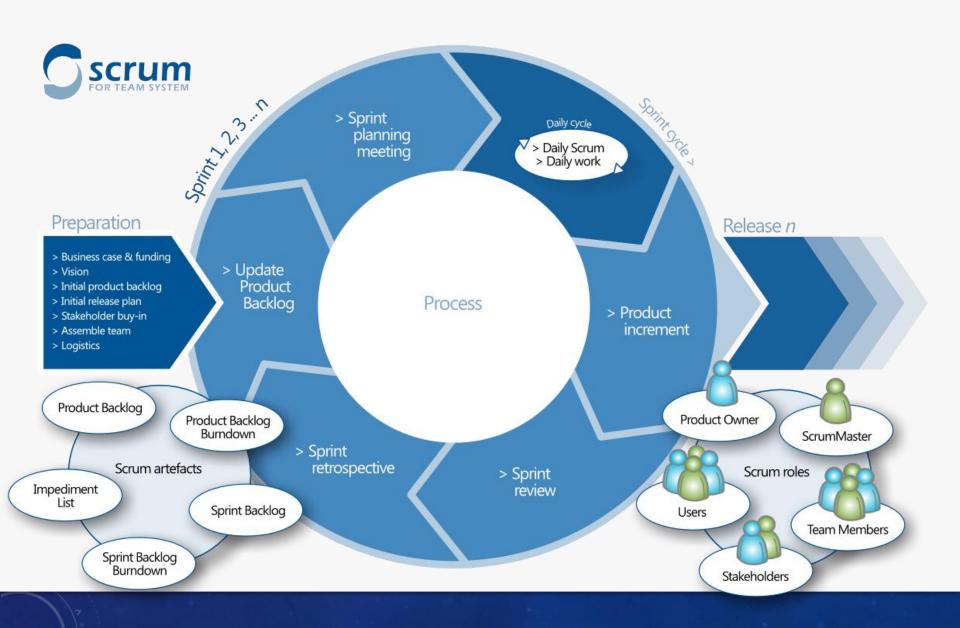


#### AGENDA

- Definiţia SCRUM
- Ce se înțelege prin"Enterprise Scrum"?
- SCRUM cu VS 2019
- Configurare Echipe Multiple
- Modelarea "Enterprise Bug"
- Structura "Process Template" extindere Azure Devops

#### **SCRUM-DEFINITIE**

- Scrum este un framework pentru dezvoltare de proiecte
- Este atît iterativ cît şi incremental
- Bazat pe Agile Manifesto
  - Software-ul dezvoltat este măsura progresului inregistrat de echipa
  - Promovează schimbarea ca avantaj competitiv
  - Puncte multiple destinate "inspectării & adaptării"
  - Promovează colaborarea cu clientul



#### SCRUM A FOST PROIECTAT PENTRU ECHIPE MICI

- 7 ±2 membri pe echipa
- Un singur "Scrum product owner"
- Prin metodologia Scrum se pot gestiona aproximativ 3 echipe
- Cele mai multe template-uri pentru SCRUM pot susține proiecte cu aceasta dimensiune
- Scrum pentru Team System 3.0 (TFS 2013) este utilizat pe scara larga

#### **ENTERPRISE SCRUM**

- Variaţie mai mare decît în cadrul unei echipe SCRUM
  - Nevoia de a balansa consistenţa&adaptabilitatea
  - Prin sprijinirea unor variate configurații de proiecte, fără modificări de șabloane
  - Mai mult de 30 de dezvoltatori pe un singur proiect
  - Multipli PO-uri / Work Streams / BU-uri
  - Cadenta diferentiata

#### **ENTERPRISE SCRUM IN TFS2013**

- Acceptanţă pentru TDD( Test Driven Development)
- Sute de echipe dinamic ajustabile
  - Lucrul în diferite cadente
  - Start in zile diferite
  - Lucrul in diferite zone geografice
- Bug Modelling flexibil
  - Integrat cu Test & Lab Manager(System Center 2012)
- Totul este integrat intr-o mare soluţie ALM

