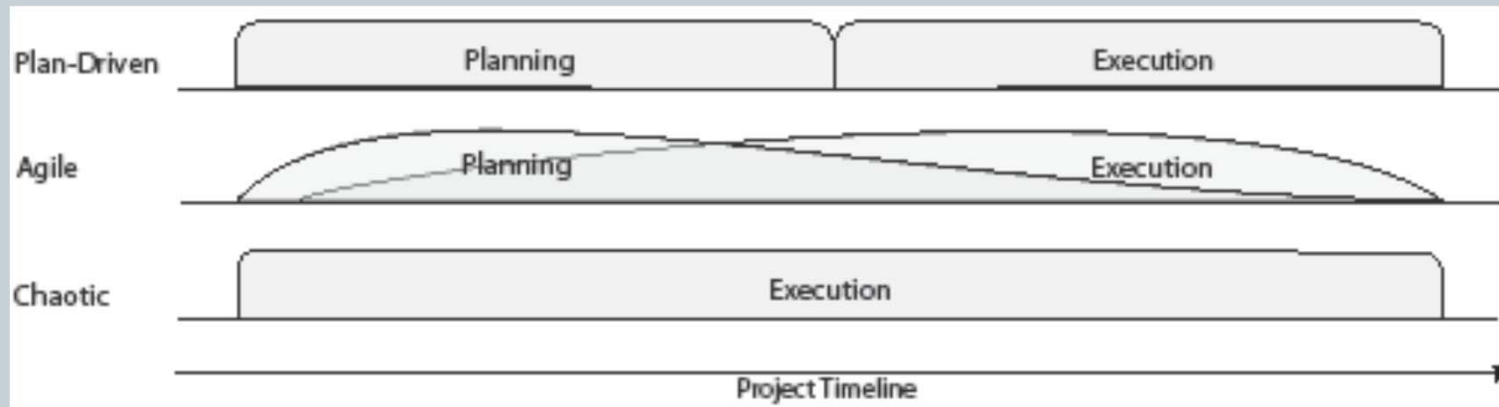


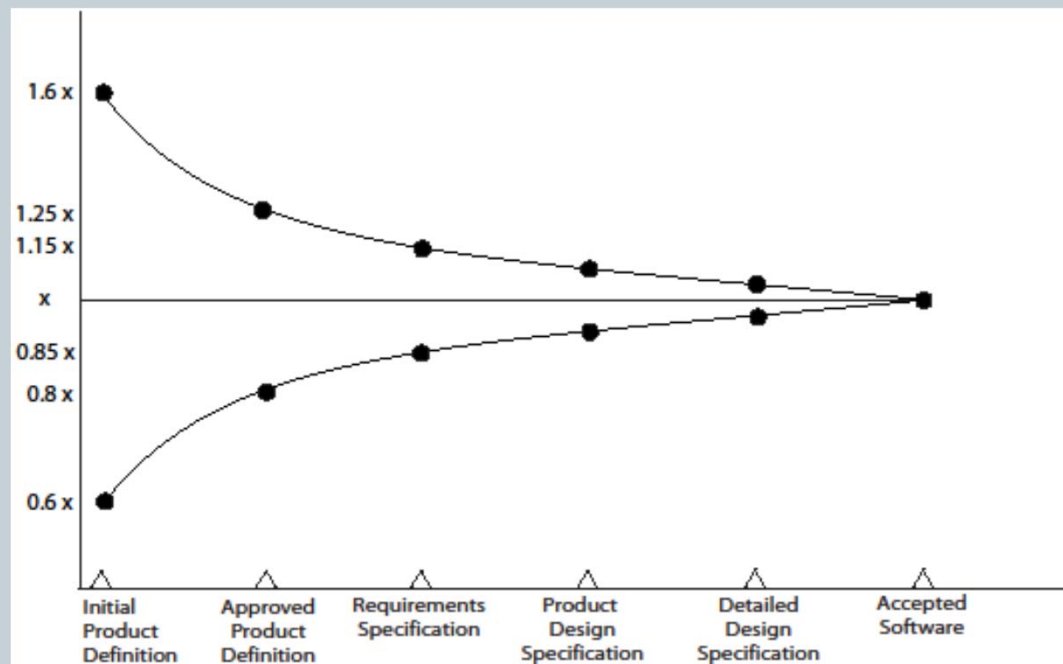


Agile Planung

Planungsansätze



Cone of Uncertainty



Wie schaut ein guter (agiler) Plan aus?



- Er unterstützt das Fassen von zuverlässigen Entscheidungen
- Minimiert Risiken
- Er wird immer präziser
 - Wir werden im 4. Quartal fertig sein
 - Wir werden im November fertig sein
 - Wir werden am 7. November fertig sein

Agile Planung



- **Myth: Planning is Commitment**
 - Feedback has direct impact on the plan

In preparing for a battle I always found that plans are useless, but planning is indispensable”

- *Planning for change vs. no planning at all*

Dwight D. Eisenhower

Was macht Planung agil?



