# Conceitos básicos

## Desafios do desenvolvimento de software

* A função do software é facilitar que se alcance um objetivo
* Dos objetivos nascem os requisitos.
* Comumente o desenvolvimento segue as etapas:
  + concepção,
  + análise,
  + desenvolvimento,
  + teste,
  + implantação

Fato interessante é que na maioria dos softwares somente 20% desenvolvido de fato é utilizados.

## Gestão de projetos

Existem vários tipos de gestão de projetos, a mais comum é waterfall(cascata), em que o projeto é construído em fases e só se pode avançar uma fase quando se termina a outra. Assim, o projeto só é entregue ao final de todas as fases.

Por outro lado, a gestão ágil tem as seguintes características:

* construído em partes e em ciclos iterativos;
* escopo definido ao longo do projeto;
* controlado por funcionalidades entregues;
* cliente acompanha o processo do software;
* mudanças constantes com o feedback;
* fazer coisas complexas de forma simples;
* maior valor para o cliente;
* capacidade de responder rapidamente a mudanças;

Para utilizar o método ágil, temos vários frameworks, entre eles o SCRUM. Coordenado pelo três pilares:

**Transparência**

Conversar mais e escrever menos

Demonstrar o software constantemente e ter feedbacks

**Adaptação**

Requisitos mudam ao longo do tempo

**Inspeção**

Ver o que cada um está fazendo pra alcançar o objetivo

Aprender com o uso do software

Para alcançar os objetivos, as equipes são pequenas e multidisciplinares, as partes entregues são menores, o que leva a um gerenciamento de risco mais fácil. O usuário participa de todo o processo e aplicação é constantemente melhorada.

Um time scrum costuma ser uma equipe se auto organiza, as tarefas são do time inteiro, logo os ônus e bônus são do time inteiro o que leva a um forte comprometimento com os resultados.

## Papeis e responsabilidades

PO Product Owner

UMa pessoa que Representa área de negócios.

Define as funcionalidades do software (product Backlog)

Explica o que o time de desenvolvimento precisa fazer pra uma funcionalidade

SM SCRUM Master

Garante o uso correto do SCRUM. Garante as cerimônias

Não delega atividades

Age como faclitador

Auxiliar o PO no planejamento e estimativas do backlog

Treina o time em autogerencimaneto e interdisicplinaridade

DEV Time de desenvolvimento 3 a 9 pessoas

Possui habilidades para desenvolver, testar, criar e desenhar.

## Cerimônias SCRUM

Sprint é o principal evento do SCRUM, onde ocorre todo o desenvolvimento em no máximo 30 dias. PO define o tempo

Planejamento

8 horas

define o que e como fazer o que demandado pelo PO na sprint

define a estimativa do tempo

reunião diária

fase de desenvolvimento de fato

desenvolvimento responde o que faz o que vai fazer e obstaculos

feita em pé 15 minutos

revisão da sprint

4 horas

tudo que foi desenvolvido

no ultimo dia

retrospectiva

a equipe principal o DEV que aponta os erros durante o processo

Time box tempo máximo definido para uma cerimônia ou desenvolvimento de uma sprint.

PRODUCT BACKLOG

Épicos são o objetivo macro que deve ser atingido quebrado em estórias

Estória e para realização das estórias temos tarefas