



# La Tombola degli Anti-Pattern Scrum

*una (veramente) breve introduzione*

*Venerdì 30/09/2022 dalle 18:00*

[meet.google.com/yjn-pysi-beg](https://meet.google.com/yjn-pysi-beg)

# Pattern ed Anti-Pattern

## Pattern

Uno schema ricorrente, applicato ad una situazione definita in un contesto specifico.

E' usato per velocizzare la risoluzione di un problema, mediante una pratica collaudata.

Il concetto, definito originariamente in ambito architeturale da **Christopher Alexander** (1977) ha trovato ampia diffusione nel campo della progettazione software grazie alla cosiddetta "**Gang of Four**" (1994)



## Anti-Pattern

E' un pattern da non applicare: anzi riconoscendo precocemente i tipici sintomi di una situazione disfunzionale, permette di evitarne gli effetti tossici.

**Stephan Wolpers** ha raccolto (e periodicamente aggiorna) un'ampia collezione di anti-pattern relativi al mondo Scrum da cui ho attinto a piene mani.

Un anti-pattern è reso facilmente riconoscibile dal cattivo odore che emana e che dovrebbe mettere in allerta sulla probabile esistenza di un problema più profondo e più grave.

Alla fine degli anni '90 del secolo scorso autori come **Kent Beck** e **Martin Fowler** hanno reso popolare il concetto di "smell" nell'ingegneria del software, in associazione alla pratica del refactoring.



# Scrum

facile da apprendere, difficile da padroneggiare

Originato dalle idee di **Hirotaka Takeuchi** e **Ikujiro Nonaka** che descrissero un nuovo approccio allo sviluppo di prodotti industriali (1986), presentato come framework per lo sviluppo software da **Ken Schwaber** e **Jeff Sutherland** (OOPSLA, 1995) è oggi il più diffuso (e discusso) approccio agile per la gestione di cicli di sviluppo iterativo / incrementale anche in contesti non software.

## Valori

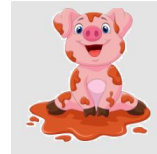
- Impegno
- Coraggio
- Focalizzazione
- Apertura
- Rispetto

## Pilastri

- Trasparenza
- Ispezione
- Adattamento

## Ruoli

- Sviluppatori
- Product Owner
- Scrum Master



- Stakeholders



## Eventi

- Pianificazione dello Sprint
- Riunione Giornaliera
- Revisione dello Sprint
- Retrospettiva
- Riesame del Backlog

# Tombola un gioco per tutti, grandi e piccini

Nasce nel 1734 a Napoli per aggirare il divieto al gioco del Lotto (considerato sacrilego) durante le festività natalizie, consentito però come intrattenimento privato tra le mura domestiche. A Napoli il gioco è ancora molto popolare, ed è vivacizzato dall'associazione di ogni numero estratto ad un riferimento simbolico (esoterico?) codificato nella Smorfia, lo stesso "manuale di riferimento" utilizzato nell'interpretazione dei sogni.

## Le regole della casa

Vengono premiati i primi Ambo / Terno / Quaterna / Cinquina.

Chi fa Tombola è dichiarato il vincitore della sessione (ma non so se ce la facciamo in un'ora ...)

Per aver diritto all'aggiudicazione del premio, il giocatore deve raccontare un "sogno" (una storia immaginaria) che contenga riferimenti alle situazioni (anti-pattern) associate ai numeri che compongono la combinazione vincente.

Gli altri giocatori possono commentare e giudicare la storia.

Solo se questa viene giudicata "appropriata", il premio viene convalidato.

Con l'aumentare degli elementi presenti nelle combinazioni più complesse, le storie diventano sempre più articolate e difficili da assemblare...

Attestati di partecipazione per tutti. Certificati di Storytelling per i vincitori.

