

# INTRODUCCIÓ N AL TESTING DE SOFTWARE

Metodologías Agiles -  
Scrum



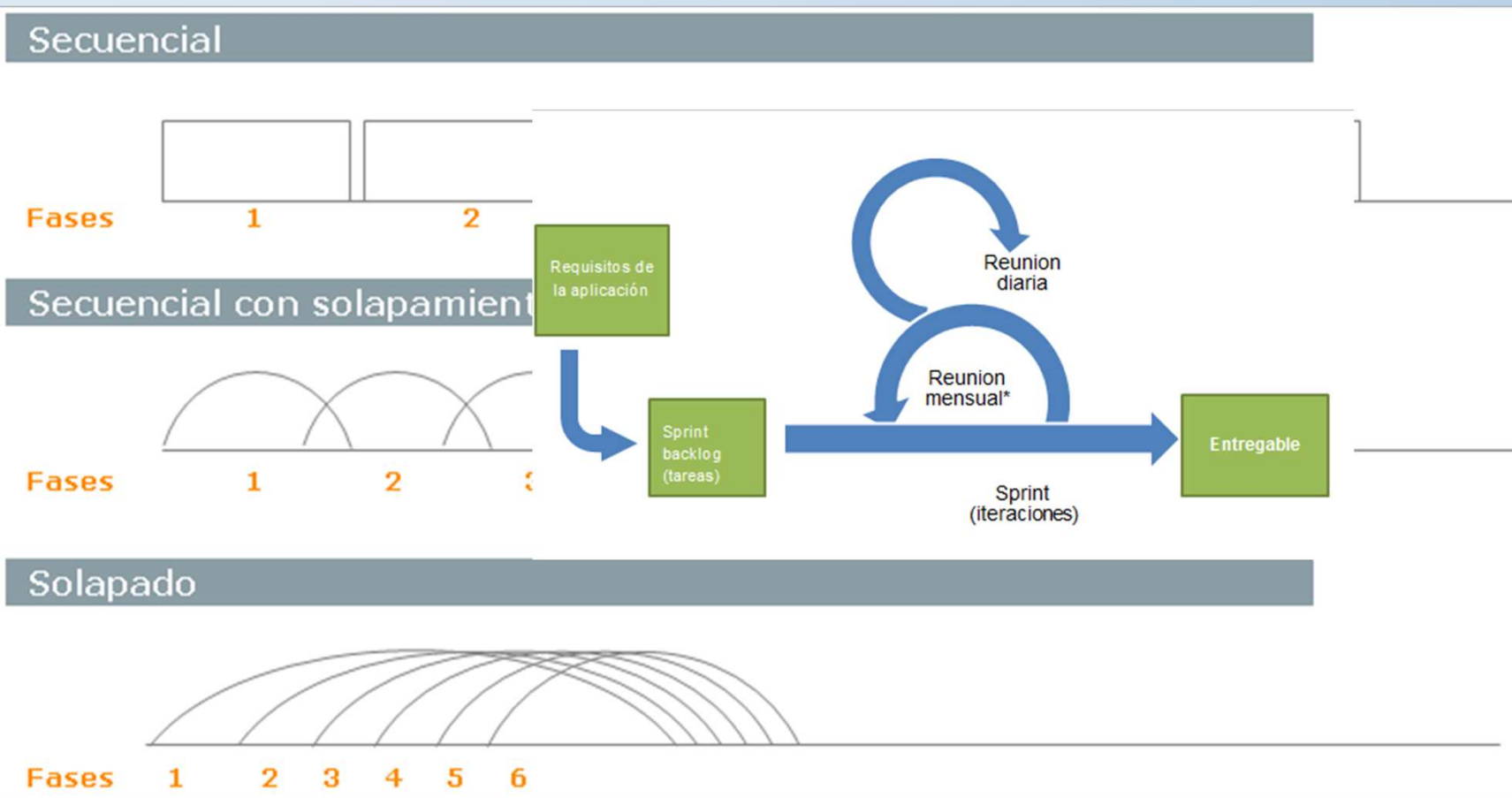
# Introducción

El **desarrollo ágil de software** refiere a métodos de ingeniería del software basados en el desarrollo iterativo e incremental, donde los requisitos y soluciones evolucionan mediante la colaboración de grupos auto organizados y multidisciplinarios.

# Tipos ( mas relevantes )

- **Scrum**
- Kanban
- XP
- Crystal
- Dynamic Systems Development Method (DSDM)

# Ciclos de desarrollo Marco de Trabajo Scrum



# Roles

- **Scrum Master**
  - **Development Team**
- **Product Owner**

## Team:

- Son auto organizados ( organizan su propio trabajo)
- Nadie puede indicar al equipo trabajar en un set de requerimientos diferentes
- El equipo no debe ser manipulado a voluntad de una persona en cuanto a las tareas a desarrollar

## Product Owner:

- Es el unico responsable de mantener el product backlog
- Es una única persona
- Conoce del negocio

## Scrum Master

- Se asegura que la metodología scrum se ha entendido y que la metodología es llevada de forma eficiente y adhiere a la teoría , prácticas y reglas
- Es un lider relevante para el equipo scrum
- Ayuda a aquellos fuera del equipo scrum a entender las cuales de sus interacciones con el equipo Scrum son de ayuda y cuales no.

