilmelidir.

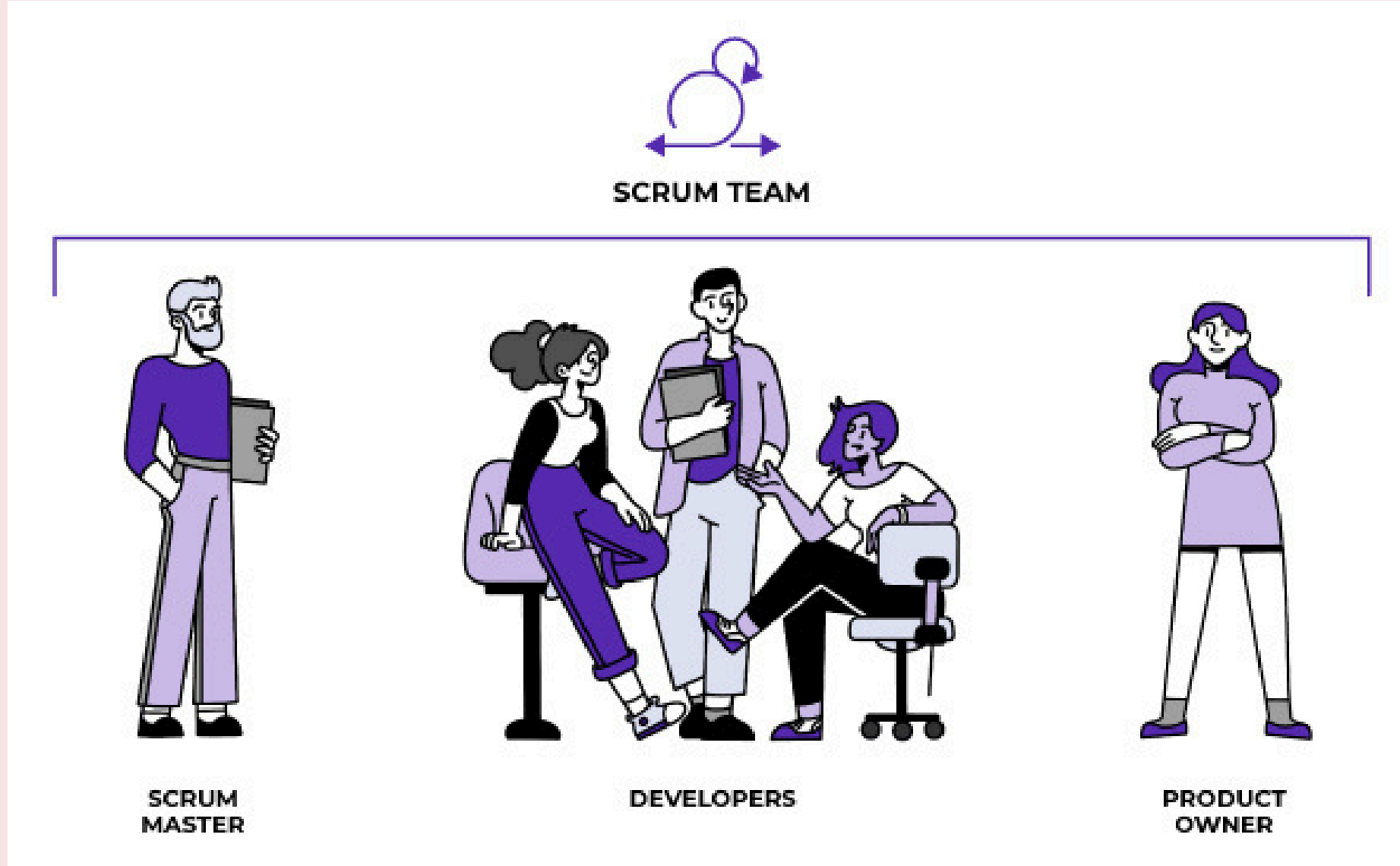
# Scrum Değerleri

sosyorol



# Scrum Takımı

Scrum'da Product Owner, Scrum Master ve Development Team olmak üzere üç ana rol bulunmaktadır. Her birinin farklı sorumlulukları vardır.



