

Ü 6.10: Begriffe agiler Entwicklungsmethoden

Hier sollen die Be

griffe entweder der Methode **Scrum** oder **FDD (Feature Driven Development)** zugeordnet werden.

Scrum

FDD

Product Owner Chief Architect

Sprint Business Activity

Product Backlog Chief Programmer

Burndown Chart Class Owner

Ü 6.11: Burndown Chart interpretieren

Du sollst hier als Scrum Master die drei Burndown-Charts analysieren und Rückmeldung für die Teams A, B und C geben.

Chart A:

- Verlauf ist nah an der Ideal-Linie.
- **Interpretation:** Team A arbeitet konstant und gleichmäßig am Sprintziel.
- **Feedback:** Gute Arbeit, der Sprint wurde effizient durchgeführt.

Chart B:

- Der Verlauf zeigt zwischenzeitliche Sprünge – manchmal hinter dem Plan, manchmal wieder aufgeholt.
- **Interpretation:** Unregelmäßiger Arbeitsfortschritt, möglicherweise durch Blockaden oder unvorhergesehene Probleme.
- **Feedback:** Ursachen für Schwankungen analysieren, ggf. Aufgaben besser planen oder Hindernisse früher identifizieren.

Chart C:

- Sehr treppenförmiger Verlauf, lange Zeit keine Reduktion, dann plötzlich große Sprünge.
- **Interpretation:** Aufgaben werden erst spät abgeschlossen oder gesammelt am Ende eingetragen.
- **Feedback:** Das Team sollte Aufgaben früher abschließen und den Fortschritt regelmäßig im Board dokumentieren.

XP Element	Wert 	Prinzip 	Praxis 
Stories			
Reflexion			
Programmieren in Paaren			
Kommunikation			
Menschlichkeit			
Respekt			
Wochenzyklus			
Redundanz			
Einfachheit			
gemeinsamer Quelltext			
Mut			
Wirtschaftlichkeit			
testgetriebene Entwicklung			
kleine Schritte			
Feedback			