

3D Game Programming team work

Ming-Te Chi
Department of Computer Science
National Chengchi University

OK guys, how long
will this story take?



問題

開發者的地雷

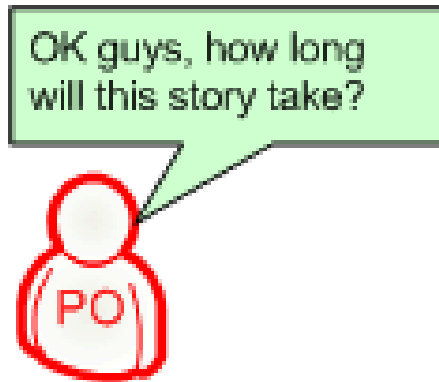
- “這很簡單。製作它不應該花太長時間嗎？”
- PM今天對你說：“明天之前我必須把它交給你。
“在尋求質量之前，先完成它”
- PM後天對你說：“為什麼這個程序的質量如此糟糕？”

PM / PO的地雷

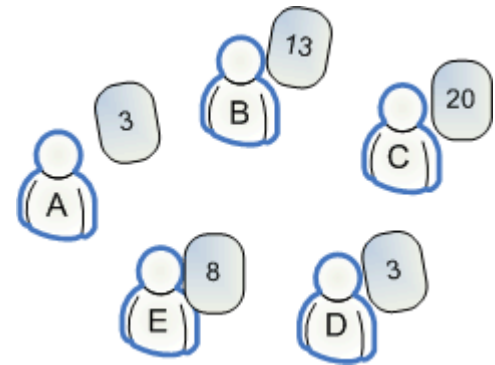
- 為什麼這麼簡單？花了這麼長時間？
- 為什麼看到你正在訪問Facebook，但你沒有時間去做？

How

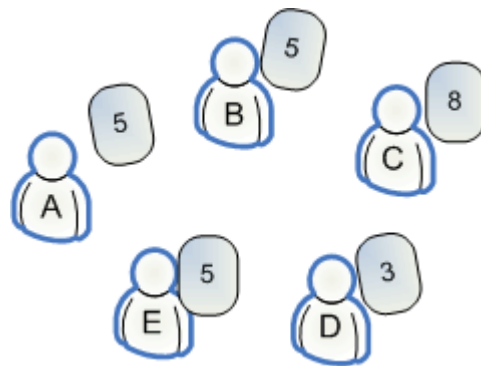
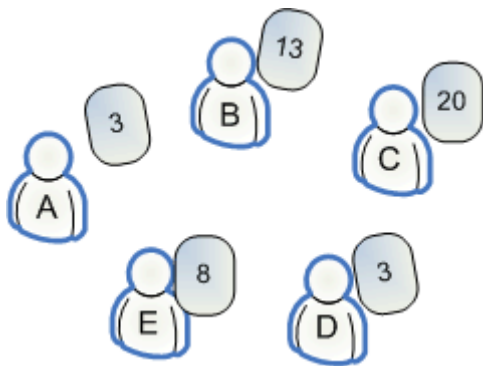
- 📎 這一次沒有人脫口而出。相反，他們都必須出示一張卡，面朝下，包含他們的估計。每個人都必須出示一張卡片，所以D和E先生醒來。D先生承認他正在睡覺，並詢問故事的內容。以這種方式進行估算時更難以懈怠：o)。



- 當它們完成後，所有卡片都會同時翻轉，揭示每個人的估計
- 哎呦！這裡有很大的分歧。團隊，特別是A先生和C夫人，需要討論這個故事，以及為什麼他們的估計是如此截然不同。經過一番討論，A先生意識到他已經忘記了一些需要包含在故事中的重要任務。C太太意識到，根據A先生提出的設計，故事可能小於20個。



📎 經過討論（ 總共3分鐘 ） ， 他們對同一個故事做了另一輪評估。



計劃撲克



Fibonacci



估算也有個特性，就是越大的越估不准，把較大的需求或任務切到粒度較細時，往往估算起來就會比較精準。



高估計（例如 > 20 ）通常意味著故事沒有被詳細了解。討論故事是19,20還是22.5是浪費時間的。

計劃撲克



特殊號碼

- 0可能意味著根本不需要完成此要求，或者它已經完成。
- 無限意味著需求是明確的，但超過最大數量的需求，表明需求需要細分為多個較小規模的需求。
- 問號表明需求不明確，需要解釋或澄清。
- 咖啡杯卡意味著“我太累了，無法思考。我們稍作休息吧。”

