

SCRUM

prof. Valter Camargo

Parte 2

By

Ken Schwaber and Jeff Sutherland



Estimativa de Esforço para Histórias

- Planning Poker
- **Velocidade:** Quantidade de pontos que a equipe consegue desenvolver em uma Sprint
- Na primeira Sprint, temos que chutar a velocidade da equipe
- 0, ½, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 20, 40, 100, ?, infinito e café.

Estimativa de Esforço para Histórias

- Faça uma rodada de planning poker com sua equipe para mensurar o peso dos seguintes animais
 - Elefante (100, 40, infinito)
 - Girafa (40, 8, 20,)
 - Gorilla (13, 2,20, 8)
 - Galinha (2, 1, 1/2, 0)
 - Iena (2, café, 8, 20, 5, 3, 1/2)
 - Cachorro (pastor) (2, 8, 3, 13, 1/2)

Product Backlog Grooming

(refinamento do PB)

- Estimate the size of the items
- Prioritize the items
- Backlog Grooming é uma reunião sempre no final da Sprint, geralmente feita dentro da Sprint Review.
- O objetivo é analisar os itens do PB e entendê-los mais profundamente, fazer nova priorização, etc
- A equipe toda participa
- Time-box 5 a 10% da Iteração (Sprint)

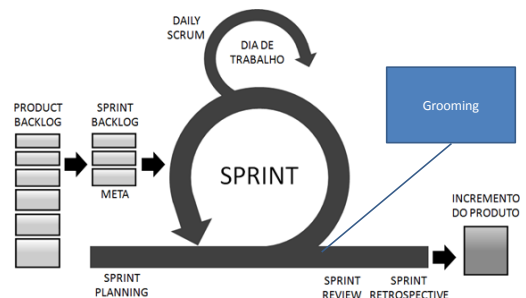
Product Backlog Grooming

(refinamento do PB)

- Objetivo
 - A descoberta de novos itens;
 - A alteração de itens existentes;
 - A remoção de itens antigos ou desnecessários;
 - A divisão de histórias muito grandes em tarefas menores;
 - A priorização dos itens do Product Backlog;
 - Preparar e refinar os itens mais importantes para a próxima reunião de planejamento;
 - Estimar e corrigir estimativas dos itens do Product Backlog (em caso de novas descobertas);
 - Incluir critérios de aceitação;
 - E tudo mais que envolver organização, ordenação e limpeza.

Product Backlog Grooming

(refinamento do PB)



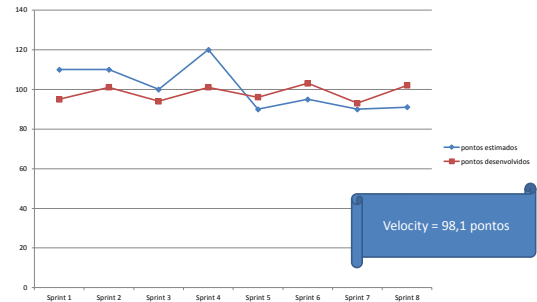
Velocity

(velocidade do time de desenvolvimento)

- É a capacidade que a equipe possui de entregar pontos de história em uma Sprint
- Exemplo, a velocidade de uma equipe pode ser 100. Isso significa que a equipe consegue entregar/desenvolver uma média de 100 pontos em uma Sprint

Velocity

(velocidade do time de desenvolvimento)

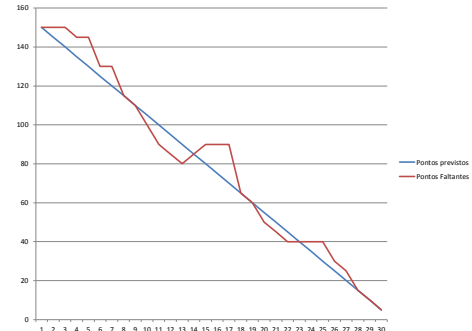


BurnDown Chart

- Mede o Progresso da Equipe
- Dá indicativos de adiantamentos e atrasos com relação ao que foi planejado

Pontos planejados	Pontos Faltantes	Days
150	150	Day 1
145	150	Day 2
140	150	Day 3
135	145	Day 4
130	140	Day 5
125	130	Day 6
120	120	Day 7
115	115	Day 8
110	110	Day 9
105	100	Day 10
100	90	Day 11
95	85	Day 12
90	80	Day 13
85	85	Day 14
80	90	Day 15
75	90	Day 16
70	90	Day 17
65	85	Day 18
60	80	Day 19
55	70	Day 20
50	45	Day 21
45	40	Day 22
40	40	Day 23
35	40	Day 24
30	40	Day 25
25	30	Day 26
20	25	Day 27
15	15	Day 28
10	10	Day 29
5	5	Day 30

BurnDown Chart



Trelo

- Gerenciar com o Trelo
 - Um Quadro para o PB
 - Acrescentar algumas histórias no PB
 - Quadros para cada Sprint
 - Adicionar nas Sprints as histórias quebradas em tarefas

Simular Daily SCRUM

- O que fiz ontem que me agregou conhecimento novo ?
- O que farei amanhã que me tornará um profissional melhor ?
- Há coisas que estão me impedindo de agregar conhecimento ?

Dinâmica SCRUM

- Meta: Criar mockups para uma solução bancária
- Cada time SCRUM possui PO, SM e time de desenvolvimento
- Sprints de 20 minutos
- SCRUM Master controla o tempo...

Dinâmica SCRUM

- Passo 1
 - Criar o backlog do produto
 - Responsável por esta atividade é o **P.O.** (aqui na aula todos participam)
 - 30 minutos
 - Desenvolva histórias para o seu produto
- Passo 2
 - Fazer uma Sprint Planning (**20 minutos**)
 - O P.O. indica quais histórias ele quer para essa Sprint
 - Fazem uma rodada de Planning Poker para estimar as histórias escolhidas
 - O time avalia (com base em sua capacidade) quantos pontos conseguirá entregar
 - Quebre as histórias em tarefas menores para criar o **Sprint Backlog**
 - Implementar...
 - Desenvolver....
 - Implementar interface....
 - Implementar o BD
 - Encontrar solução para

Dinâmica SCRUM

- Passo 3
 - Conduzir uma Sprint Review
- Passo 4
 - Conduzir uma Sprint Retrospective
- Passo 5
 - Começar nova Sprint