#### IERARHIZARE WORK ITEM-URI

Product Backlog Item

Implementat De

Sprint Backlog Task

Testat De

Implementat De

Probleme inregistrate

Acceptance Test

### RELATIONARE BI-DIRECTIONALA

PBI(Product Backlog Item)

Implementeaza

Sprint Backlog Task

Creaza dificultati

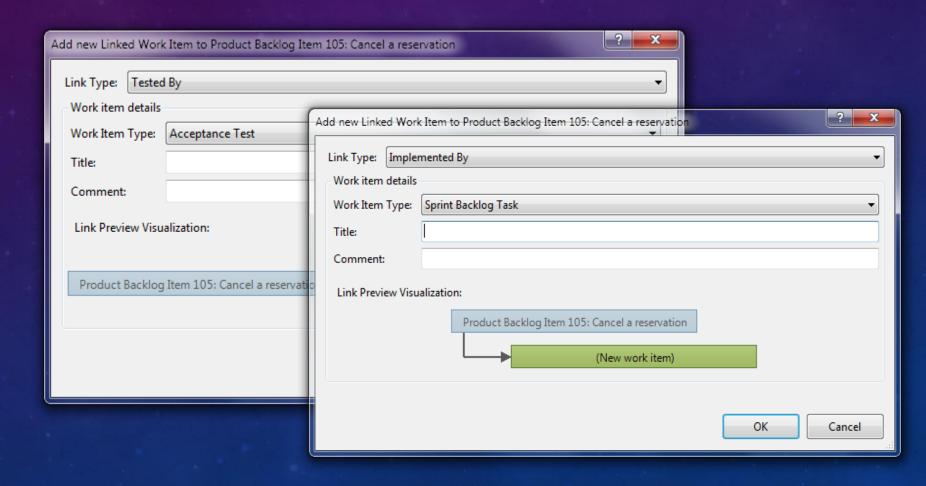
**Impediment** 

Testare

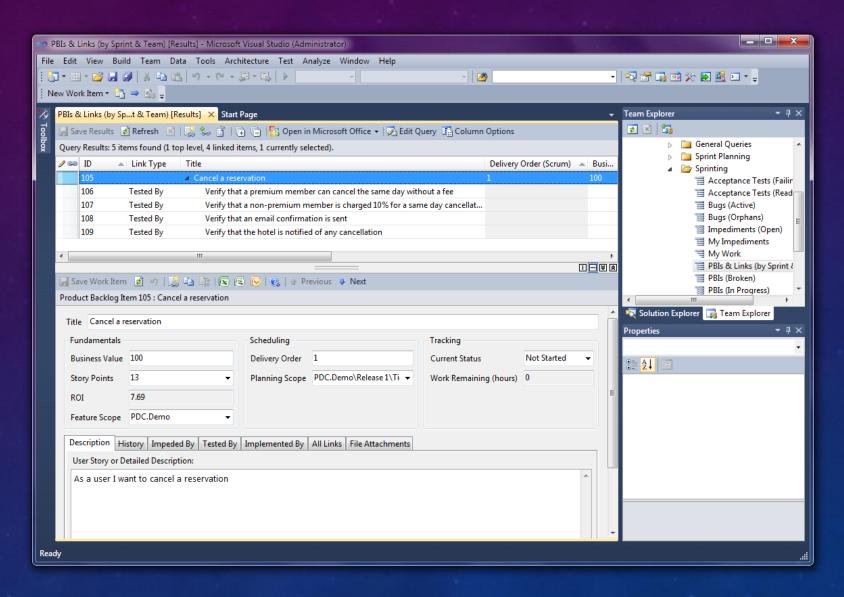
Acceptance Test

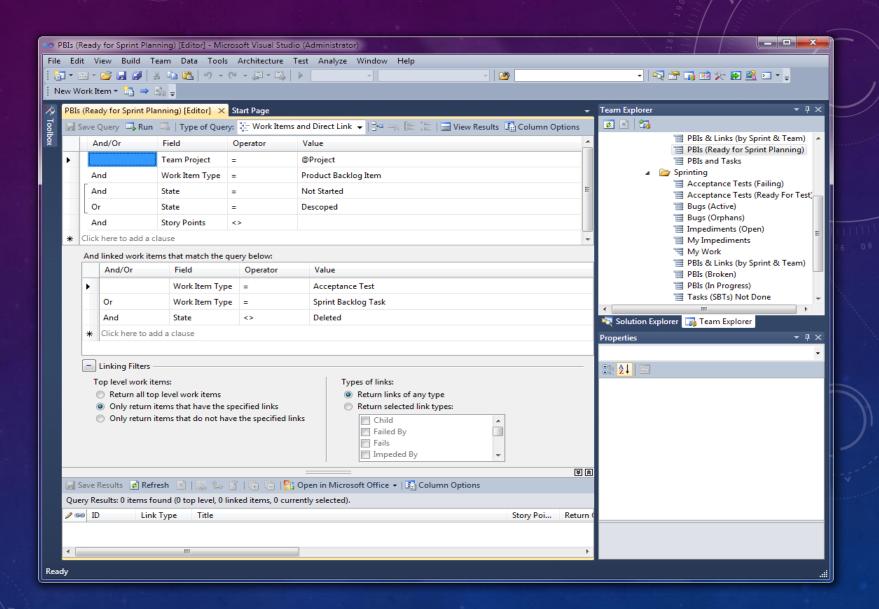
#### ADAUGAREA DE "LINKED WORK ITEM"

 Trebuie selectat corect "Link Type" si Work Item Type in procesul de asociere.



