

Métodos Ágeis

Prof. Pedro Henrique Dias Valle

Manifesto Ágil (2001)

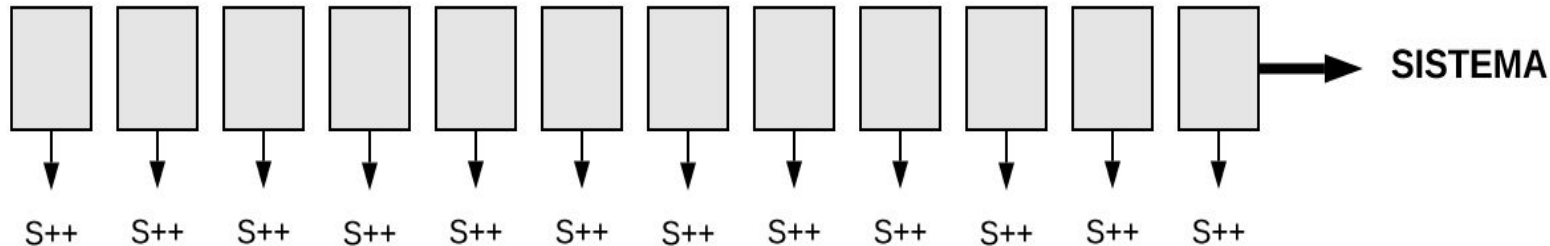


Ideia central: desenvolvimento iterativo

Waterfall



Ágil



Desenvolvimento iterativo

- Suponha um sistema imenso, complexo etc
- Qual o menor "incremento de sistema" eu consigo implementar em 15 dias e validar com o usuário?
- Validar é muito importante!
- Cliente não sabe o que quer!

Reforçando: ágil = iterativo

Outros pontos importantes (1)

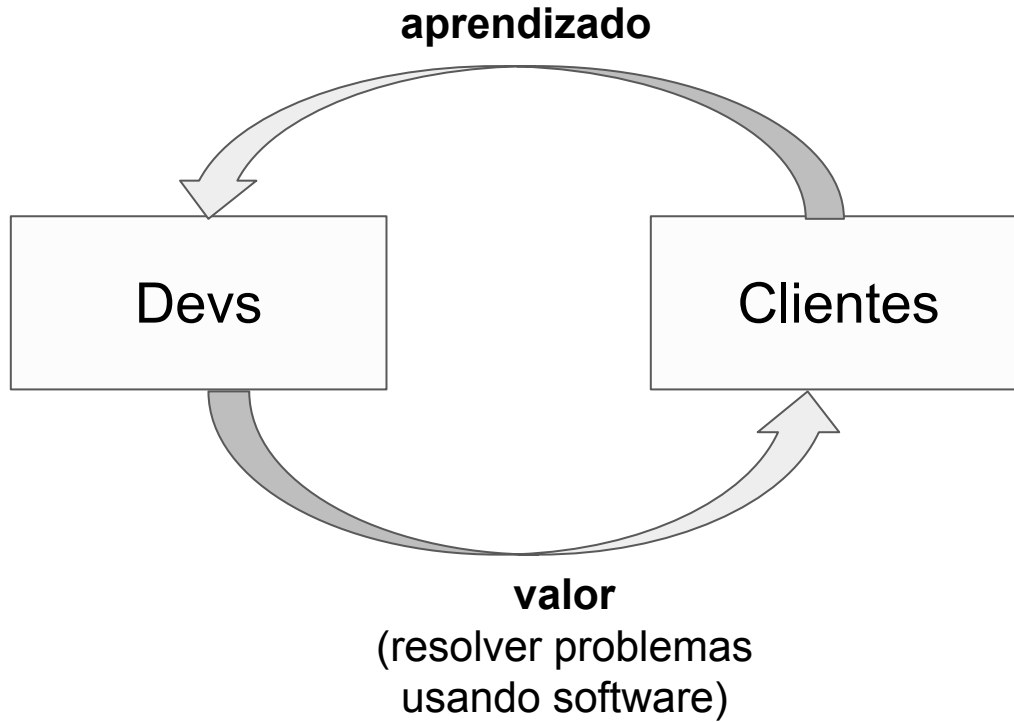
- Menor ênfase em documentação
- Menor ênfase em *big upfront design*
- Envolvimento constante do cliente

Outros pontos importantes (2)

