

SOFTWARE ENGINEERING II UE

PRODUCT BACKLOG UND AGILES SCHÄTZEN

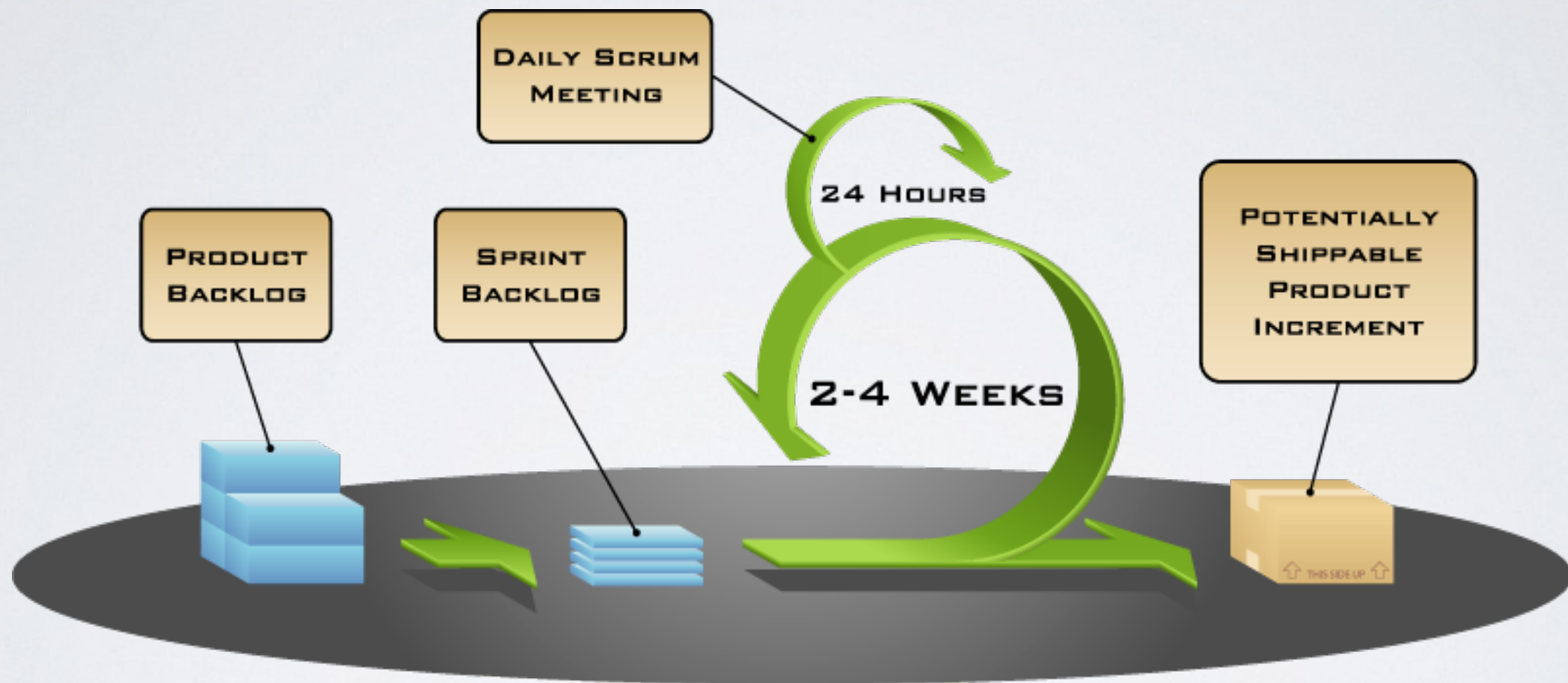
(SS 2016)