#### SUPORT PENTRU ATDD(ACCEPTANCE TEST DRIVEN DEVELOPMENT)

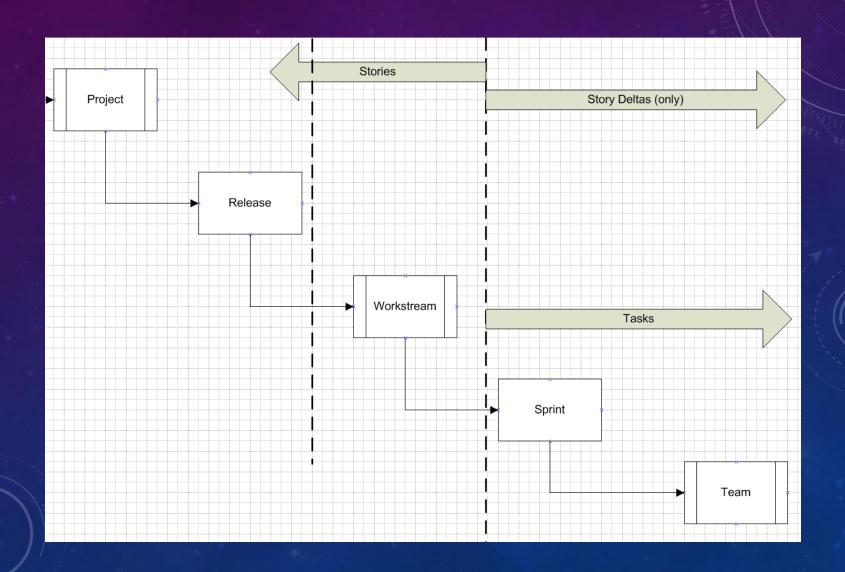




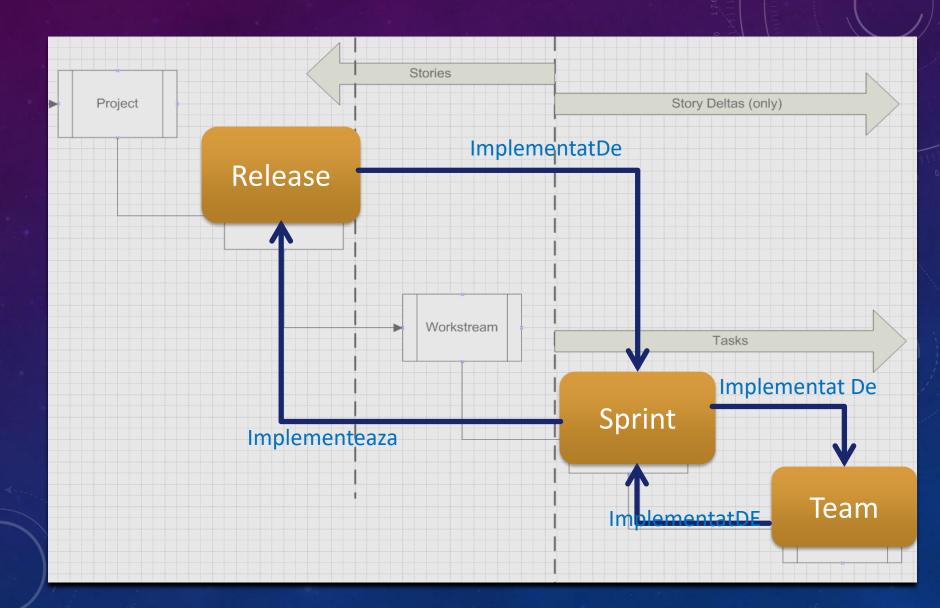
# SCOPUL PLANIFICARII

- Build-uri dupa un plan al iteratiei
- Proiecte multi-echipa
- Sustinut de trei tipuri de Work Item-uri
- Utilizeaza un Serviciu de monitorizare a evenimentelor pentru a colecta metrici in timp real in scopul de a sprijini planificarea release-ului.

# PARCURSUL ATASAT ITERATIEI



#### PLANAIFICAREA WORKITEM-URILOR SCOP



# STRUCTURI USOR DE GESTIONAT-EXEMP.

1.

	Release One														
Cougars	Sprint1			Sprint 2				Sprint 3							
Raptors	Sprint 1	Sprint 2	Sprint 2		Sprint 3		Sprint 4			Sprint 6					
Eagles	Sprint 1	Sprint 2	Sprint 2		Sprint 3		Sprint 4			Sprint 6					
Pandas	Sprint1		Sprint 2			Sprint3			Sprint4						

- 11												-	100		3/4	10.0		7.6	500	77.00	1	11		1
		2 week Cadence																						
	Day:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	
	Aussie	Sprint 1						Sprint 2																
1	Limey Sprint 1							Sprint 2																
	Yankee		Sprint 1									Sprint 2												
																								П

