

Разработка web- приложений Scrum

Цыгулин Алексей Александрович к.т.н.

Scrum

В настоящее время, Scrum является одной из наиболее популярных «методологий» разработки ПО

в Scrum невозможно найти ответы на все вопросы и указания к действию во всех ситуациях

Scrum

Авторами Scrum заявлены следующие особенности:

- Легкий (англ. Lightweight)
- Простым в понимании
- Сложный в освоении

Принципы и ценности скрама

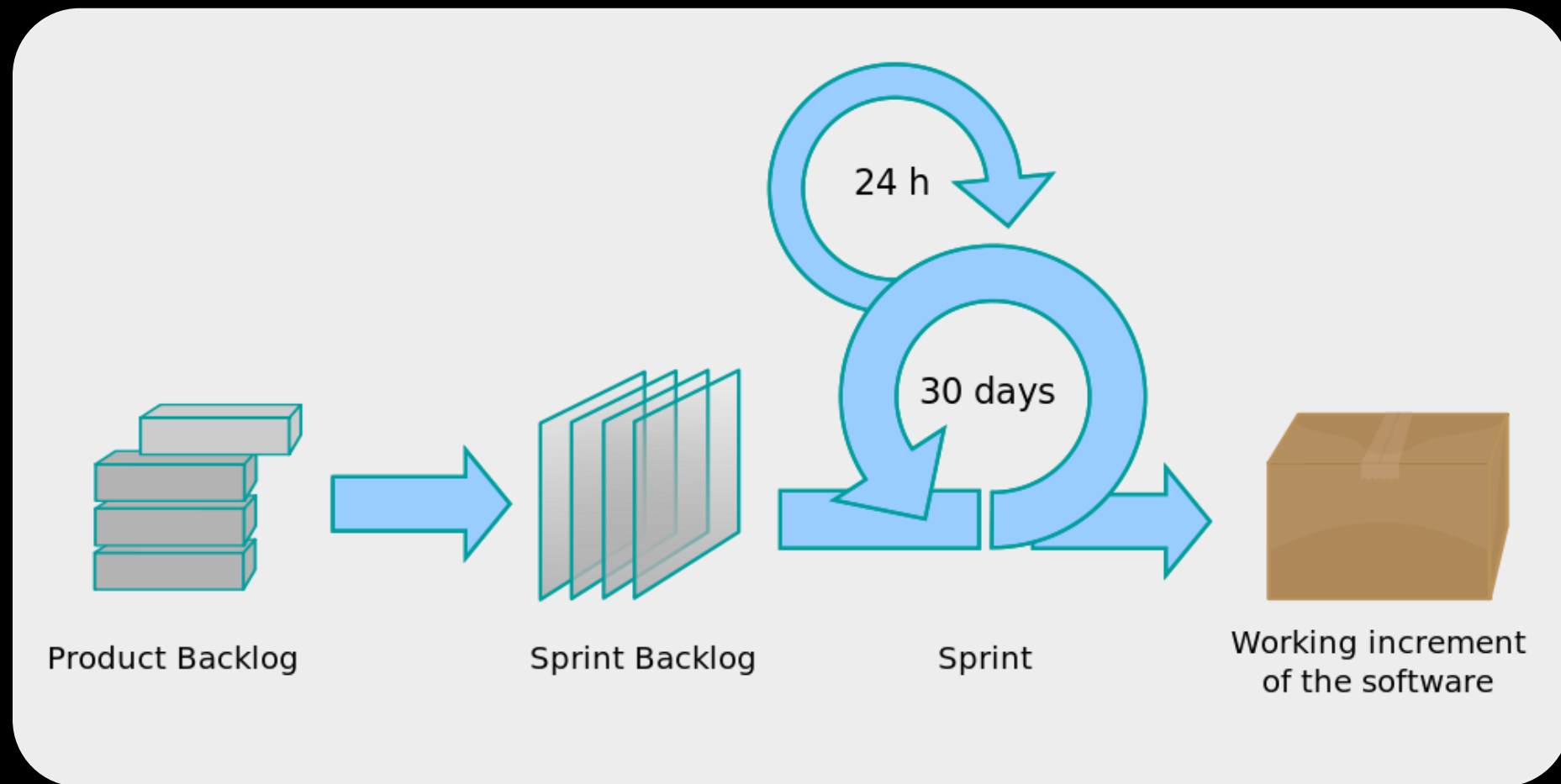
Принципы

- Прозрачность
- Инспекция
- Адаптация

Ценности

- Преданность
- Смелость
- Сфокусированность
- Открытость
- Уважение

Цикл Scrum



Product Backlog

Sprint Backlog

Sprint

Working increment
of the software

Роли в Scrum

В классическом Scrum существует 3 базовых роли:

- Product owner
 - Scrum master
 - Команда разработки (Development team)
-
- Быть самоорганизующейся. Никто (включая SM и PO) не может указывать команде как им преобразовать Product Backlog в работающий продукт
 - Быть многофункциональной, обладать всеми необходимыми навыками для выпуска работающего продукта
 - За выполняемую работу отвечает вся команда, а не индивидуальные члены команды

Процесс Scrum

Основой Scrum является Sprint, в течении которого выполняется работа над продуктом.

По окончании Sprint - новая рабочая версия. Sprint ограничен по времени и имеет одинаковую продолжительность.

Перед началом каждого Sprint производится Sprint Planning

Каждый день производится Daily Scrum

«что я сделал вчера?», «что я планирую сделать сегодня?», «какие препятствия на своей работе я встретил?»

По окончании Sprint'а производятся Sprint Review и Sprint Retrospective

Владелец Продукта

Владелец Продукта ответственен за достижение максимальной ценности продукта и работы, выполняемой Командой Разработки. Способы ее достижения могут отличаться и зависят от организаций, Скрам Команд и отдельных людей.

Управление Беклогом Продукта включает в себя:

- Четкое определение элементов Беклога Продукта.
- Упорядочение элементов Беклога Продукта для оптимизации достижения целей и поставленных задач.