**Çapraz fonksiyonel**

Scrum Takımı her Sprint'te değer yaratmak için gerekli tüm becerilere sahiptir

**Kendi kendini yönetir**

Scrum Takımı, KİMİN NE, NE ZAMAN ve NASIL yapacağına dahili olarak karar verir

**İşbirliği içinde**

Scrum Takımı parçalarının toplamından daha büyüktür ve değer yaratmak için birlikte çalışır

**Sürdürülebilir**

Scrum Takımı bir bireyler topluluğundan daha fazlasıdır; bir grup bireyi uyumlu bir ekip oluşturacak şekilde bir araya getirmek zaman ve bilinçli çaba gerektirir.

- Scrum'ın temel birimi
- Her Sprint'te değerli ve faydalı bir Increment yaratmaktan sorumludur
- Alt takım veya hiyerarşi yok
- Çapraz fonksiyonel
- Kendi kendini yönetir
- İşbirliği içinde
- Sürdürülebilir
- Tipik olarak 10 veya daha az kişi



# Roller ve Sorumluluklar

## Product owner



- Scrum Takımının çalışmalarından ortaya çıkan ürünün değerini en üst düzeyde çıkarmaktan sorumludur.
- Neyin değerli olduğunu(ve neyin olmadığını) perspektifini getirir.
- Product Owner'ın kararları Product Backlog'un içeriğinde, sıralamasında ve Increment aracılığıyla şeffafça görülebilir.
- Ürün Hedefini geliştirir ve açıkça iletir
- Tek bir kişi komite değil