#### RAPOARTE IN SPIRITUL TUTUROR STANDARDELOR

#### Sprint Team Aggregate



Release 1 WorkStream Sprint 2, Displaying: Team A, Team B

Sprint Total: Include, Weekends: Exclude

Last Data Refresh: 21-Jul-2009 07:30, Report Run: 21-Jul-2009 07:39



# ECHIPE CARE INTRA IN PROIECT IN ZILE DIFERITE

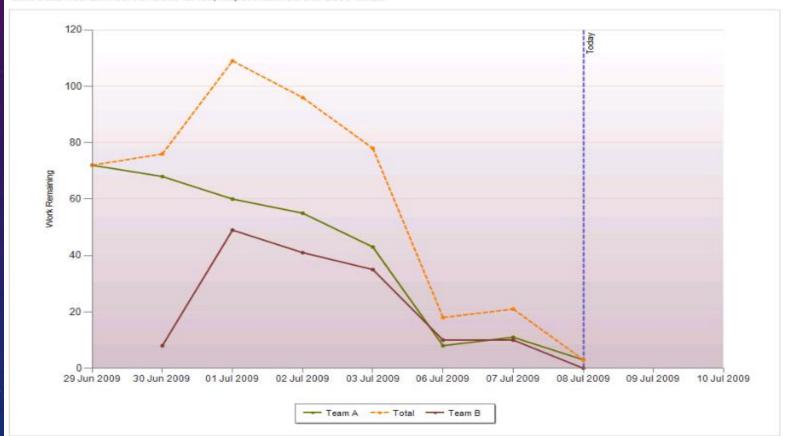
#### Sprint Team Aggregate



Release 1 WorkStream Sprint 1, Displaying: Team A, Team B

Sprint Total: Include, Weekends: Exclude

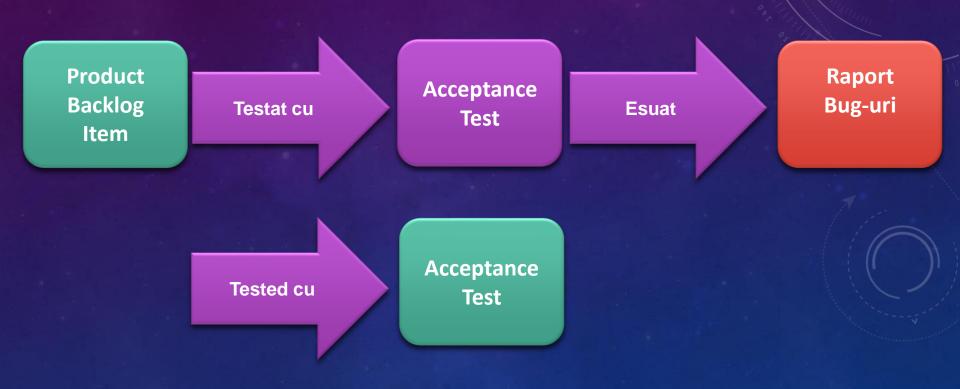
Last Data Refresh: 08-Jul-2009 17:25, Report Run: 08-Jul-2009 17:25



### COMPLEXITATE

- Complexitate mare .
- Proiectele la nivel enterprise sunt complexe
- Se gestioneaza complexitatea cu ScrumMaster's Workbench(versiunea 2.2.0.7)
  - Release work item = Project Name \ Release
  - Sprint work item = Project Name \ Release \ Work
     Stream \ Sprint
  - Team Sprint work item = Project
     Name \ Release \ Work Stream \ Sprint \ Team Sprint