Stefanie Beyer
Software Engineering Research Group
University of Klagenfurt

ANGEBOT

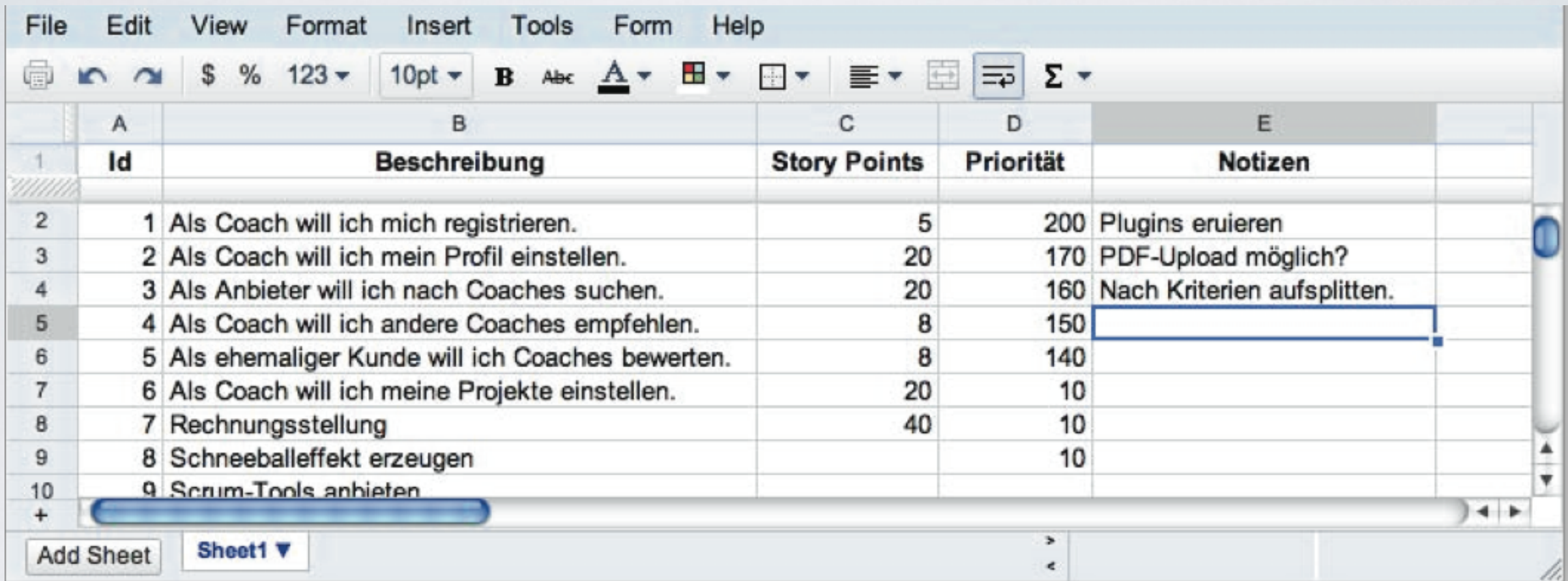
- bis Dienstag | 9.04.2016, 23:55
 - per Email an Prof. Martin Pinzger
 - via PR-Moodle

SCRUM



PRODUCT BACKLOG

BACKLOG



	A	B	C	D	E
1	Id	Beschreibung	Story Points	Priorität	Notizen
2	1	Als Coach will ich mich registrieren.	5	200	Plugins eruieren
3	2	Als Coach will ich mein Profil einstellen.	20	170	PDF-Upload möglich?
4	3	Als Anbieter will ich nach Coaches suchen.	20	160	Nach Kriterien aufsplitten.
5	4	Als Coach will ich andere Coaches empfehlen.	8	150	
6	5	Als ehemaliger Kunde will ich Coaches bewerten.	8	140	
7	6	Als Coach will ich meine Projekte einstellen.	20	10	
8	7	Rechnungsstellung	40	10	
9	8	Schneeballeffekt erzeugen		10	
10	9	Scrum-Tools anbieten			

Schnappschuss der aktuell bekannten User Stories

BACKLOG

Product Backlog enthält jede **Anforderung oder Tätigkeit**, die irgendwie mit dem System zusammenhängt und erledigt werden muss

Bugfixes, Infrastrukturtätigkeiten oder auch nicht-funktionale Anforderungen wie **Skalierbarkeit** oder **Ausfallsicherheit**