- Bilgili
- Yetkilendirilmiş
- Hesap Verebilir.
- Ulaşılabilir

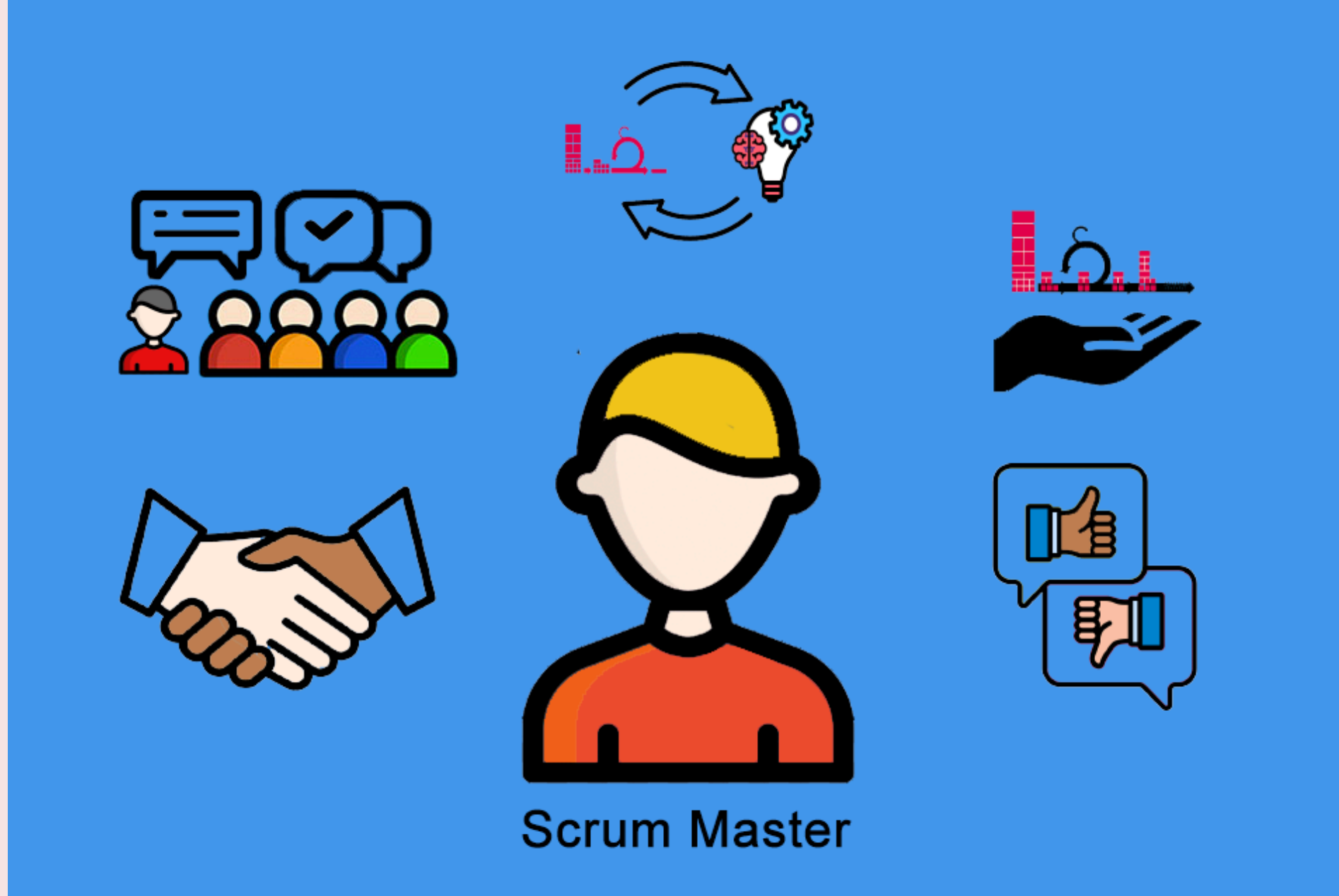
# Developers



Ürünü oluşturan kişilerin oluşturduğu ekiptir. Takım kendi kendine hareket eder, yani otonomdur. Bu sebeple yönetici (manager) rolünde birine ihtiyaç duyulmaz. Bunun yanı sıra ekip üyeleri birbirlerinden farklı alanlarda uzmanlaşmış olabilirler. Buna karşın yine de tek bir işle meşgul olmazlar, çapraz görev dağılımı yapabilmelidirler. Böylece ürün hakkındaki bilgiler tek bir kişide birikmez, ekip içerisine yayılır.