- Der Fokus liegt auf der Planung nicht am Plan
- Änderungen sind erwünscht
- Plan kann leicht geändert werden
- Planung ist über das ganze Projekt verteilt
- Entscheidungen werden im letzten vertretbaren Moment getroffen

XP Planning Game



- **Initiale Planung (grob)**
Wird einmal am Beginn des Projekts gemacht. Kunden schreiben Stories und Programmierer schätzen diese.
- **Release Planung**
Kunden wählen Stories aus, die implementiert werden sollen.
- **Iterations-Planung (am Genauesten)**
Kunden wählen Stories und Entwickler unterteilen diese in konkrete Tasks und schätzen diese.



User Stories

Die 3C's von Ron Jeffries



- **Cards**
 - Jeweils eine User Story wird auf Index Karten geschrieben
 - Karten können um Schätzungen und Notizen ergänzt werden
- **Conversation**
 - Details zum Inhalt der Karte ergeben sich im Gespräch mit dem Kunden
- **Confirmation**
 - Akzeptanztests bestätigen, dass die User Story korrekt implementiert wurde

User Stories einer Reiseplanungssoftware



Als Kunde möchte ich
ein Hotelzimmer buchen
können

Als Urlaubsplaner möchte
ich Photos vom
Hotel sehen

Als ein Kunde möchte ich
die Reservierung stornieren
können

Als ein Vielflieger möchte
ich einen alten Trip wieder
buchen können, um Zeit
zu sparen

Und die ganzen Details?



- **Als Benutzer storniere ich eine Reservierung**
 - Bekomme ich das Geld voll oder nur teilweise zurück?
 - Wie lange vorher muss die Reservierung stattfinden?
 - Gilt das für alle Hotels in der gleichen Weise?
 - Können Vielflieger später buchen?
 - Bekommt der Kunde eine Bestätigung?

Details als eigene Stories

Als ein Kunde möchte ich
die Reservierung stornieren
können

Als ein Vielflieger möchte
ich bis zur letzten
Minute stornieren können.

Als ein Nicht-Premium
Mitglied kann ich bis
24 Stunden vorher
stornieren.

Als ein Kunde bekomme
ich eine Bestätigung
über eine stornierte
Reservierung.

Akzeptanztests



- Bedingungen bzgl. Erfüllung der Story können auf die Hinterseite hinzugefügt werden

Als ein Kunde möchte ich
die Reservierung stornieren
können

- Stelle sicher, dass ein Premium-Mitglied am selben Tag ohne Gebühren stornieren kann
- Stelle sicher, dass Nicht Premium-Mitgliedern bei Reservierungen am selben Tag eine 10%ige Gebühr verrechnet wird
- Stelle sicher, dass eine Email-Bestätigung geschickt wird

Gute User Stories



- **Sind**
 - Unabhängig
 - Verhandelbar
 - Wertvoll
 - Schätzbar
 - Testbar
- **Und haben**
 - die richtige Granularität

Unterschied Use Cases



- **Unterschiede User Stories / Use Cases**
 - Umfang
 - Vollständigkeit
 - Länge
 - Zweck
 - ✦ Use Cases dokumentieren ein Abkommen zwischen Kunden und Entwicklern
 - ✦ User Stories sind Erinnerungen ein Gespräch zu haben und werden erstellt um die Planung zu erleichtern

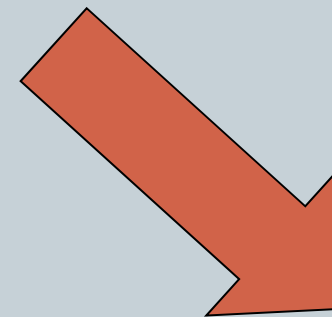


Schätzen

Schätzungen



Product Backlog		
Iteration 1	Als ein Vielflieger, möchte ich ...	3
	Als ein Vielflieger, möchte ich ...	5
Iteration 2	Als ein Vielflieger, möchte ich ...	5
	Als ein Vielflieger, möchte ich ...	
	Als ein Vielflieger, möchte ich ...	



Iterations Backlog	
UI Erstellen	8
Schreibe Test Fixtures	6
Schreibe Tests	5
Automatisiere Tests	4
Erstelle Anwendungsschicht	12

Verwendung von Story Points



- **Idee:**
 - Schätzung von Größe => Ableitung von Dauer
 - Story Points geben an wie schwierig eine Story zu implementieren ist und wie groß sie ist
 - Relative Werte sind entscheidend
 - ✦ Ein Login Screen ist eine 2
 - ✦ Eine Suchmaske eine 8

Verwendung von „Ideal Time“



- **Wie lange braucht es eine User Story zu implementieren,**
 - Wenn Du nur an dieser einen User Story arbeitest
 - Keine Unterbrechungen vorliegen
 - Und alles vorhanden ist, was für die Umsetzung notwendig ist

Die richtigen Einheiten



- Eine 18 und 19-point story können nur schwer unterschieden werden
- Sinnvolle Einheiten
 - 1,2,3,5,8
 - 1,2,4,8



Release Planung

2 Ansätze



- **Velocity-Driven**
 - Letzte Iteration konnten wir 15 Story-Punkte implementieren, daher machen wir auch diese Iteration 15 Story-Punkte
- **Commitment-Driven**
 - Zerlegen der wichtigsten User Story in Tasks und Schätzen aller Tasks
 - Können wir das in der nächsten Iteration schaffen?