NICHT FUNKTIONALE ANFORDERUNGEN

- Performance, Security, etc.
- als User-Stories umformulieren:
„Als Kartenspieler möchte ich, dass mein Kartenblatt auf andere Kartensets erweitert werden kann“

USER STORIES - PRODUCT BACKLOG ITEM

- Als <Rolle> will ich <tun> [, so dass ich <Grund>]
 - Als Vertriebsmitarbeiter will ich nach Tweets regional gruppieren, so dass ich Hotspots finde.
- Jedes Backlog Item ist eine User Story
 - Wert für den Kunden / Product Owner
 - Keine technischen Details (Kundensprache)
 - Iterative Weiterentwicklung
 - Gute Planungsgröße
 - Weg vom Schreiben hin zum Sprechen.

USER STORIES

- je wichtiger - desto konkreter
- Aufhänger für die Kommunikation zwischen dem Product Owner und dem Team
- Akzeptanzkriterien!

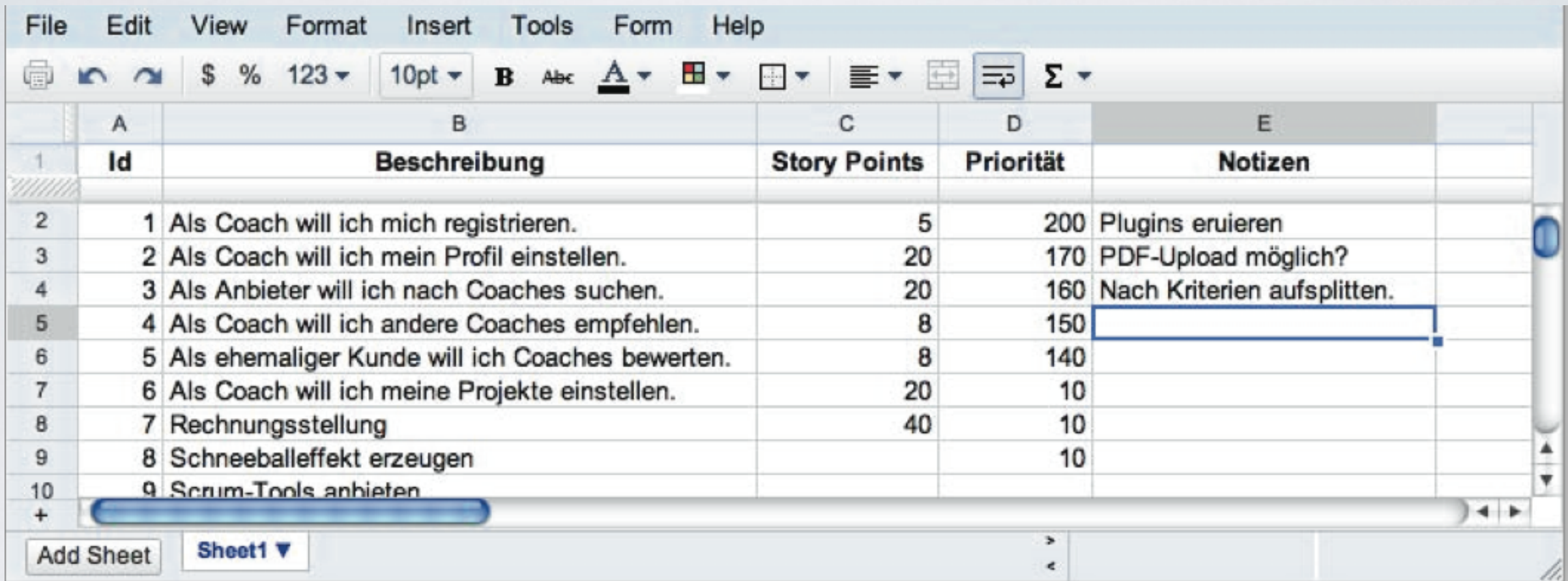
GROSSE USER STORIES

- Epics: mehr als 13 Story-Points
- wenn Implementierung naht: teilen
 - Als Spieler möchte ich mit Karten spielen
 - Als Spieler will ich Karten legen
 - Als Spieler will ich Karten sortieren
 - Als Spieler will ich karten aufnehmen
 - Als Spieler will ich Karten mischen