# ATDD(ACCEPTANCE TEST DRIVEN DEVELOPMENT) N PRACTICA



# DUPA EXECUTAREA UNUI PBI, BUG-URILE SUNT PRIORITIZATE DE "PRODUCT OWNER" NU DE QA

Tratarea bug-urilor este o parte a planificarii proceselor si sunt prioritizate ca PBI-uri.

Este necesar a fi Realizata in 30 zile! **Backlog Item** 

Inalta prioritate

Bug

**Backlog Item** 

Nu este critic dar ar fi de preferat

**Backlog Item** 

Bug

Bug

Backlog Item

**Backlog Item** 

Bug

Nivel inferiore de prioritate

Bug fara consecinte notabile

#### CONSECINTA

- Perioada de solutionare a unui bug nu este scurta
- In multe organizatii un bug specifica un comportament incorect, pre-existent, in procesul de dezvoltare.
- PO trebuie sa verifice modul de rezolvare. Nu trebuie sa se rezume decit la problema aparuta si implicit la revenirea la functionalitatea urmarita.

# PROGRAMAREA REZOLVARII BUG-URILOR

Product Backlog Item

**Programare** 

Test de Acceptanță

**Esec** 

Bug Report

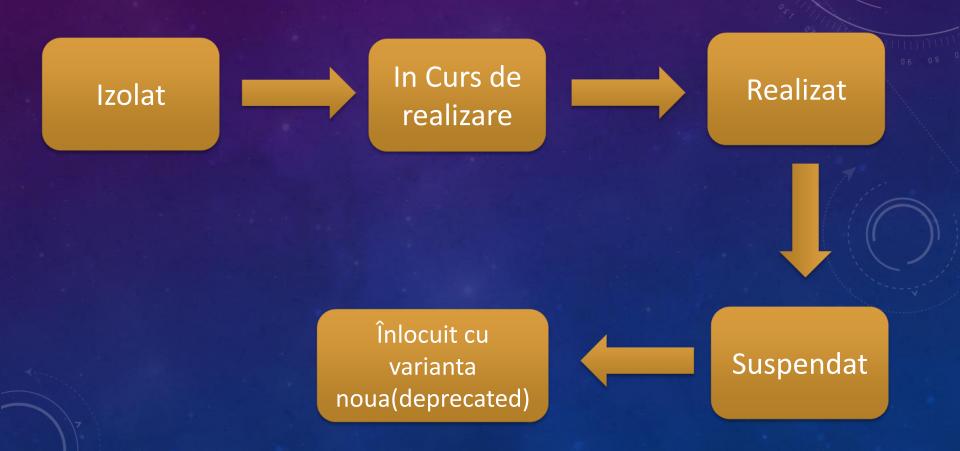
Testeaza daca o clasa are comportamentul dorit.