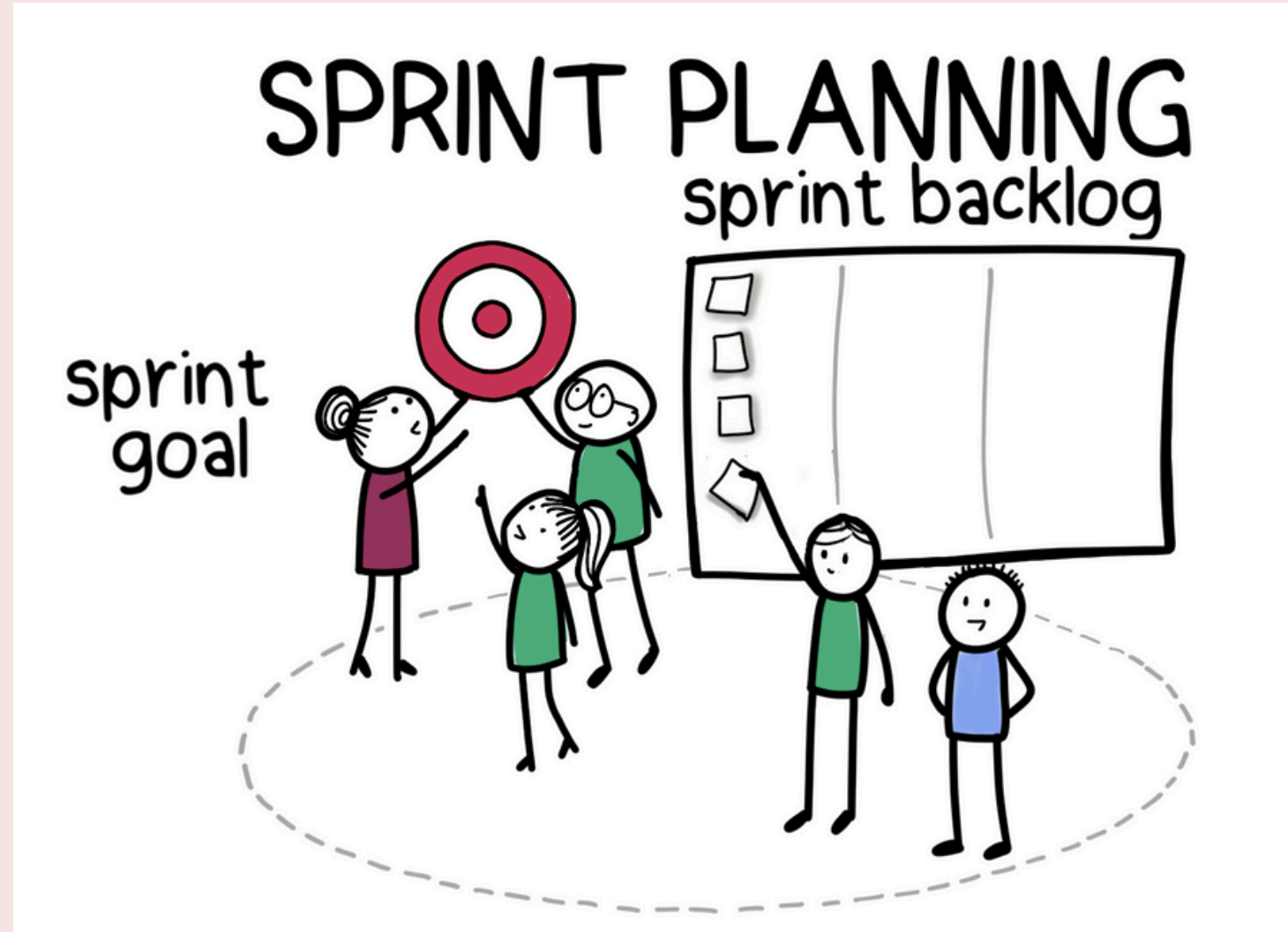


# Scrum Master



Bu roldeki kişiler scrum kurallarını iyi bilen kişiler olmalıdır. Scrum master rolündeki kişileri bisikletteki destek tekerlekleri gibi düşünebiliriz. Scrum takımındaki kişilerin scrum metodolojisine uygun hareket etmeleri için kişilere yardımcı olmak scrum master rolündeki kişinin görevidir. 'Master' kısmına odaklanıp bu roldeki kişileri yönetici olarak düşünmemeliyiz. Özellikle çevik proje yönetimi şeklini yeni benimsemiş ve scrum metodolojisi ile yeni tanışmış ekiplerde scrum master aktif rol oynar ve geçiş sürecinin daha yumuşak geçmesine yardımcı olur.