CONSTRAINTS

- Story-übergreifende, nicht-funktionale Anforderungen
- technische Randbedingungen, die immer gelten
- bei jeder Neu- oder Weiterentwicklung des Systems zu beachten
 - *„Die Antwortzeit des Systems muss immer kleiner als 1 Sekunde sein.“*

BACKLOG



	A	B	C	D	E
1	Id	Beschreibung	Story Points	Priorität	Notizen
2	1	Als Coach will ich mich registrieren.	5	200	Plugins eruieren
3	2	Als Coach will ich mein Profil einstellen.	20	170	PDF-Upload möglich?
4	3	Als Anbieter will ich nach Coaches suchen.	20	160	Nach Kriterien aufsplitten.
5	4	Als Coach will ich andere Coaches empfehlen.	8	150	
6	5	Als ehemaliger Kunde will ich Coaches bewerten.	8	140	
7	6	Als Coach will ich meine Projekte einstellen.	20	10	
8	7	Rechnungsstellung	40	10	
9	8	Schneeballeffekt erzeugen		10	
10	9	Scrum-Tools anbieten			

Schnappschuss der aktuell bekannten User Stories

AGILES SCHÄTZEN

AGILES SCHÄTZEN

- Schätzungen sind keine Verpflichtungen (Rechtfertigungszwang)
- Personentag \neq Arbeitstag (Overhead)
- Pair Programming??
- User-Stories sind ungenau

AGILES SCHÄTZEN

- nicht Entwicklungsdauer sondern relativer Aufwand/Größe
- nicht zu viel Zeit investieren

