

## Scrum

Вопросы:

- «1. Кто в Scrum принимает решение, как разрабатывать продукт?»*
- 2. Может ли Product Owner распределять задачи между членами команды?»*
- 3. Какую роль в решении проблем играет скрам мастер?»*
- 4. Может ли решение проблем происходить на дейли стендапе?»*
- 5. На каких совещаниях в рамках жизненного цикла спринта, на ваш взгляд, обязательно присутствие владельца продукта (где он ключевая фигура)? (Хорошо, если вспомните дополнительные, не из жизненного цикла.)»*
- 6. Как называется готовый к демонстрации результат работы, полученный по окончании спринта? Какие два вида, связанных с разными моделями разработки, существуют? Чем они отличаются?»*

Ответы:

1. Ключевые решения о разработке продукта принимает единолично Product Owner, после консультаций с заказчиком и аналитиками.
2. По методологии Scrum принято, что задачи распределяются участниками команды самостоятельно. Это не входит в круг обязанностей Product Owner.
3. Скрам мастер исполняет функции коммуникации. Поэтому проблемы он решает, связывая тех, у кого они возникли с теми, кто их может решить. Непосредственно решением проблем не занимается, только косвенно.
4. Дейли стендапы происходят ежедневно для контроля выполнения работ. В течении 10-15 минут каждый участник команды докладывает какие задачи решал накануне и что будет делать сегодня. Для решения проблем отводится другое время и организуется встреча только заинтересованных участников.
5. Владелец продукта точно должен присутствовать на демонстрации продукта в конце каждого спринта, чтобы принять решение, что должно быть изменено в дальнейшем процессе разработки. Также считаю его присутствие необходимым на совещании, где уточняются бизнес правила, в начале разработки бэклога проекта и каждого спринта.
6. Когда спринт заканчивается, команда предоставляет готовую к демонстрации и поставке заказчику часть продукта – инкремент, который содержит инкременты всех предыдущих спринтов. Существуют две модели разработки инкрементная и итерационная. Первая характерна поэтапным приростом новых модулей или частей, которые со временем становятся целым, подобно снеговика, который прирастает с каждым комом, пуговками глаз и морковкой. Вторая заключается в поэтапном увеличении детализации, параллельном

развитии и углублении функционала каждого модуля синхронно, «обрастании мясом» всего скелета проекта. Это как контурные карты на уроке географии, когда нужно нанести на известный изначально контур Африки сначала формы рельефа, водоёмы, затем границы государств, названия и раскрасить их по-разному.