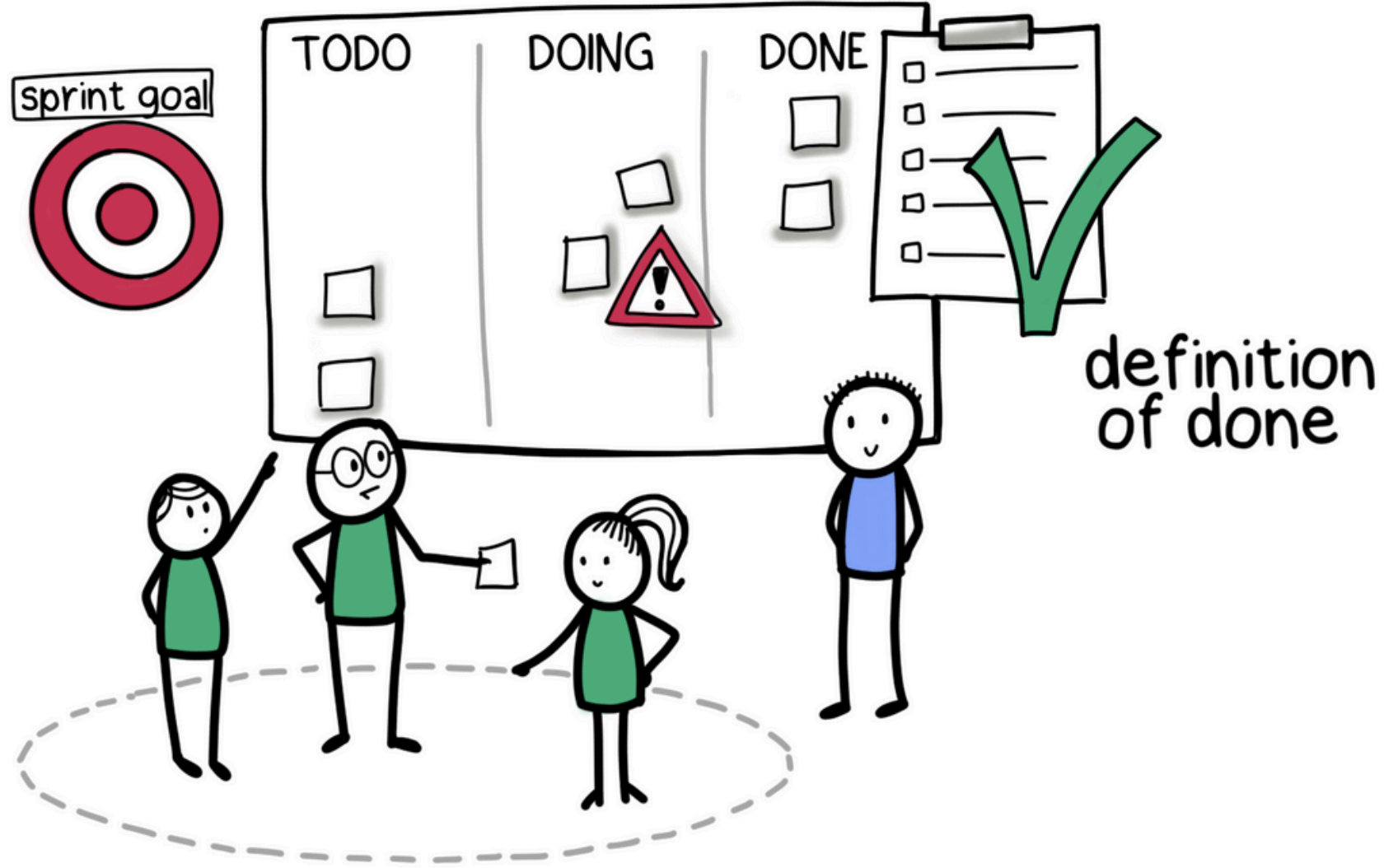
## Scrum Etkinlikleri



- ▷ Sprint için yapılacak işleri ortaya koyarak Sprint'i başlatır
- ▷ Bu Sprint'i **NEDEN** yürütüyoruz Sprint Hedefini işaret ediyor
- ▷ **NE**, Sprint Hedefine ulaşmak için gerekli olan işin **Ürün İş** Listesinden seçilmesiyle ilgilidir
- ▷ **NASIL**, Geliştiriciler tarafından Done Incrementi teslim etmek için oluşturulan planla ilgilidir