S

Anmelden

M

Registrierung

L

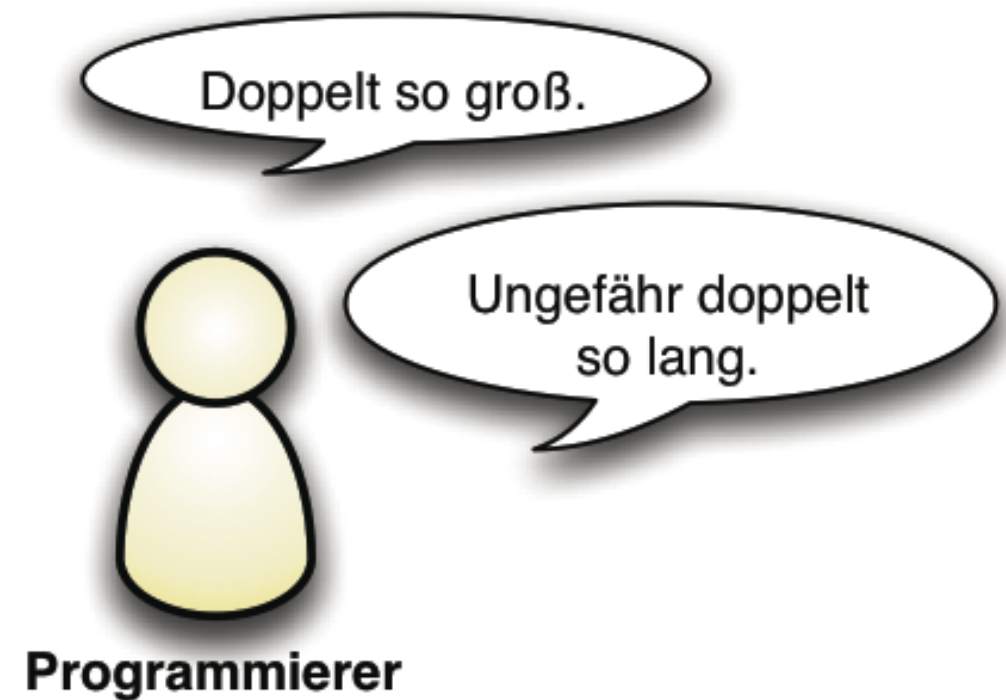
Profil-
erfassung

GRÖSSE VS. DAUER

Product Backlog



Anmelden	2
Registrierung	4



GRÖSSENORDNUNGEN

- 2 Punkte Story zweimal so groß wie 1 Punkte Story
- 1 Punkte-Story zu 20 oder 21 Punkte Story?
- Exponentielle Punktesequenz (Fibonacci ähnlich)
 - 1, 2, 3, 5, 8, 13, 20, 40, 100, ...
- > 13 Story Points: Epic

SCHÄTZEN

- WANN UND WAS?

- Vor dem ersten Sprint sollte das komplette Product-Backlog geschätzt werden - jede Story (zumindest für Sprint 1-3)
- nach Priorität
- „Definition of Done“ - Programmieraufwand, Testen, Integrationsaufwand