Programarea + Valorificare in business

Descrierea a unei instante a comportamentului negativ al aplicatiei

#### CONSTRUCTIA UNEI SUITE DE REGRESII INCREMENTALE

Ciclul de viata pentru Product Backlog-ul Item



#### STRUCTURA TEMPLATE-ULUI DE PROCES

Visual Studio Team Foundation Server 2013

Work Item
Monitorizare

Controlul Versiunii

Rapoarte

Sharepoint/ WSS

# Detalierea Template-ului: Work Item Tracking



#### Tipul Link-ului

- FailedBy
- ImpededBy
- ImplementedBy
- SharedStep
- TestedBy



#### Interogari

- Backlog Maintenance
- Cadence and Teams
- General Queries
- Sprint Planning
- Sprinting
- Recycle Bin



#### Definitii

- AcceptanceTest
- Bug
- Impediment
- ProductBacklogItem
- Release
- SharedStep
- Sprint
- SprintBacklogTask
- SprintRetrospective
- TeamSprint

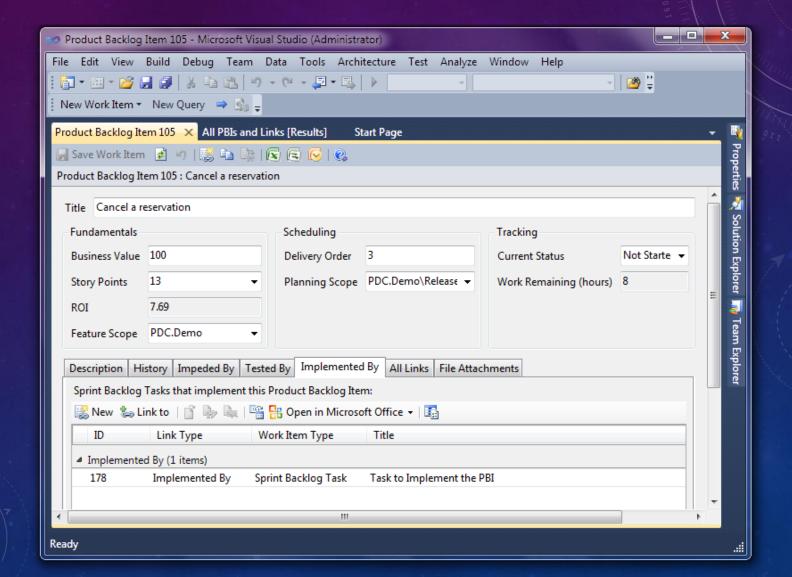
# ImplementedBy.xml

```
Product
                   Implemented By
Backlog Item
                    Implements
                                       Sprint
                                    Backlog Task
                                   Tree =
<?xml version="1.0" encodi</pre>
                                Parent/Child
<LinkTypes>
                                relationship
  <LinkType ReferenceName=</pre>
                                                tedBy"
             Topology="Tree"
              ForwardName="Implemented By"
              ReverseName="Implements" />
</LinkTypes>
```

# ImplementedBy.xml

```
Implemented By
                   Implements
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinkTypes>
  <LinkType ReferenceName="Scrum.ImplementedBy"</pre>
             Topology="Tree"
             ForwardName="Implemented By"
             ReverseName="Implements" />
</LinkTypes>
```