- Оптимизацию ценности работы, выполняемой Командой Разработки.
- Обеспечение видимости, прозрачности и понятности Беклога Продукта, а также отображения тех требований, над которыми Скрам Команде предстоит работать в ближайшее время.
- Ответственность за понимание Командой Разработки требований Беклога Продукта на надлежащем уровне.

Команда Разработки

Команда Разработки состоит из профессионалов, выполняющих работу по разработке потенциально “Готового” к выпуску Инкремента продукта каждый Спринт. Инкремент создают только члены Команды Разработки.

Команды Разработки обладают следующими характеристиками:

- Они самоорганизованные. Никто (даже Скрам Мастер) не может указывать Команде, каким образом создавать Инкременты работающей функциональности из Беклога Продукта.
- Команды Разработки - кросс-функциональны, обладают всеми навыками, необходимыми для разработки Инкремента продукта.
- Скрам не признает никаких других должностей в Команде Разработки, кроме как Разработчик, невзирая на вид работы, выполняемой человеком; у этого правила нет исключений.
- У Команды Разработки нет подкоманд, которые бы выполняли отдельные функции, как, к примеру, команда тестирования или бизнес-анализа.
- Отдельные члены Команды Разработки могут владеть специализированными знаниями в различных областях, однако ответственность лежит на всей Команде Разработки в целом.

Скрам Мастер

- Скрам Мастер отвечает за то, чтобы Скрам был понят всеми участниками и работал. Скрам Мастер обеспечивает выполнение этого правила, наблюдая за тем, чтобы все участники Команды придерживались теории, практик и правил Скрама.

Скрам Мастер и Владелец Продукта

- Находит методы эффективного управления Беклогом Продукта.
- Помогает Скрам Команде создавать лаконичные и понятные элементы Беклога Продукта.
- Понимает долгосрочное планирование в эмпирической среде.
- Убеждается в том, что Владелец Продукта знает, как упорядочить Беклог Продукта, чтобы максимизировать Ценность.
- Понимает и практикует гибкие методы разработки и управления.
- По требованию или необходимости может выступить фасилитатором мероприятий Скрама.