- Novas práticas de programação
 - Testes, refactoring, integração contínua, etc

Métodos Ágeis

Agilidade = aprendizado + geração de
valor contínuos



Métodos Ágeis

- Dão mais consistência às ideias ágeis
 - Definem um processo, mesmo que leve
 - Workflow, eventos, papéis, práticas, princípios etc

Métodos Ágeis que Vamos Estudar

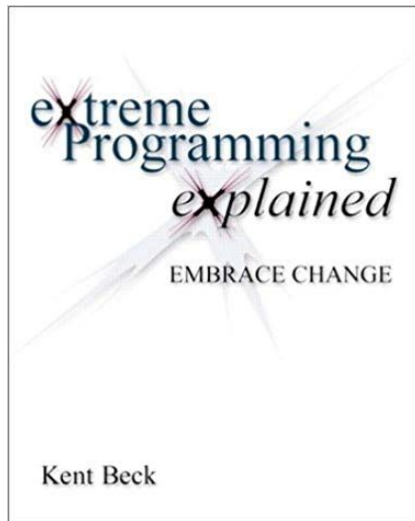
- Extreme Programming (XP)
- Scrum
- Kanban

Extreme Programming (XP)

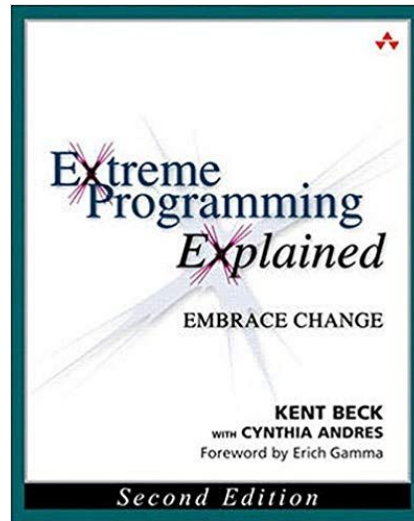
Extreme Programming



Kent Beck



1999



2004

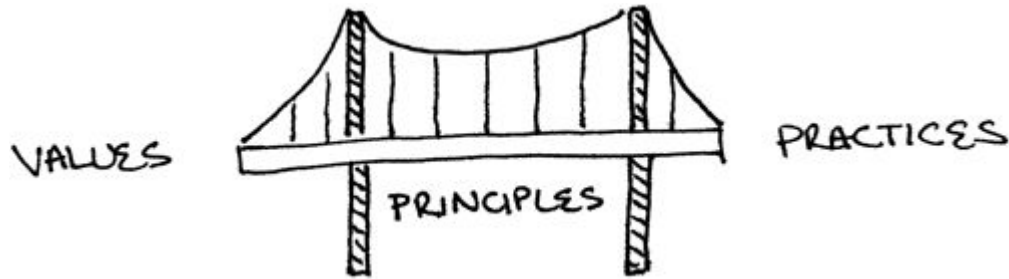
XP = Valores + Princípios + Práticas

Valores

- Comunicação
- Simplicidade
- Feedback
- Coragem
- Respeito
- Qualidade de Vida (semana 40 hrs)

Valores ou "cultura" são fundamentais em software!

XP = Valores + Princípios + Práticas



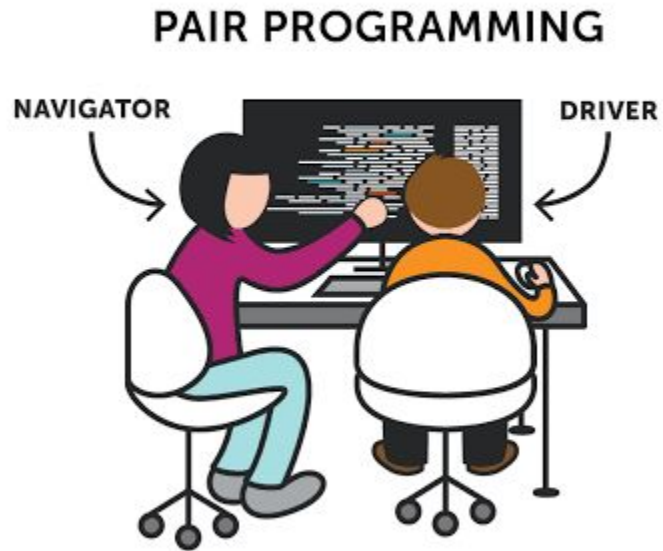
Princípios

- Economicidade
- Melhorias Contínuas
- Falhas Acontecem
- Baby Steps
- Responsabilidade Pessoal

