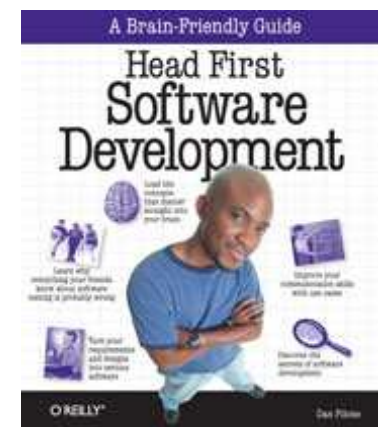


Hugbúnaðarþróun – Yfirlit (PM k. 1)

- Nauðsynlegt að gera viðskiptavinum til hæfis
 - Annars verða allir hundfúlr
- Tvö atriði efst í huga viðskiptavina
 - Hvað kostar kerfið?
 - Hvenær verður það tilbúið?
- Markmið verktaka er að afhenda
 - Það sem viðskiptavinur þarfnast
 - Á réttum tíma
 - Á kostnaðaráætlun

(Myndir úr kennslubók teknar af books.google.com)



What is needed,

On Time,

and

On Budget

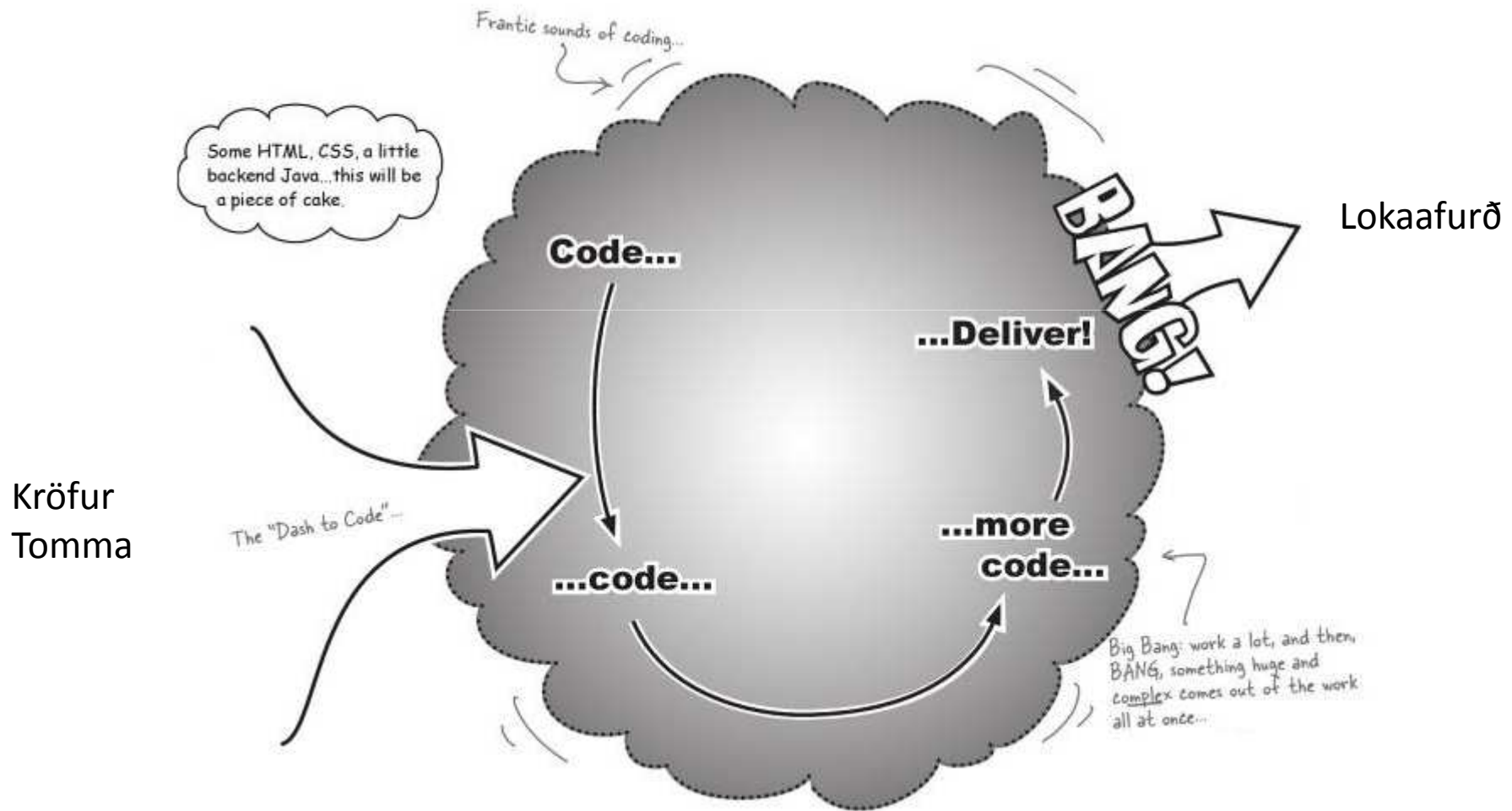
Dæmi um óskir viðskiptavinar

- Vefsíða fyrir ferðapjónustufyrirtæki
- **Hugmynd** viðskiptavinar (“Tommi”) “Find a trail”



“Search Tom’s trails”