# DAILY SCRUM

## sprint backlog



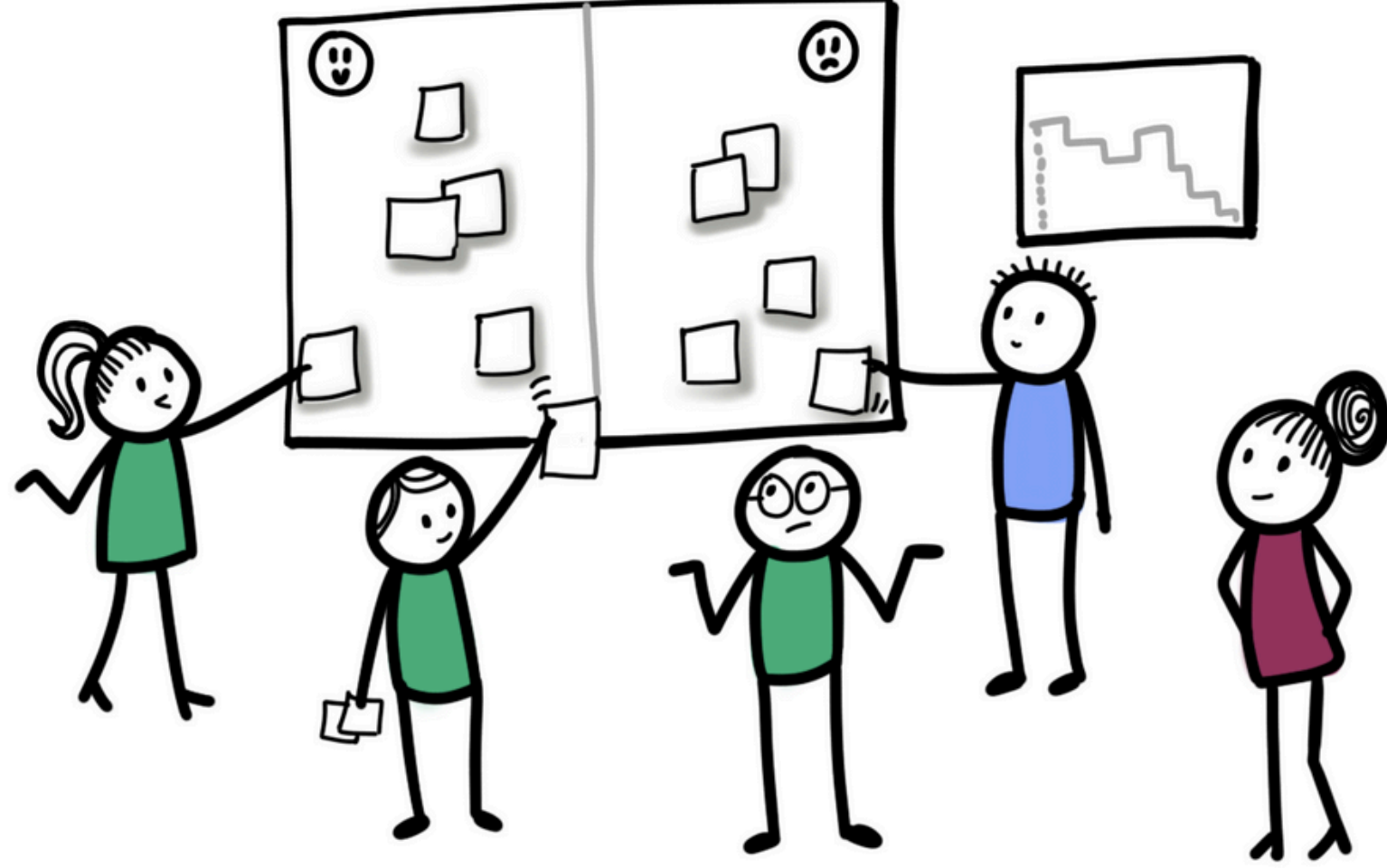
- Scrum Takımı Geliştiricileri için 15 dakikalık etkinlik
- Sprint Hedefine doğru ilerlemeyi gözlemler
- Sprint Backlog'u gerektiği gibi adapte eder
- Bir sonraki iş günü için eyleme geçirilebilir bir plan üretilir
- İletişimi geliştirir, engelleri belirler, hızlı karar almayı teşvik eder ve sonuç olarak diğer toplantılara olan ihtiyacı ortadan kaldırır