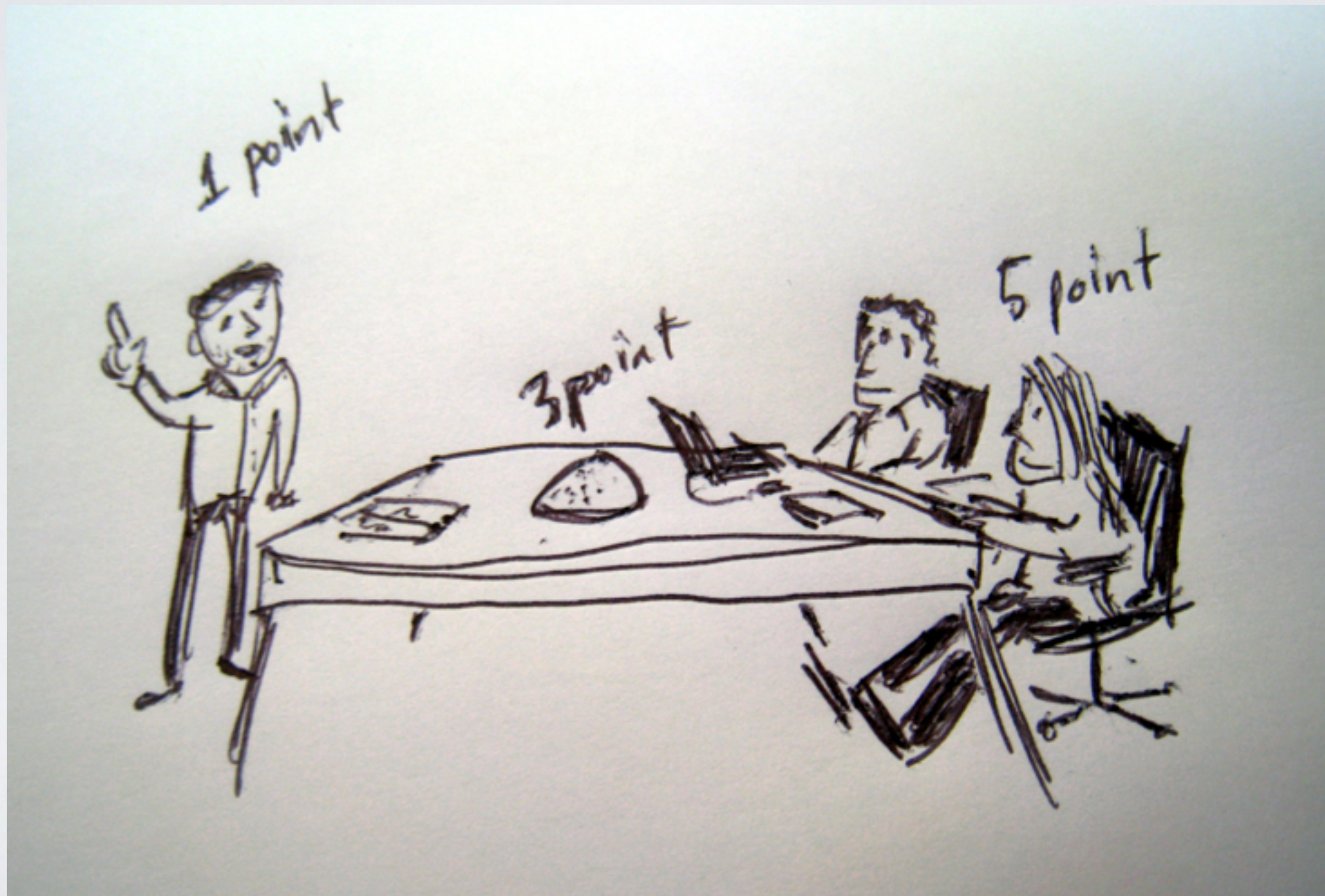
PLANNING-POKER

- Time-Box: 15 Minuten pro Story
- keine perfekte Schätzung
- Referenz-Story
- Triangularisierung nach mehreren Stories

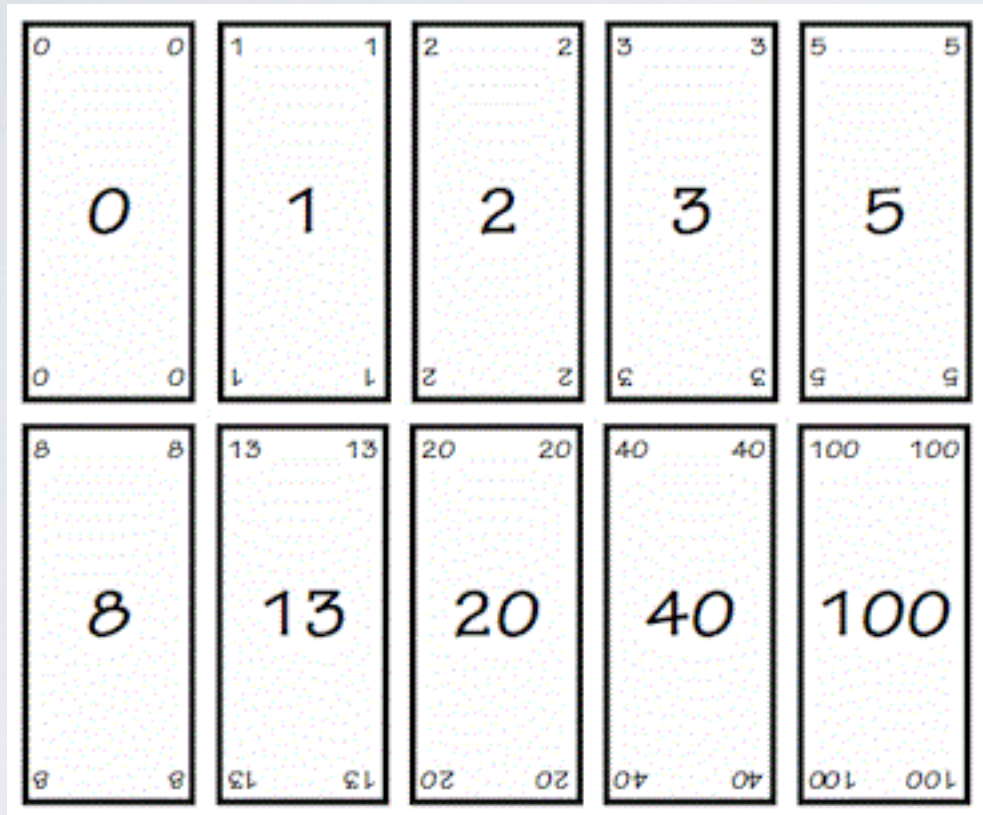
KRITERIEN

- Komplexität
- Risiken
- Kenntnis der Basistechnologie
- Anzahl der Formulare
- Anzahl der zusätzlich benötigten DB-Tabellen
- externe Abhängigkeiten
- ...