Vinsæll framgangsmáti



Kröfur
Tomma

“Big Bang approach to development”

Dæmi: Vefsíða Tomma



Það sem Tommi hafði í huga



Það sem forritarinn útfærði

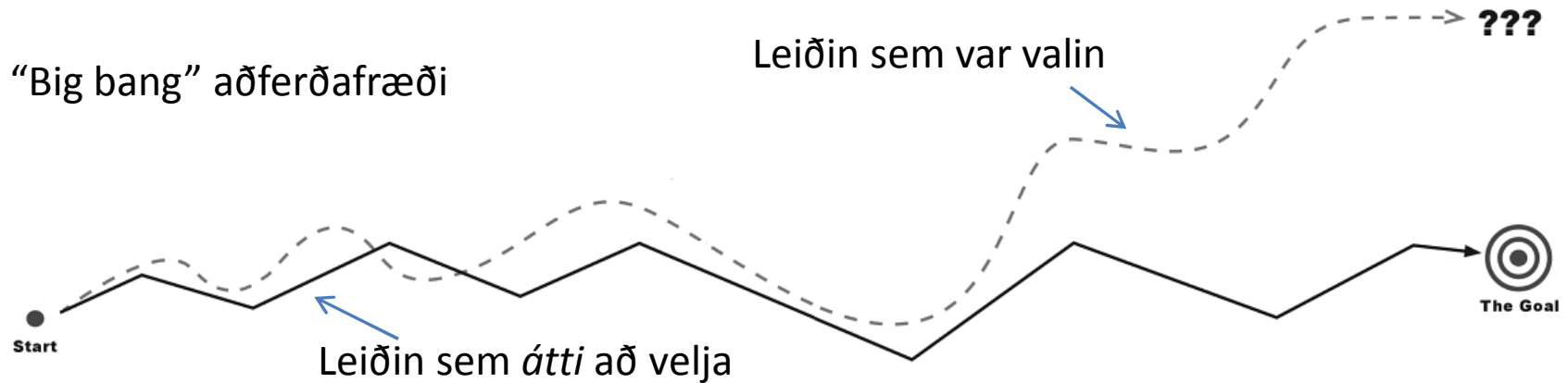
Æfing: Hvað var Tommi að biðja um?

- “Notendur eiga að geta leitað að gönguleiðum”
 - a) Notendur fá kort af heiminum, slá inn heimilisfang og fá lista af gönguleiðum í nágreninu.
 - b) Notandinn á að geta flett gegnum lista af ferðamannastöðum og fundið gönguleiðir sem liggja til og frá stöðunum.
 - c) Notandinn á að geta gefið upp staðsetningu og erfiðleikastig og fengið lista af gönguleiðum sem uppfylla skilyrðin.

