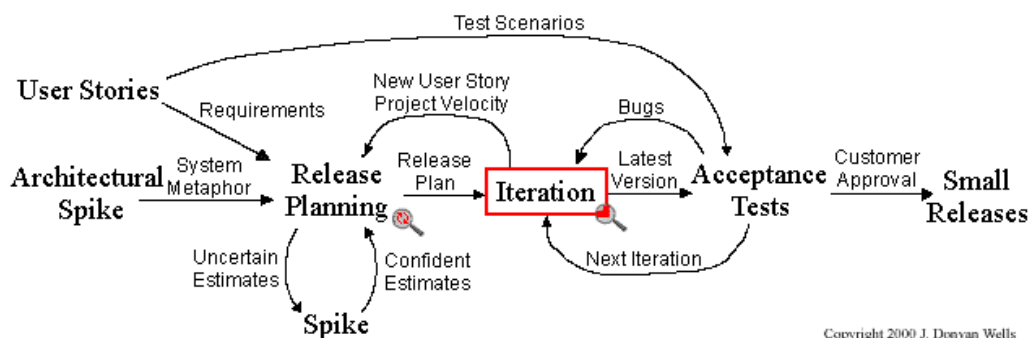


Agilny vyvoj softveru

- skupina metodologii vyvoja softveru
- ceni si (<http://agilemanifesto.org>):
 - *jednotlivca a interakciu* viac ako procesy a nástroje
 - *fungujuci softver* viac ako obsiahlu dokumentáciu
 - *spolupracu so zakaznikom* viac ako rokovania o zmluvach
 - *reakciu na zmeny* viac ako dodržiavanie planu
- hl. charakteristiky:
 - inkrementalny a iterativny vyvoj
 - caste dodavky produktu
 - aktivna ucast pouzivatelä na projekte
 - skore a caste testovanie
 - vysoka kolaboracia a kooperacia vsetkych zucastnenych
 - samo-organizovane timy (mäly doraz na manazerov)
- zahrna viacero metodologii (XP, Feature Driven Development, Scrum, ...)
- viac:
 - <http://www.agile-process.org>
 - http://en.wikipedia.org/wiki/Agile_software_development

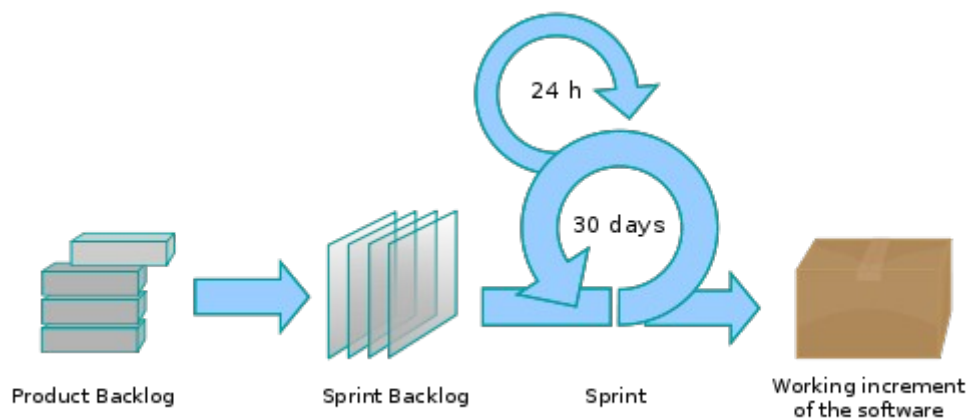
Extreme Programming (XP)

- agilna metodologia vyvoja softveru
- snaha znizit naklady spojené s neustale sa meniacimi požiadavkami cez kratke vyvojove cykly
- zdoraznuje:
 - že kod je jediný skutocny produkt vyvoja
 - castu integráciu
 - kolektivne vlastnictvo kodu
- pouziva:
 - iterativny pristup
 - test driven development - najprv test, potom kod - <http://is.gd/redGreenRefactor>
 - pair programming
 - user stories - nie su az take detailne ako use cases
 - akceptacne testy
- viac:
 - <http://extremeprogramming.org>
 - http://en.wikipedia.org/wiki/Extreme_Programming



Scrum

- agilna metodologia vyvoja (da sa aplikovat aj inde ako vo svete softveru)
- definuje role:
 - hlavne (Pigs):
 - **Team** – mala skupina ludi ktorí robia analyzu, dizajn, implementáciu aj testovanie
 - **Scrum Master** – chráni Team od okolitých rušivých vplyvov, aby sa nimi nemuseli zaoberať oni (ale pozor, nevedie ho)
 - **Product Owner** – zástupca zákazníkov
 - pomocne (Chickens):
 - **Managers** – manažeri – zabezpečujú prostredie a prostriedky na vývoj
 - **Stakeholders** – zákazníci
- proces vyvoja:
 - **product backlog** – zoznam všetkeho čo kto do produktu chce (bugs, features)
 - Product Owner usporiada veci v ňom podľa priority
 - **sprint backlog** – zoznam vecí vybraných z vrchu product backlogu, ktorý si vytvára team podľa toho, čo by mohli stihnúť v najbližšom sprinte
 - každý **sprint** má vždy rovnakú vopred dohodnutú dĺžku (napr. jeden týždeň, jeden mesiac, ...)
 - rozdelí sa na malé **tasks**, ktoré sa potom vyvesia na viditeľné miesto a každý si sám zvolí, na ktorej z nich chce práve pracovať. Keď ju dokončí, vyberie si ďalšiu.
 - na konci každého sprintu je **sprint review** kde sa zhodnúť na to, čo sa za tento sprint urobilo
 - ešte aj každý deň je jeden **daily scrum**, čo je krátky meeting kde môže každý povedať, čo urobil, alebo čo mu leží na srdci a pod ; -)



- viac:
 - [http://en.wikipedia.org/wiki/Scrum_\(development\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Scrum_(development))