# Team Leader vs Scrum Master

Cuando se adopta Scrum aparece una duda en particular. QUE SE HACE CON EL ROL DE LIDER?

Una respuesta corta puede ser... NO se necesita el lider si se adopta scrum.

## PEROOOOOO....

- Que sucede cuando el resultado del equipo no tiene ninguna persona responsable?
- Quien es la persona de referencia entre el equipo y el mundo exterior?
- Que sucede si hay un recurso del equipo que no cumple con sus tareas?
- Que sucede si existen reclamos?
- Etc...

# Team Leader vs Scrum Master --

## Scrum Master:

- Scrum elimina el papel líder de equipo, pero propone el Scrum Master.
- El papel SM asume liderazgo de servicio, una manera de llevar a la gente sin tener autoridad formal sobre ellos
- El SM recurre a la creación de una visión compartida, la participación de todos en las decisiones, entrenar el grupo y los individuos y trabaja con el resto de la sociedad para eliminar los impedimentos.
- Debido a que ya no es un punto de decisión central, todos los miembros del equipo se les pide que contribuyan por igual. El aumento de la motivación y la responsabilidad conducen a mejores resultados que, a su vez, aumentan la confianza y la voluntad de la administración para tratar el equipo en su conjunto.



# Ceremonias de Scrum

## Daily Scrum o Stand-up meeting

Cada día de un sprint, se realiza la reunión sobre el estado de un proyecto. Esto se llama *daily standup* o *Stand-up meeting*. El scrum tiene unas guías específicas:  
La reunión comienza puntualmente a su hora.

Todos son bienvenidos, pero sólo los involucrados en el proyecto pueden hablar.  
La reunión tiene una duración fija de 15 minutos, de forma independiente del tamaño del equipo.  
La reunión debe ocurrir en la misma ubicación y a la misma hora todos los días.

Durante la reunión, cada miembro del equipo contesta a tres preguntas:<sup>2</sup>

¿Qué has hecho desde ayer?

¿Qué es lo que harás hasta la reunión de mañana?

¿Has tenido algún problema que te haya impedido alcanzar tu objetivo? (Es el papel del ScrumMaster recordar estos impedimentos).

# Ceremonias de Scrum -- cont

## Reunión de Planificación del Sprint (Sprint Planning Meeting)

Se pretende:

- 1- Seleccionar qué trabajo se hará.
- 2- Preparar, con el equipo completo, el Sprint Backlog que detalla el tiempo que llevará hacer el trabajo.
- 3- Identificar y comunicar cuánto del trabajo es probable que se realice durante el actual Sprint.
- 4- Realizarse esta planificación en ocho horas como tiempo límite.

## Retrospectiva del Sprint (Sprint Retrospective)

Después de cada sprint, se lleva acabo una reunion en la cual todos los miembros del equipo dejan sus impresiones sobre el sprintque acaba de terminar.

El propósito de la retrospectiva es realizar una mejora continua del proceso.El tiempo de la reunion debe estar definido y no debería superar las 4 horas

# Backlogs

El **product backlog** :

- Contiene descripciones genéricas de todos los requisitos, funcionalidades deseables, etc.
- priorizadas.
- Es abierto y solo puede ser modificado por el *product owner*.
- Contiene estimaciones realizadas a grandes rasgos, tanto del valor para el negocio, como del esfuerzo de desarrollo requerido.

## Sprint backlog

- Se describe el *cómo* el equipo va a implementar los requisitos durante el siguiente sprint.
- Las tareas se dividen en *horas*.
- Si una tarea es mayor de 16 horas, deberá ser dividida en otras menores ( no siempre se puede ).
- Las tareas en el *sprint backlog* nunca son asignadas, son tomadas por los miembros del equipo del modo que les parezca oportuno (depende los equipos).

## Burn down chart

- gráfica mostrada públicamente que mide la cantidad de requisitos en el Backlog del proyecto pendientes al comienzo de cada Sprint.
- podremos ver el progreso del proyecto.
- Lo normal es que esta línea sea descendente (en casos en que todo va bien en el sentido de que los requisitos están bien definidos desde el principio y no varían nunca) hasta llegar al eje horizontal, momento en el cual el sprint termina

# Estados de las Tareas vs Estados de las U.S

Dashboards - Vistas

## Ejercicio:

- Crear un conjunto de estados posibles para Stories
- Crear un Conjunto de estados para las tareas de una story

Backlog	(None)	To Do	In Progress	Blocked	Ready to Deploy
---------	--------	-------	-------------	---------	-----------------

Done	Suspended	Return to Dev
------	-----------	---------------

(None)	Future	In Progress	Code Complete	PO Review	Waiting For Response
--------	--------	-------------	---------------	-----------	----------------------

Ready for Testing	In Testing	Completed
-------------------	------------	-----------

# Capacity Vs Velocity

**Capacity** is based on the team's expected or projected future availability.

**Velocity** is based on actual points completed, which is typically an average of all previous sprints

<http://es.wikipedia.org/wiki/Scrum>