Æfing: Hvað var Tommi að biðja um?

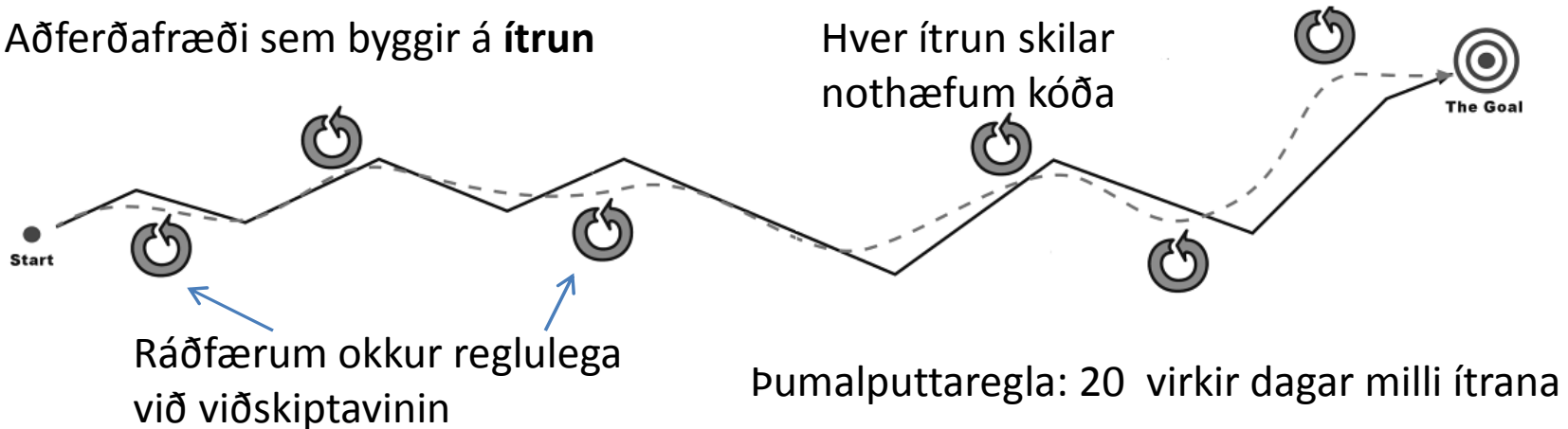
- “Notendur eiga að geta pantað útbúnað”
 - a) Notandinn á að geta séð það sem Tommi er með á lager og pantað það sem er til.
 - b) Notandinn á að geta pantað það sem hann þarfnast. Ef varan er ekki til á lager þá pantar Tommi hana frá birgjum (og afgreiðslutími lengist)
- “Notendur eiga að geta bókað gönguferð”
 -