PLANNING-POKER



PLANNING-POKER



PLANNING-POKER

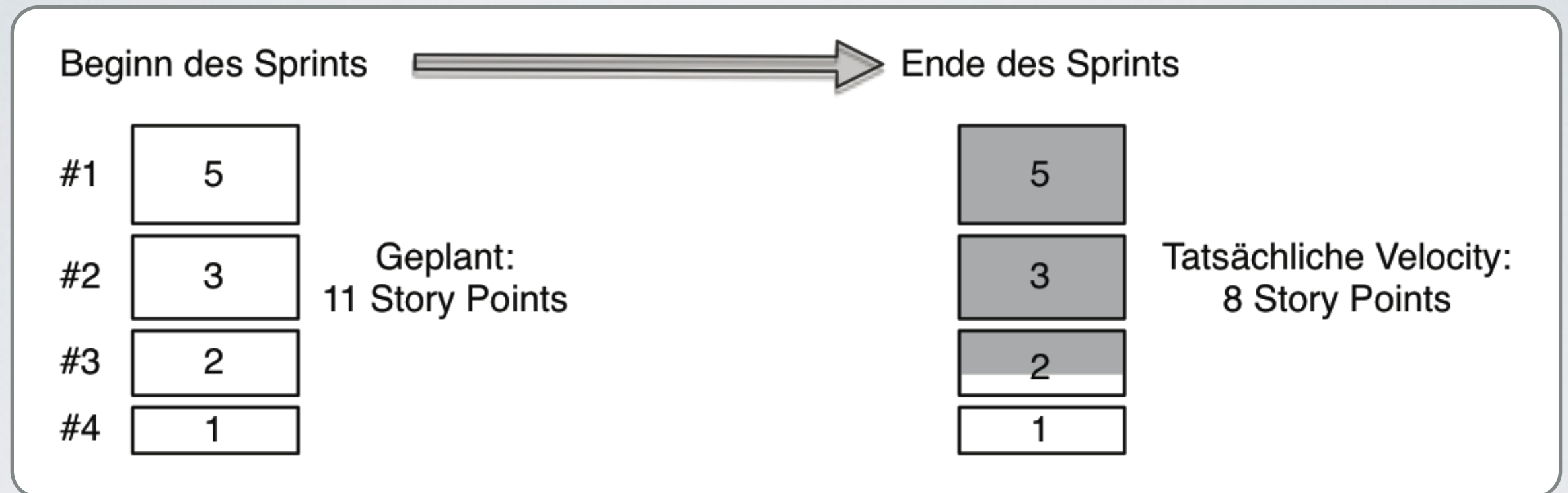
- Vorstellen der Story
- Diskussion
- Schätzen
- Argumentation: größte und kleinste Schätzung
- Wiederholen
- zu viel Abstand:
 - Anforderungen ws. nicht 100%ig verstanden??

PLANEN MIT SCRUM?

VELOCITY

- Entwicklungsgeschwindigkeit des Teams
- Anzahl an Story-Points die pro Sprint umgesetzt werden können
- Bei Urlaub/Krankheit/etc. kann Team Velocity nicht voll ausschöpfen

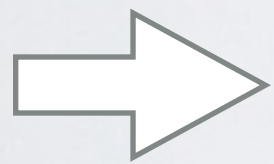
TATSÄCHLICHE VELOCITY



- nur 100% fertige User Stories zählen
- Mehrwert für Kunden bei 80% Fertigstellung = 0
- Pareto-Prinzip: 20% - 80%

ANGENOMMENE VELOCITY

- Übernommene Velocity:
Angenommene Velocity = Tatsächliche Velocity
- Mittlere Velocity: Berechnung des Velocity-Medians



keine angenommene Velocity für Sprint I
,Bauchgefühl' des Teams

AUFGABENBLATT 3

- Product Backlog und Aufwandsschätzung
- Burn-Down Charts
- Testplan und Qualitätskriterien

➡ Abgabe bis 11./12.04.2016, 23:55
(PR-Moodle)

- Angebot

FRAGEN?

Organisatorisches?  stefanie.beyer@aaau.at

Technisches?  Tutor: Georg Conradi