**ENGENHARIA DE SOFTWARE – 17/09/2024**

**SCRUM Visão Geral**

* É o nome de uma formação do Rugby – Cada membro com seu papel específico, porém todos trabalhando para o bem do time.
  + Também é uma **metodologia ágil**
* Permite manter o foco na entrega de valor para o negócio;
* Rápida e contínua inspeção do software;
* As necessidades do negócio são responsáveis por determinar quais as prioridades do desenvolvimento de um sistema;
* De duas a quatro semanas todos podem ver o software em produção, decidindo se o mesmo deve ser liberado ou continuar em desenvolvimento.
* **Cerca de 52% das metodologias utilizam o scrum como base.**

**Princípios:**

* Visibilidade
* Inspeção
* Adaptabilidade

**Ênfases:**

* Comunicação
* Trabalho em equipe
* Flexibilidade
* Fornecer software funcionando incrementalmente

**Fases do Scrum:** Pré-game, Game e Pós-game

* **Pré-game:** Ao iniciar o projeto é necessário que todos entendam onde irão chegar, o que ajuda a definir a melhor forma de quebrar o trabalho em partes menores e melhorar o backlog. Isso deve ser feito antes do desenvolvimento começar
  + **Objetivos:** Identificar características do negócio, o que o produto vai fazer, elaborar o backlog priorizado, definir linguagens, ferramentas, ambiente de desenvolvimento, versionamento, entre outros e por fim quem são os envolvidos e qual a disponibilidade delas. Identificar o conhecimento e experiências do time, adiantar o detalhamento das primeiras sprints;
* **Game:** Desenvolvimento
  + **Objetivos:** Planejamento da sprint, desenvolvimento do software, reuniões diárias para relatar o que está sendo feito e problemas, entrega de valor (validação pelo cliente), retrospectiva da sprint (melhoria do time), revalidação do backlog (backlog grooming) – Este ciclo se repete até que o software esteja pronto.
    - **Backlog:** -> Lista de tarefas;
* **Pós-game:** Projeto já concluído
  + **Objetivos:** 
    - Realizar teste em ambiente de produção
    - Entregar o software, código fonte, documentação, manuais, etc.
    - Manutenção
    - **Obs:** Tudo como combinado no Pré-game

**Como funciona o Game?**

* Projetos divididos em ciclos chamados sprint. O sprint representa um Time Box onde um conjunto de tarefas deve ser executado.
* **Artefato:** 
  + Product Backlog – Geral (User story, User case);
  + Sprint Backlog – Somente da sprint;
  + Increment do software;
* **Papéis:**
  + Product Owner (P.O – Representa o cliente);
  + Team;
  + Scrum Master (Líder)
* **Cerimônias:**
  + Sprint Planning Meeting ();
  + Daily Scrum;
  + Sprint Review Meeting;
  + Sprint Retrospective;
* **Scrum, but – um quase scrum, quando não se segue a risca o planejamento do scrum**

**Pesquisa para a próxima aula – Citar fontes**