

Scrum 规则一览表

角色

- Scrum Master**
 - 1 团队有 Scrum Master
 - 1 Scrum Master 一直在团队身边
 - 1 Scrum Master 关注在帮团队移除障碍上
- 团队**
 - 1 团队成员需要坐在一起
 - 1 团队成员协作完成用户故事
 - 1 团队成员不能定死角色
 - 2 团队成员协作先完成高优先级的用户故事
 - 2 团队成员承认遇到问题并勇于寻求帮助
 - 2 团队成员相互帮助
 - 3 团队成员可以相互承担责任
- Product Owner (产品负责人)**
 - 1 每个团队都要有 PO
 - 1 PO 有能力对团队要开发的需求做排序
 - 1 PO 要是足够的了解产品，以做出很好的排序
 - 1 一个 PO 至少要有个专有的团队

物件

- Product Backlog**
 - 1 PO 是 Product Backlog 的 Owner
 - 1 Product Backlog 要可视化
 - 1 Product Backlog 要在 Sprint planning 之后更新
 - 1 PO 了解所有的用户故事
 - 2 每个用户故事的“用户满意条件”和“how to done”都是很清楚的
 - 2 Product Backlog 里面包括的是用户故事而不是任务
- Sprint Backlog**
 - 1 团队有 Sprint Backlog
 - 1 Sprint Backlog 高度可视化
 - 1 Sprint Backlog 每天更新
 - 1 任务估算每日更新
 - 2 Story 和 Task 要能够区分开
 - 2 哪个任务属于哪个用户故事要很清楚
 - 2 Team Member 自己更新 Sprint Backlog，而不是 Scrum Master
 - 2 Team Member 要能够很容易的更新 Sprint Backlog
- 燃尽图 Sprint Burn Down Chart**
 - 1 团队要有燃尽图
 - 1 燃尽图要高度可视化
 - 1 燃尽图要有每天更新
 - 1 当燃尽图偏离基准太高或太低要采取行动
- 障碍 backlog**
 - 1 团队要有障碍 Backlog
 - 1 障碍列表要保持高度可视化
 - 1 障碍列表要持续更新
 - 2 障碍列表是排列好优先级的
 - 2 不能解决的障碍需要上报到 PO 和管理层

仪式

- 每日站会(Daily Scrum)**
 - 1 每天，同一地点，同一时间
 - 1 按时开始，按时结束
 - 1 所有 team 成员都要参加
 - 2 每个人回答三个问题
 - 2 不被中断
 - 2 PO 有规律的参加 daily meeting
 - 2 团队成员自选任务，而不是 Scrum Master 指派任务
 - 3 团队成员之间相互沟通，不是向 Scrum Master 汇报
- Sprint Review Meeting**
 - 1 每个 Sprint 结束都要有 demo
 - 1 Demo 演示可以工作的功能
 - 1 只有完成的用户故事才演示
 - 2 所有的利益相关者（投资人，客户等）需要被邀请参加 Demo
 - 2 Demo 过程中要收到利益相关者的一些反馈
 - 3 Demo 开始的时候要介绍一下原始的 Sprint 计划
- Sprint 回顾会议**
 - 1 回归会议一定要开
 - 1 PO+Scrum Master+All Team members 都要参加
 - 1 要有具体的改进建议产出
 - 1 建议一定要在接下来的 Sprint 中实施
 - 2 每个人都要发言
 - 3 没有被邀请的人不能参加
- Sprint 计划会议**
 - 1 PO 必须参加计划会议
 - 1 所有的团队成员必须参与
 - 1 会议结果要在 Sprint Backlog 中
 - 1 所有的团队的成员要对计划可行性达成共识，并且承诺完成
 - 1 PO 对优先级的排列感到满意
 - 1 所有的用户故事都要有估算
 - 2 Sprint 计划会议要按时开始和结束

Sprint

- 1 每个 Sprint 结束团队都有增量的功能交付
- 1 团队要按照 PO 指定的优先级来开发
- 1 团队已承诺的内容，要保证在 Sprint 结束时交付
- 2 团队在进度延后时要采取措施
- 2 团队遇到困难时告知 PO
- 2 对于任何一个用户故事，团队知道从哪里获得更多信息
- 2 发现问题后立即解决，而不是等到以后
- 2 Sprint 一定要固定长度
- 2 Sprint 之间最多有一天的间隔，最好不要有间隔
- 2 主要的没有在计划中的工作项目要被记录下来
- 3 团队不是经常加班工作
- 3 投资方和客户了解 Sprint 的安排
- 3 和团队相关的其他团队或公司的其他部门了解 Sprint 的安排
- 3 团队有时候承诺偏少，有时候承诺偏多
- 4 Sprint 中开始开发的故事在 Sprint 内开发完成

Others

- 速率 (Velocity)**
 - 1 每个 Sprint 结束的时候记录速率
 - 1 速率只包括安装 DoD 的标准完成的用户故事
 - 1 速率要用于 Release Planning
- DoD (Definition of Done, 对完成的定义)**
 - 1 每个用户故事都要有 DoD，或者继承于默认的 DoD
 - 1 团队要尊重 DoD
 - 2 PO 和团队要用心了解 DoD
 - 2 团队要能够不依赖于其它团队做到 DoD
 - 2 DoD 要包含测试
- 估算 (Estimation)**
 - 1 PO 从团队那里获得估算
 - 1 团队估算的时候，要能够找到 PO
 - 1 只有 Team 来做估算
 - 1 每个团队成员都要参与估算
 - 2 用户故事要是足够的小，一个 Sprint 至少可以完成几个用户故事