



Agile

Capitolo 3
marzo 2024

Agilità:1, ogni altra cosa: 0.
Tom DeMarco

3.1 Metodi e atteggiamenti agili

Lo **sviluppo agile** è una forma di sviluppo iterativo che incoraggia l'**agilità** – una risposta rapida e flessibile ai cambiamenti

- i metodi agili
 - applicano lo sviluppo iterativo – con iterazioni brevi
 - promuovono le consegne incrementali
 - sostengono valori “agili” – semplicità, leggerezza, valore delle persone, comunicazione, ...
 - sostengono pratiche “agili” – TDD, refactoring, programmazione a coppie, ...



Sono più importanti

gli individui e le interazioni

il software funzionante

la collaborazione con il cliente

rispondere al cambiamento

più che i processi e gli strumenti

più che la documentazione esaustiva

più che la negoziazione dei contratti

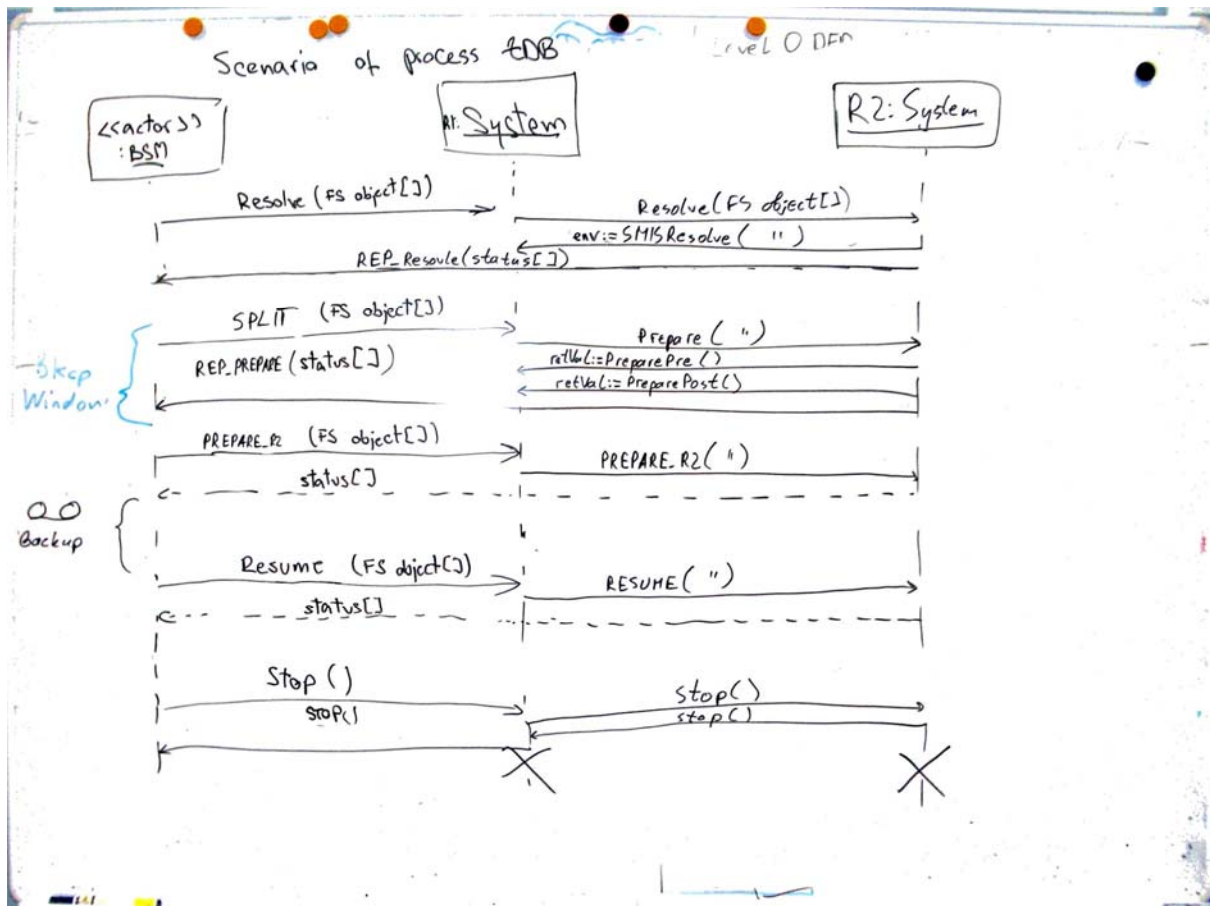
più che seguire un piano

- La priorità maggiore è soddisfare il cliente con la consegna continua e frequente di software di valore
- Il cambiamento dei requisiti – per il vantaggio competitivo del cliente – è benvenuto
- Rilascio frequente di software funzionante
- Sviluppatori e clienti devono lavorare insieme quotidianamente
- Costruire il progetto attorno a persone motivate
- Il modo più efficiente ed efficace di fornire informazioni è la comunicazione faccia a faccia
- La misura principale del progresso è il software funzionante
- Sviluppo sostenibile e andatura costante
- Attenzione all'eccellenza tecnica e alla buona progettazione
- Semplicità
- Gruppi di lavoro auto-organizzati
- Miglioramento continuo del processo di sviluppo