Ítrun okkur í átt að lokaafurð

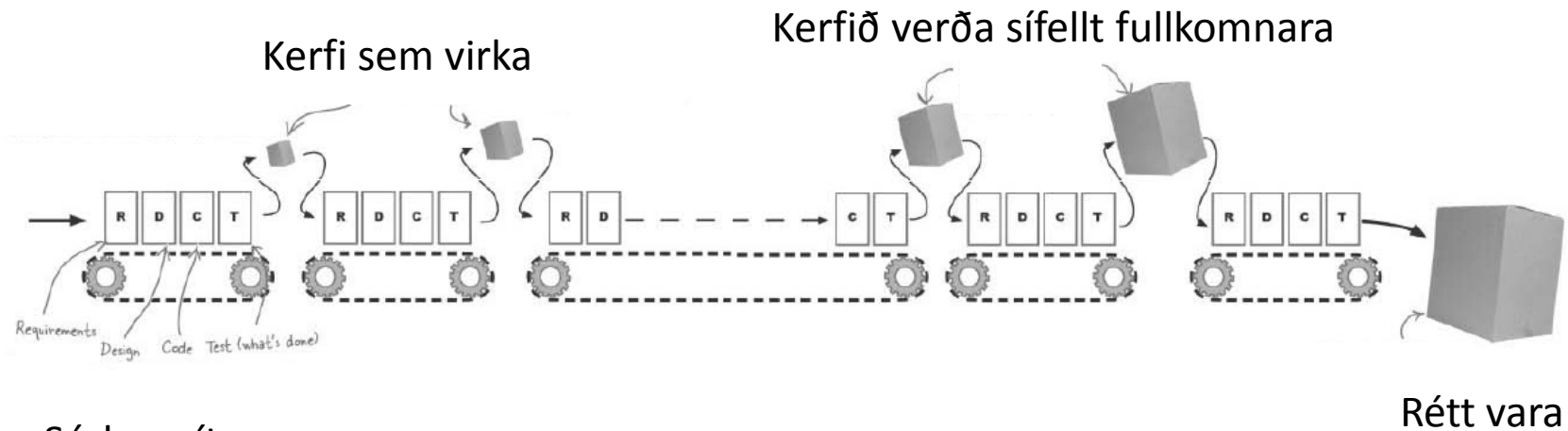
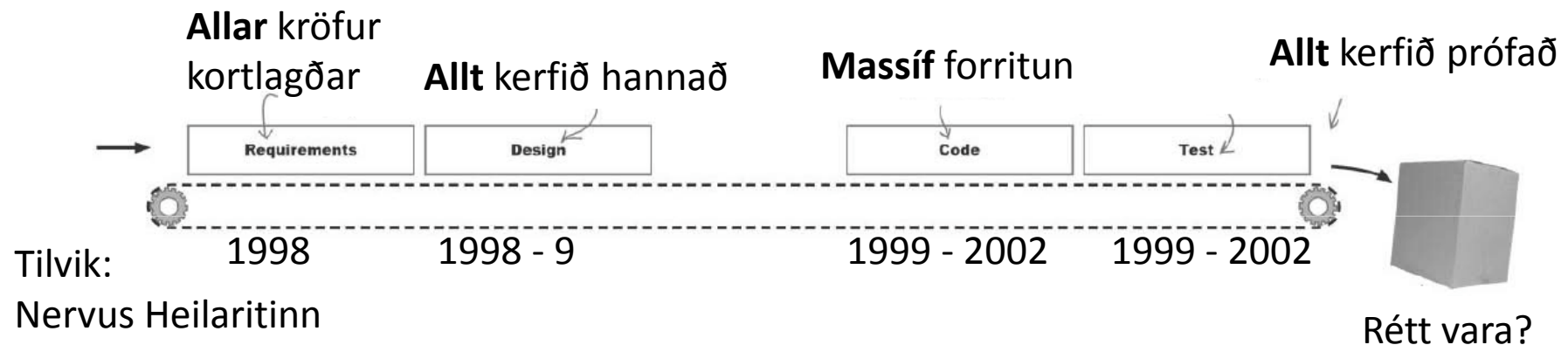