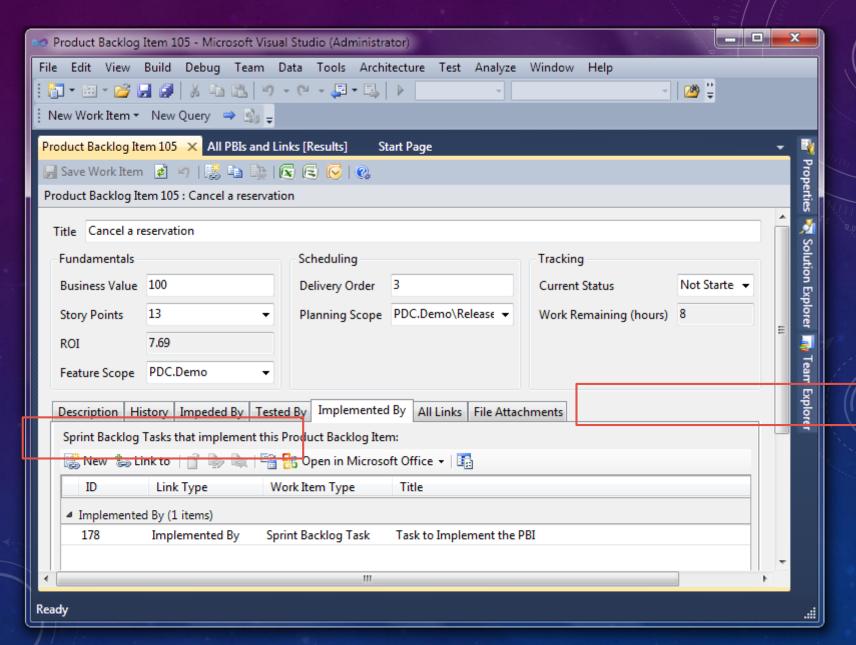
# PBI(PRODUCT BACKLOG ITEM): LINK TABS



# Forma link-ului

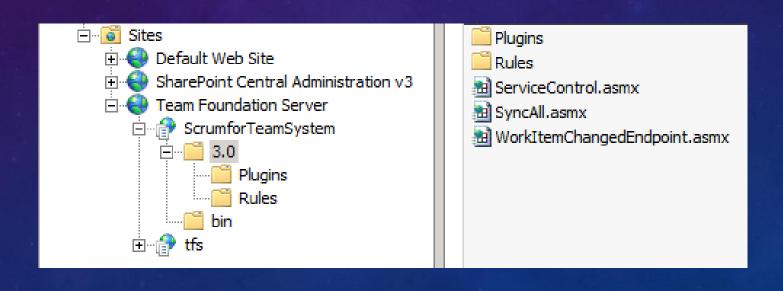
```
<Tab Label="Implements">
[\ldots]
  <WorkItemLinkFilters FilterType="include">
    <Filter LinkType="Scrum.ImplementedBy"</pre>
FilterOn="reversename" />
  </WorkItemLinkFilters>
  <WorkItemTypeFilters FilterType="include">
    <Filter WorkItemType="Product Backlog Item" /:</pre>
  </WorkItemTypeFilters>
  <ExternalLinkFilters FilterType="excludeAll"/>
[\ldots]
```

#### DETALII



#### **EXTINDEREA TFS**

- Notificarea TFS printr-un e-mail sau un mesaj SOAP.
- Scrum pentru un Team System instalat ca un serviciu ASP.NET.



#### RAZA DE CUPRINDERE

- Utilizeaza Editorul de Alerte pentru a crea o subscriptie
- Se stabileste drept endpoint serviciul web ASP.NET cu o metoda web de notificare
- Reactie la mesajele primite
  - Mesaj text trimis cind un Work Item este salvat cu o anumita stare.
  - Trimite mesaje pe o retea de socializare( un tweet prin API-ul Twitter) cind un build este complet.

#### SCRUM PENTRU TEAM SYSTEM

- Reguli personalizate încărcate în fisiere XML.
- Regulile implicite acopera scenariile uzuale.
- Setarea "parent" in PBI(Product Backlog Item)
  la "Done" se face cind toate Testele de
  Acceptanta sunt trecute.
- Pot fi modificate regulile XML sau poate fi inlocuit Custom Processor-ul cu unul scris de utilizator

#### CONCLUZII

- Cu produsul open source Scrum for Team System 3.0.
  pot fi gestionate multiple echipe care opereaza
  proiecte Enterprise Scrum cu Visual Studio 2013
- Se integreaza cu Test & Lab Manager
- O imbunatatire, care merita a fi amintita este:
  - Imbunatatirea mecanismului de notificare din TFS.
  - Personalizarea "Link Types"
  - Design orientat catre utilizator in Team Explorer

Q&A