A P S 3.2 Agile Modeling

Principi e valori dell'**Agile Modeling**

- adottare un metodo agile non significa evitare del tutto la modellazione
- lo scopo principale dei modelli e della modellazione non è documentare – ma è di favorire **comprensione e comunicazione**
- non modellare tutto
- usa gli strumenti più semplici possibili
- non modellare da solo
- crea modelli in parallelo – “itera a un altro elaborato”
- tutti i modelli saranno incompleti e imprecisi



A P S 3.3 Che cos'è UP agile

UP comprende numerosi ruoli, elaborati, attività e flussi di lavoro

- ma molti elementi sono opzionali e UP può essere personalizzato

UP può essere applicato in modo agile – **UP agile**

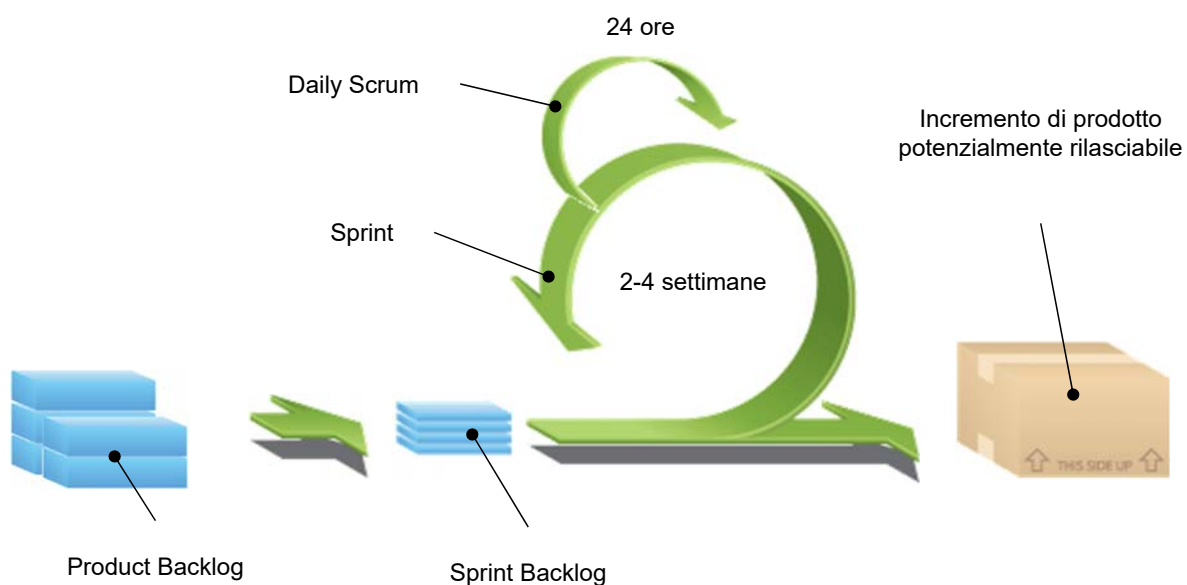
- un piccolo insieme di attività ed elaborati
- requisiti, analisi e progettazione iterativa e adattiva
- applicazione di UML nello spirito della modellazione agile
- pianificazione iterativa e adattiva

A P S 3.4 Che cos'è Scrum

Scrum in 100 parole

- Scrum è un metodo agile che consente di concentrarsi sulla realizzazione del più alto valore di business, nel minor tempo possibile
- permette di ispezionare il software effettivamente funzionante rapidamente e ripetutamente – ogni 2-4 settimane
- il business definisce le priorità – il team di sviluppo si auto-organizza per determinare il modo migliore per rilasciare le caratteristiche con le priorità più alte
- ogni due-quattro settimane chiunque può vedere il software funzionante – e decidere di rilasciarlo come è oppure continuare a migliorarlo per un altro sprint

A P S Scrum



Termini di Scrum

Alcuni termini di Scrum – eventi

- **Sprint**
 - un'iterazione Scrum – di 2-4 settimane, timeboxed

Termini di Scrum

Alcuni termini di Scrum – ruoli

- **Product Owner** (“proprietario del prodotto”)
 - definisce le caratteristiche del prodotto software da realizzare
 - specifica le priorità tra caratteristiche
- **Development Team**
 - un team auto-organizzato e auto-gestito, con tutte le competenze necessarie per sviluppare il software
- **Scrum Master**
 - aiuta l'intero gruppo ad apprendere e applicare Scrum
 - non è il manager del team – piuttosto, lo guida, lo supporta e lo protegge

Alcuni termini di Scrum – elaborati

- **Product Backlog**
 - le caratteristiche (voci) del prodotto, con priorità, che devono essere ancora realizzate
 - gestito dinamicamente, in modo iterativo
- **Sprint Backlog**
 - le caratteristiche da sviluppare nello Sprint corrente

Alcuni termini di Scrum – altri eventi

- **Sprint Planning**
 - pianificazione di uno Sprint, all'inizio dello Sprint
 - il Product Owner assegna le priorità alle voci del Product Backlog
 - il Team decide quali voci sviluppare in questo Sprint (Sprint Goal e Sprint Backlog)
- **Daily Scrum**
 - breve riunione giornaliera per verificare i propri progressi e decidere i passi successivi necessari
- **Sprint Review**
 - il Product Owner e il Team presentano alle parti interessate l'incremento di prodotto software realizzato nello Sprint – per ottenere un feedback