Скрам Мастер и Команда

- Коучит Команду Разработки в самоорганизации и кросс-функциональности.
- Помогает Команде Разработки создавать продукты высокой ценности.
- Устраняет помехи, препятствующие успеху Команды Разработки.
- При необходимости фасилитирует мероприятия Скрама.
- Коучит Команду Разработки в организационных окружениях, где Скрам еще не до конца адаптирован и понят.

Мероприятия Скрама

Предписанные мероприятия используются в Скраме для создания регулярности и минимизации потребности в совещаниях, не оговоренных Скрамом.

Длительность всех мероприятий ограничена по времени, поэтому каждое из них имеет максимальную длительность.

После того, как Спринт начался, его длительность является фиксированной и не может быть сокращена или увеличена.

Другие мероприятия могут быть завершены раньше, если цель мероприятия достигнута.

Спринт

Сердцем Скрама является Спринт длительностью в один месяц или менее, в течение которого создается потенциально готовый к выпуску и использованию Инкремент продукта. Лучше, когда длительность Спринтов является постоянной на протяжении всего периода разработки. Следующий Спринт начинается сразу же по окончании предыдущего.

- Спринты состоят из Планирования Спринта,
- Ежедневных Скрамов,
- **разработки,**
- Обзора Спринта,
- а также Ретроспективы Спринта.

Планирование Спринта

Работа на предстоящий Спринт планируется во время Планирования Спринта. План действий создается при совместной работе всей Скрам Команды. Максимум 8 часов.

- Что может быть доставлено в Инкременте продукта следующего Спринта?
- Как будет выполняться работа, необходимая для создания Инкремента Продукта?

Ежедневный Скрам

Ежедневные Скрамы – это 15-минутные мероприятия для Команды Разработки с целью синхронизации действий и создания плана работы на ближайшие 24 часа.

- Что я сделал с момента прошлой встречи для того, чтобы помочь Команде Разработки достигнуть Цели Спринта?
- Что я сделаю сегодня для того, чтобы помочь Команде Разработки достичь Цели Спринта?
- Вижу ли я препятствия для себя или Команды Разработки, которые могли бы затруднить достижение Цели Спринта?

Обзор Спринта

- Участники, в том числе Скрам Команда и заинтересованные ключевые лица, приглашенные Владелцем Продукта;
- Владелец Продукта объясняет, что является “Готовым”, а что нет;
- Команда Разработки обсуждает, что во время Спринта прошло гладко и с чем возникли трудности, а также то, как она с ними справилась;
- Команда Разработки проводит демонстрацию того, что было сделано, и отвечает на вопросы по Инкременту;
- Владелец Продукта обсуждает состояние Беклога Продукта. Он делает предположения касательно возможной даты завершения, принимая во внимание скорость продвижения к дате;
- Обзор возможного изменения рынка, потенциального применения продукта и наиболее ценных задач;
- Обзор сроков, бюджета, потенциальных возможностей и состояния рынка к моменту ожидаемого релиза продукта.

Ретроспектива Спринта

- Инспекция того, насколько успешно прошел Спринт в отношении людей, отношений между ними, процессов и инструментов;
- Определение и упорядочение того, что прошло успешно и того, что нуждается в потенциальном улучшении;
- Разработка плана по внедрению улучшений в процесс работы Скрам Команды.

Артефакты Скрама

- Беклог Продукта
 - Беклог Продукта – это упорядоченный список всего, что может быть нужным в продукте
 - Беклог Продукта никогда не является полным.
- Отслеживание прогресса к Цели
- Беклог Спринта
 - Прогноз Команды Разработки относительно функциональности, которая станет частью следующего Инкремента
- Инкремент
 - Инкремент – это сумма всех выполненных требований Беклога Продукта, реализованных во время текущего Спринта, и ценности всех предыдущих Спринтов. Инкремент должен быть «готовым» к использованию.