# SPRINT REVIEW

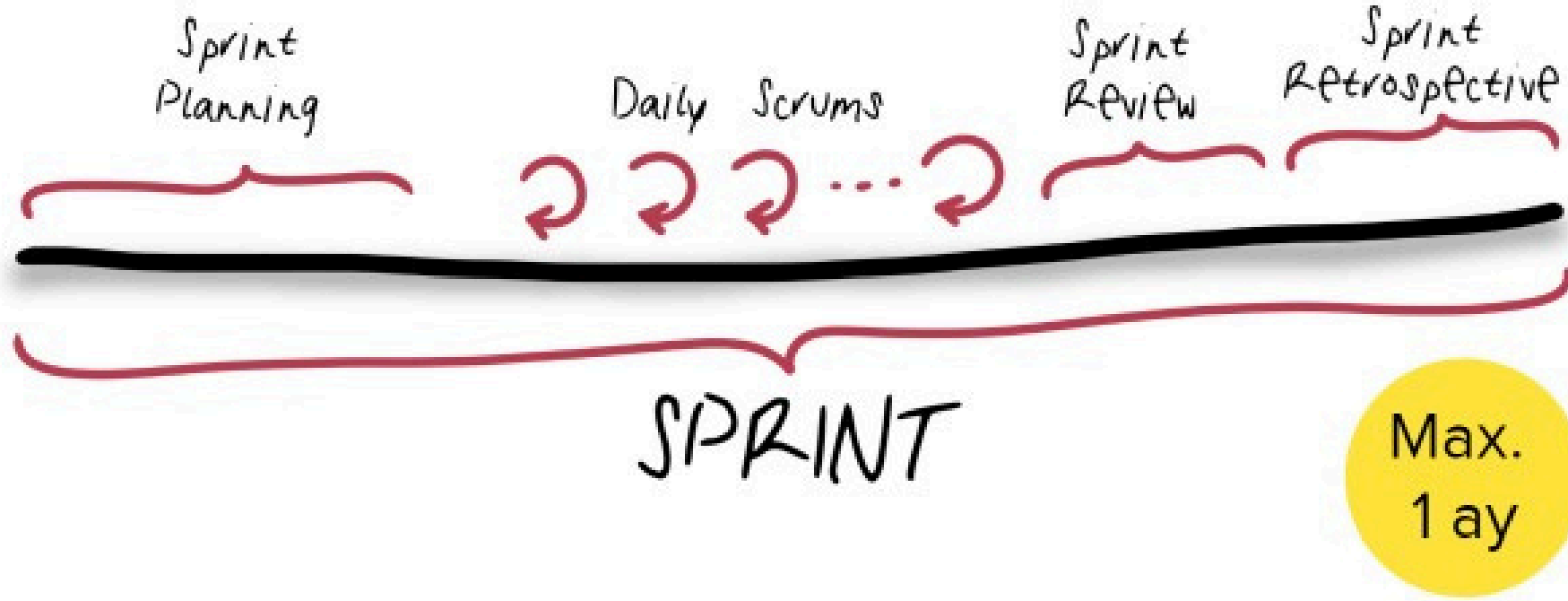


- ▷ Sprint'in son dan ikinci etkinliđi
- ▷ Paydařlarla birlikte gerekleřtirilir
- ▷ Sprint'in sonucu ortaya ıkan Increment gzlemlenir
- ▷ Geri bildirimleri karřılamak iin Product Backlog adapte edilir
- ▷ rn Hedefine ynelik ilerleme gzlemlenir
- ▷ Bundan sonra ne yapılacađı konusunda geri bildirim alınır

# SPRINT RETROSPECTIVE



- ▷ Sprint'i sonuçlandıran etkinliktir
- ▷ Sprint Retrospektifinin amacı, kalite ve etkinliği artırmanın yollarını planlamaktır
- ▷ Son Sprint'in bireyler, etkileşimler, süreçler, araçlar ve Bitti Tanımı açısından nasıl geçtiği incelenir
- ▷ Etkinliği artırmak için en yararlı değişiklikler belirlenir ve aksiyonlar mümkün olan en kısa sürede ele alınır

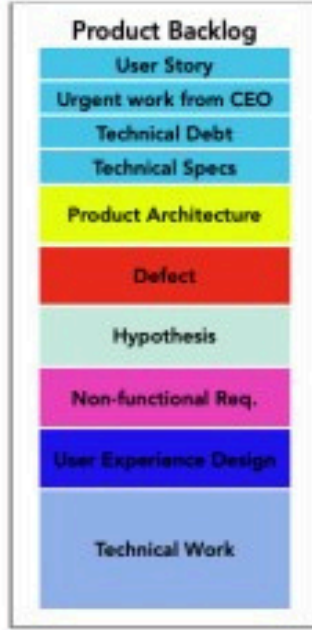


- ◊ Scrum'ın kalp atışı Sprint'tir.
- ◊ Sprint, diğer etkinlikleri içinde barındıran ana etkinliktir.
- ◊ Scrum'ın tüm amacı tamamlanmış bir değer artışı sağlamaktır.



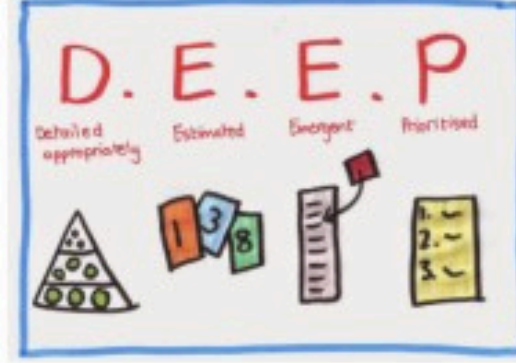
# Eserler & (taahhütler)

## Product Backlog



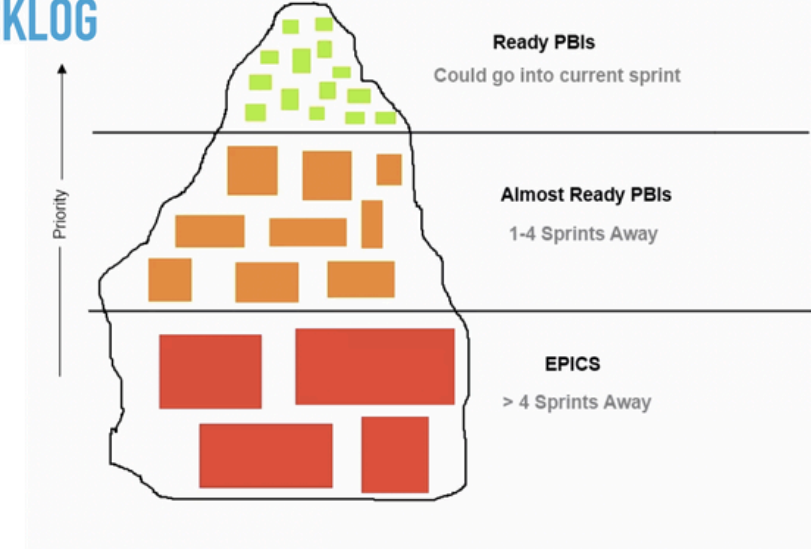
- Her şeyin sıralı bir listesi
- Takımın işleri için tek kaynak
- Tüm özellikleri, işlevleri, gereksinimleri, geliştirmeleri ve düzeltmeleri listeler
- Product Backlog herkes için şeffaftır
- Product Owner sahibi ve ana sorumlusudur