Aðferðafræði sem byggir á ítrun

Hver ítrun skilar
nothæfum kóða



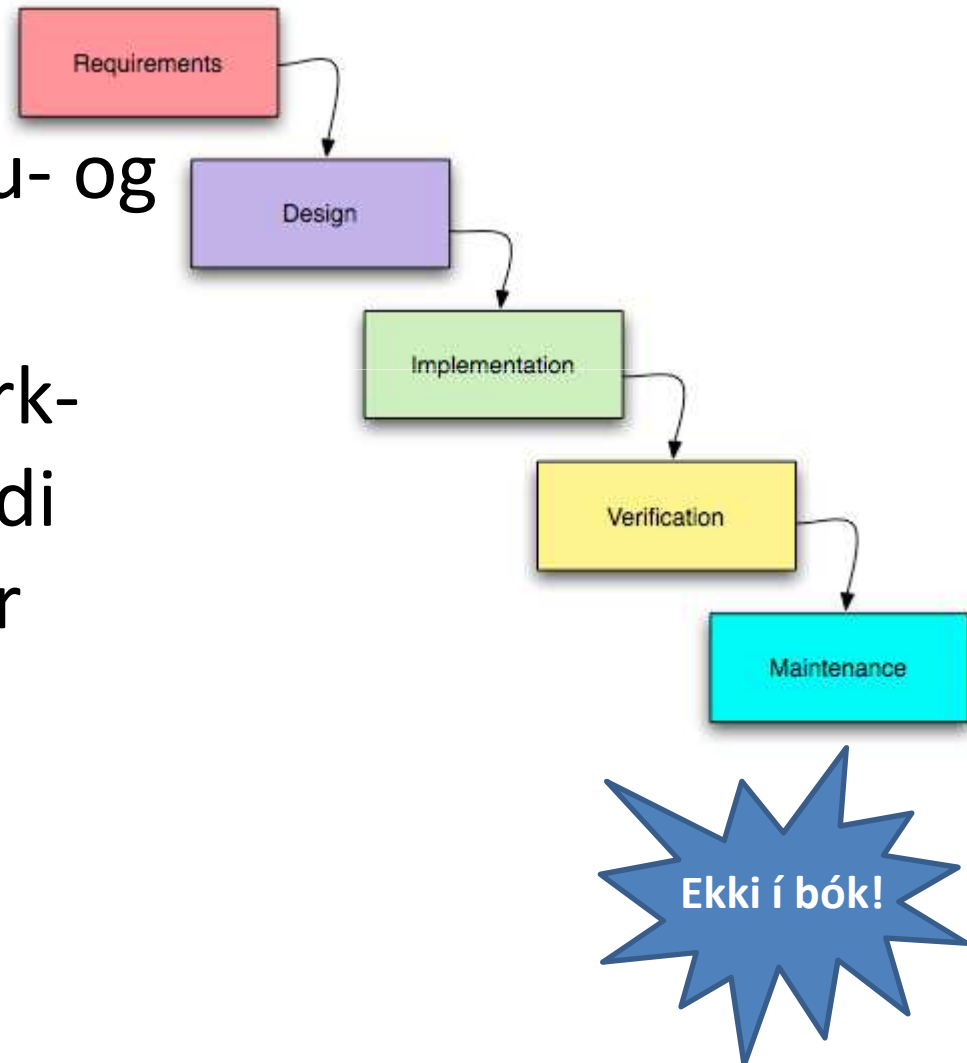
“Big Bang” á móti Ítrun



Sérhver ítrun er
(lítið) verkefni

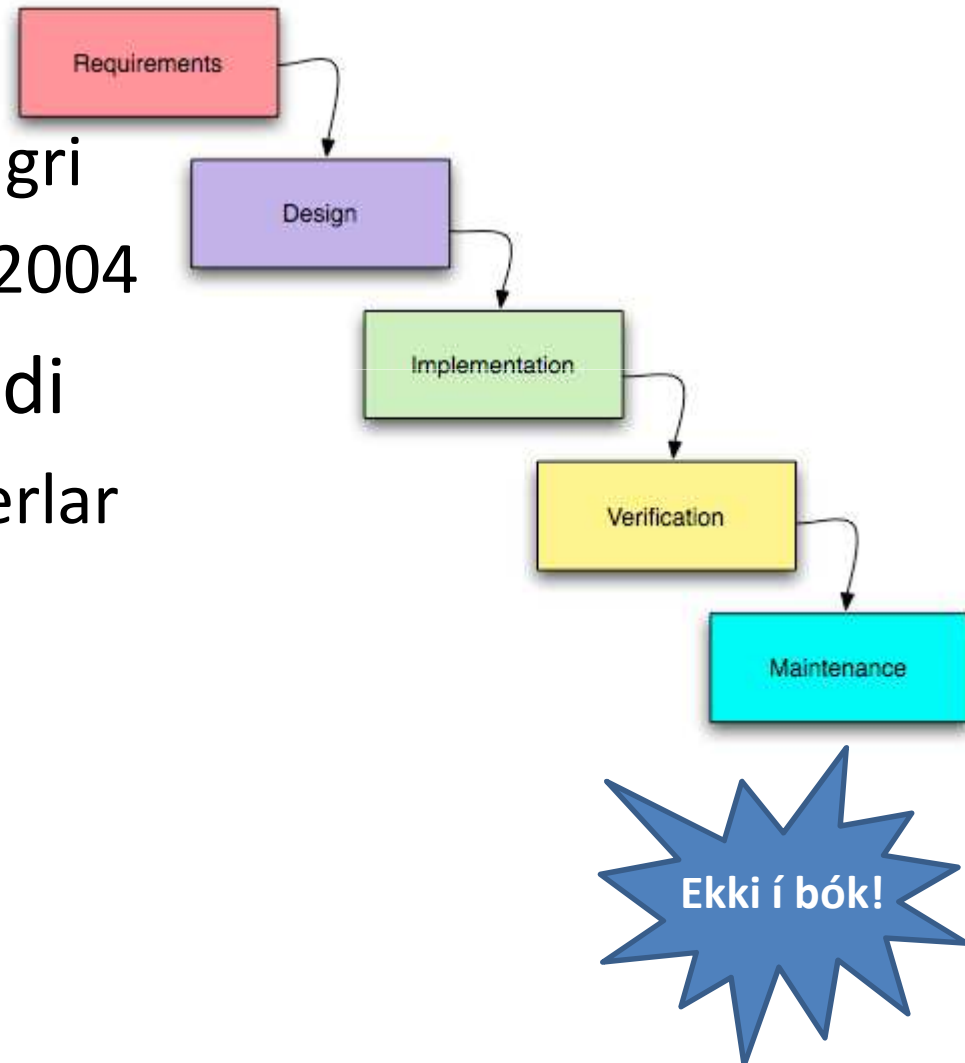
Fossalíkanið (1970 -)

- “Big Bang” ferli
- Kemur úr framleiðslu- og byggingaiðnaði
- Ekki farið í næsta verkþátt fyrr en núverandi þáttur er fullkláraður
- Hver þáttur krefst sérþekkingar



Fossalíkanið (1970 -)

- Var mikið notað
 - með misgóðum árangri
 - í 30% allra verkefna 2004
- Er á hröðu undanhaldi
 - Kvikir (“agile”) verkferlar eru að koma í staðin
 - XP forritun
 - Scrum
 - ...



Óljóсар kröfur

- Forritari ekki viss um hvað kúnninn vill
 - Endar með að giska
 - ... oft rangt ... og kúnninn verður fúll og neitar að borga og dissar forritarann á Facebook og ...
- Lausnin felst í því að ræða oft við kúnnann
 - **Vandamál:** Oft veit kúnninn ekki hvað hann vill!
(þá er hæpið að byrja strax að forrita á fullu)

Æfing: Ævintýraferðir Tomma

- Ákvarðið í hvaða röð á að útfæra fídúsa (Notandi verður að logga sig inn áður en hann verslar)