Verfügbarkeiten einplanen

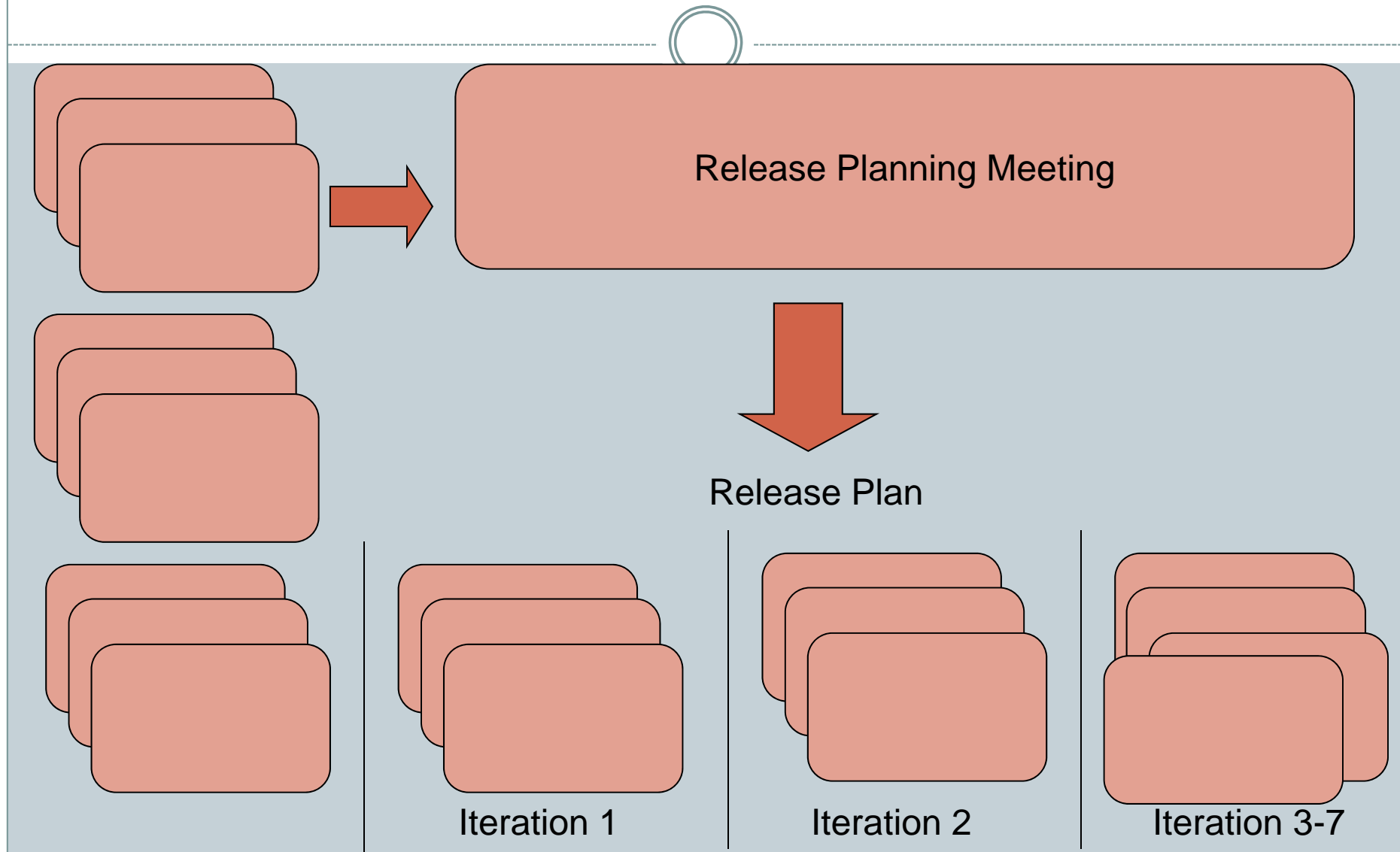


Person	Stunden / Iteration
Paul	20
Frank	15
Anna	25
Gesamt	70



Iterations-Planung

Release Planung



Release Planung



- Der Release Plan wird am Ende jeder Iteration aktualisiert

Story 1	5	✓	Story 1	5
Story 2	3	✓	Story 2	3
Story 3	5	✓	Story 3	5
Story 4	3		Story 4	3
Story 5	5		Story 5	5
Story 6	5		Story 6	5
Story 7	3		Story 7	3
Story 8	3		Story 8	3
Story 9	5		Story 9	5
Story 10	2		Story 10	2
Story 11	5		Story 11	5
Story 12	3		Story 12	3