

Agile/Scrum/Kanban Bootcamp Final Projesi

1. Soru: Çevik Manifesto'nun 4 değerinde de daha çok önem verdiğimiz alanların nedenleri hakkında açıklama yazınız

- Süreçler ve araçlardan ziyade **bireyler ve etkileşimlere:**
 - Bir projeyi geliştiren ekibin, istikrarlı şekilde çalışabilmesi için aralarındaki iletişimin kuvvetli olması gerekir. Oluşacak iletişim sorunları her ne araç kullanılırsa kullanılsın çıktıyı negatif yönde etkilemektedir. Bu yüzden esas olan takımın uyum ve iletişim kalitesinin gözetilmesidir.
- Kapsamlı dokümantasyondan ziyade **çalışan yazılıma:**
 - Örneğin: Yazılımcının geliştirdiği uygulama hakkında oluşturacağı dokümantasyondan ziyade, kaliteli yazılım oluşturmaya daha çok önem vermesi gerekmektedir.
- Sözleşme pazarlıklarından ziyade **müşteri ile iş birliğine:**
 - Projenin başarılı bir şekilde tamamlanabilmesi için müşteri ihtiyaçlarını karşılaması gerekir. Müşteri ilk anda bütün istek ve ihtiyaçlarının farkında olmayabilir. Bu yüzden geliştirme boyunca müşteriyle sürekli iletişimde kalmak ve belirli aralıklarla çalışan projeyi müşteriye sunmak büyük önem taşır.
- Bir plana bağlı kalmaktan ziyade **değişime karşılık vermeye değer verilmesi** savunulur:
 - Eski dönemlerdeki proje yönetim prensiplerinin başında gelen "Waterfall" yöntemi, akışı en baştan çizerek projedeki değişimlere izin vermez. Fakat günümüzdeki ihtiyaçlara göre yeniden oluşturulan farklı çevik metodolojiler ile proje yönetmek daha kısa periyotlardaki ilerlemeleri ve gelişmeleri esas almaktadır. Böylece müşteri isteklerine ve ihtiyaçlarına daha iyi çözüm bulunur.

2. Soru: Scrum'ın değerlerini örnek vererek açıklayınız

- **Taahhüt:** Projenin en başında müşteriye ve ekibe projede olacakları netleştirdiğimiz alandır.
Örnek: Proje başında uygulanacak Kazien vb. metodolojilerine proje boyunca uyma taahhüdü
- **Odak:** Projeyi ne yöntemle veya hangi araçlarla geliştirdiğimiz değil. Projenin üzerine verdiğimiz odak projenin ilerlemesinde belirleyici olur.
Örnek: Scrum buluşmalarında yer alan zamanlayıcı, zamanın ne kadar limitli olduğunun ve konu hakkındaki odağın kaybolmasını sağlar.
- **Açıklık:** Scrum projeleri açık ve şeffaf olmak zorundadır, bu hem ekip için hem de müşteri tarafı için geçerlidir.
Örnek: Sprint sonunda müşteri ve proje sorumluları ile birlikte yapılan retrospektif

- **Cesaret:** Her proje zaman engelliyle bir şekilde boğuşmak zorunda kalabilir. Bu zaman kısıtı da çıkacak ürünlerdeki kalitesinde oldukça büyük pay oynamaktadır. Kalitenin düşmemesi için Zaman kısıtının önüne geçecek bir dirence ihtiyaç vardır ve bu da Cesaret ile sağlanır.
Örnek: Sprint deadline'ına 1 hafta kala üst yönetimden çok acil çıktı talebine, 1 hafta daha zamanın olduğunu açık açık söyleyebilmek.
- **Saygı:** Takım halinde çalışmanın en temel noktasıdır, bir projeyi kaliteye götüren en önemli adımların başında yer almaktadır.
Örnek: Ekip arkadaşlarına o sprint içerisinde yapacakları işlere güvenerek kendi ilerlemelerini sağlamak.

3. Soru: Bir ürün hayal edin ve bu ürünün product backlog'unu hazırlayın. Product Backlog hazırlarken önce Epicler, Epiclerin altında da storyler açılması gerekiyor. Story'lerimizi "User Story" formatında açacağız ve INVEST kurallarına uygun şekilde olmaları gerekiyor. Story'lere Story Point Tahminleme yöntemine uygun olarak puan vermenizi ve storyleri MoSCoW yöntemine göre önceliklendirmenizi istiyorum. Son olarak da ilk sprint'i düşünerek öncelikli işlerden bir sprint backlog oluşturmanızı istiyorum.

Initiative	Dolmuş Takip Uygulaması				
Epic	Mobil Uygulama Dev.			GPS Dolmuş Eşleme	
Story	Mobil uygulama üzerinden dolmuşları canlı takip etmek istiyorum.	Dolmuş hatlarına ve güzergahlarına ulaşacak bir uygulama istiyorum.	Dolmuş saatlerine uygulama ile ulaşmak istiyorum.	Dolmuşumun GPS ile takip edilmesini ve yolcuların bu saatlere göre durağa gelmesini istiyorum	Dolmuşumun güvenliğini sağlamak için GPS ile takip edilmesini istiyorum
Story Point	8	3	2	5	5
Öncelik Sırası	5	2	1	3	4

Sıra	Backlog Items
1	Mobil uygulamanın giriş sayfasının oluşturulması
2	Mobil uygulama dolmuş güzergah ekranının oluşturulması
3	Mobil uygulama dolmuş saatleri ekranının oluşturulması
4	Dolmuş saatlerinin sisteme eklenmesi
5	Dolmuş güzergahlarının sisteme eklenmesi

4. Soru: Bu eđitimin size kattıklarını anlatınız.

Agile/Scrum/Kanban Bootcamp bana öncelikle Agile felsefeyi öğretti. Agile felsefe de bana hiçbir projeyi küçümsemeden ayrıntılarına dikkat etmeyi, sorgulmayı öğretti. Gelişime açık olmayı ve geri bildirimlerden yararlanarak sürekli kendimi, içinde bulunduğum projeleri ve iş ortamımı iyileştirmeyi hayatıma kazandırmış oldum. Aynı zamanda proje yönetim metodolojileri hakkında bilgi sahibi olarak mesleğimi bu yönde ilerletmek için bir yetenek daha kazandım.

Onur Adıyaman