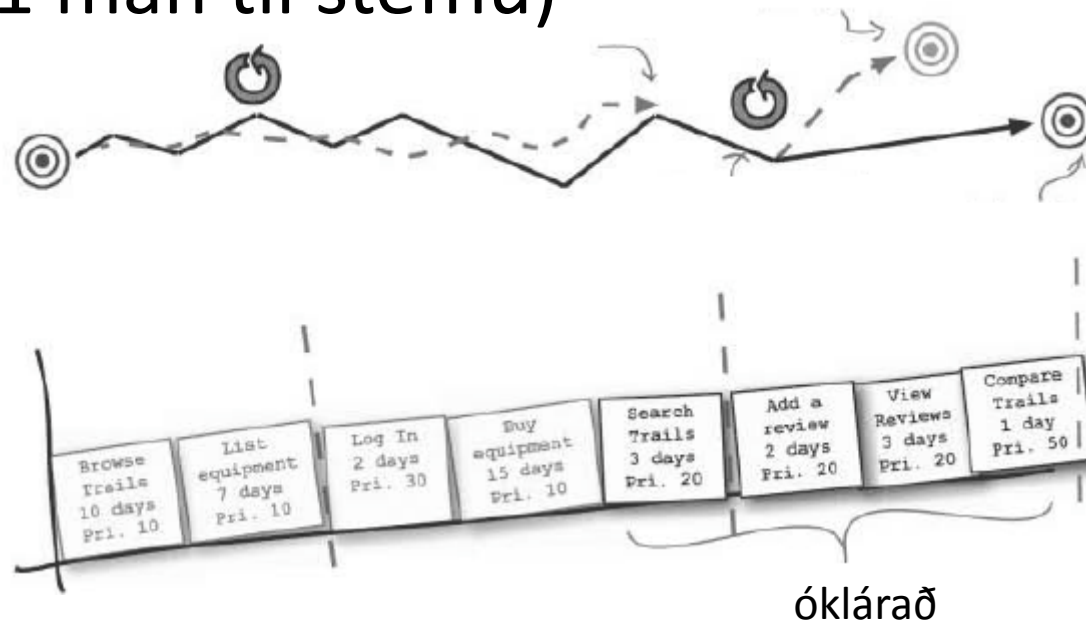
Forgangsröðun:
10 hæst, 50 lægst

Ein ítrun: ≈ 20 virkir dagar

Tommi biður um nýjan fídús

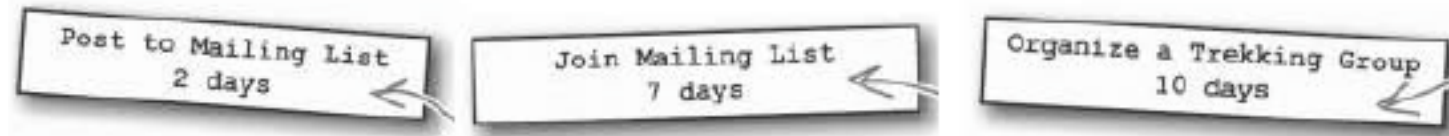


- Í miðju ferli ... og tímamörk hafa ekki breyst (rúmur 1 mán til stefnu)

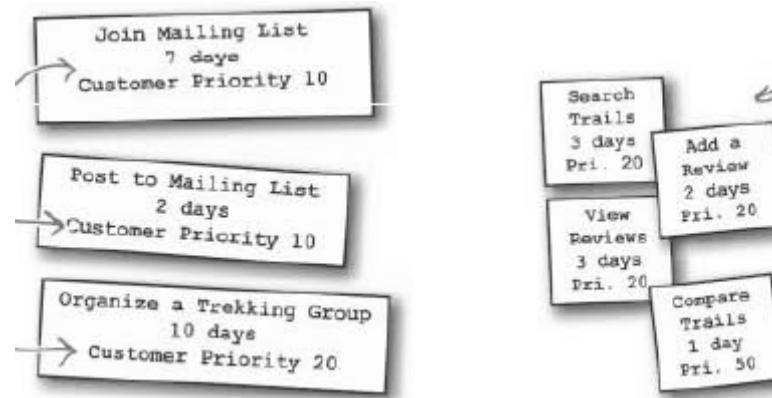


Brugðist við breytingum

1. Meta tíma sem tekur að klára nýja fídúsa



2. Tommi þarf að forgangsraða upp á nýtt öllu sem er ólokið



Viðbrögð

3. Útbúa nýja áætlun



4. Athuga hvort tímamörk haldist

- Ef ekki þá á Tommi erfitt val fyrir höndum
- (meira um það síðar)

Tímaverkefni 1

1. Hvers vegna er Big Bang aðferðin slæm?
2. Hver vegna viljum við frekar notast við ítrun?
3. Hvað eigum við að gera þegar viðskiptavinurinn bætir við nýjum „fíðus“ í miðjum klíðum?