AN  
IDEAL  
PRODUCT  
BACKLOG  
IS...



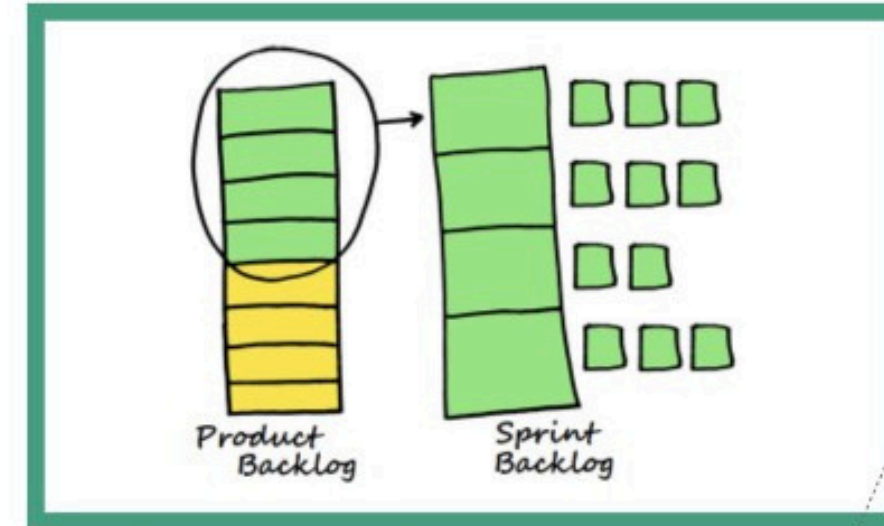
**Kullanıcı hikayeleri**, genellikle sistemin bir kullanıcısı veya müşterisi olan gereksinimi isteyen kişinin bakış açısından anlatılan bir özelliğin **kısa, basit** tanımlarıdır.

## IDEAL PRODUCT BACKLOG



acm  
FAST FORWARD YOUR AGILITY

## Youtube Video

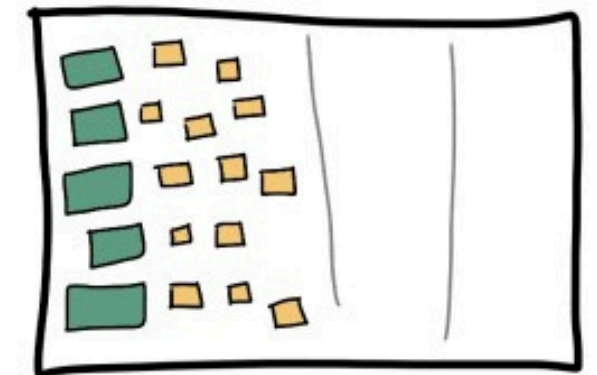


## Sprint Backlog

- Sprint için plandır
- Geliştiriciler tarafından kendileri için yapılır
- Sprint Hedefinin (neden), Sprint için seçilen Ürün İş Listesi öğeleri setinin (ne) ve Incrementin teslim edilmesi için eyleme geçirilebilir bir planın (nasıl) oluşturulması

## Sprint Goal

- Sprint için tek hedef
- Geliştiricilerin Taahhüdüdür
- Hedefe ulaşmak için gereken çalışma açısından esneklik sağlar
- Tutarlılık ve odaklanma yaratır, işbirliğini artırır



Temel web sitesi yapısı oluşturmak

Kredi kartı kullanarak ürün satın alabilmek





Teşekkürler