XP = Valores + Princípios + Práticas

Práticas sobre o Processo de Desenvolvimento	Práticas de Programação	Práticas de Gerenciamento de Projetos
Representante dos Clientes Histórias de Usuário Iterações Releases Planejamento de Releases Planejamento de Iterações Planning Poker Slack	Design Incremental Programação Pareada Testes Automatizados Desenvolvimento Dirigido por Testes (TDD) Build Automatizado Integração Contínua	Ambiente de Trabalho Contratos com Escopo Aberto Métricas

Pair Programming



Estudo com Engenheiros da Microsoft (2008)

- Vantagens:
 - Redução de bugs
 - Código de melhor qualidade
 - Disseminação de conhecimento
 - Aprendizado com os pares
- Desvantagem:
 - Custo

Contratos de Software

- Basicamente, software pode ser desenvolvido:
 - Internamente
 - Externamente (terceirizado), via um contrato
- Contratos de software podem ser de dois tipos:
 - Escopo Fechado
 - Escopo Aberto (defendidos por XP)

Contratos com Escopo Fechado

- Cliente define requisitos ("fecha escopo")
- Empresa desenvolvedora: preço + prazo

Contratos com Escopo Aberto

- Escopo definido a cada iteração
- Pagamento por homem/hora
- Contrato renovado a cada iteração

Contratos com Escopo Aberto

- Exige maturidade e acompanhamento do cliente
- Vantagens:
 - Privilegia qualidade
 - Não vai ser enganado ("entregar por entregar")
 - Pode mudar de fornecedor

Scrum

Scrum

- Proposto por Jeffrey Sutherland e Ken Schwaber

SCRUM Development Process

Ken Schwaber

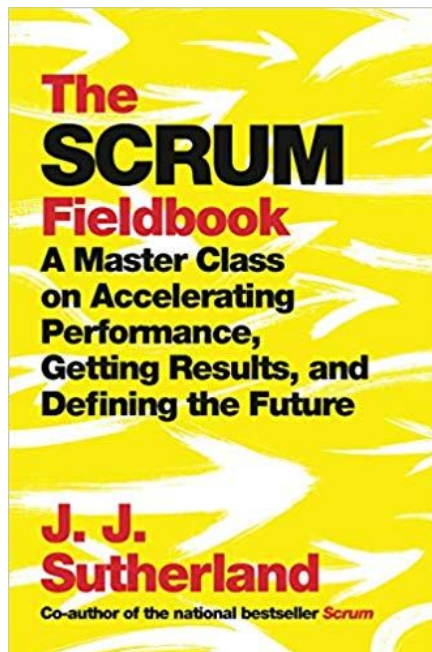
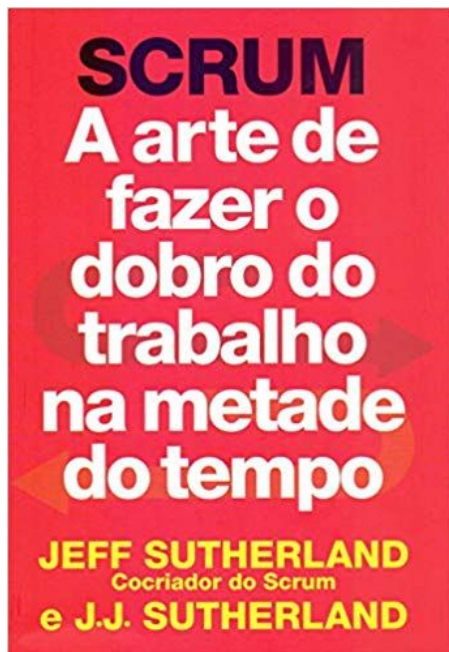
Advanced Development Methods
131 Middlesex Turnpike Burlington, MA 01803
email virman@aol.com Fax: (617) 272-0555

ABSTRACT. *The stated, accepted philosophy for systems development is that the development process is a well understood approach that can be planned, estimated, and successfully completed. This has proven incorrect in practice. SCRUM assumes that the systems development process is an unpredictable, complicated process that can only be roughly described as an overall progression. SCRUM defines the systems development process as a loose set of activities that combines known, workable tools and techniques with the best that a development team can devise to build systems. Since these activities are loose, controls to manage the process and inherent risk are used. SCRUM is an enhancement of the commonly used iterative/incremental object-oriented development cycle.*

KEY WORDS: *SCRUM SEI Capability-Maturity-Model Process Empirical*

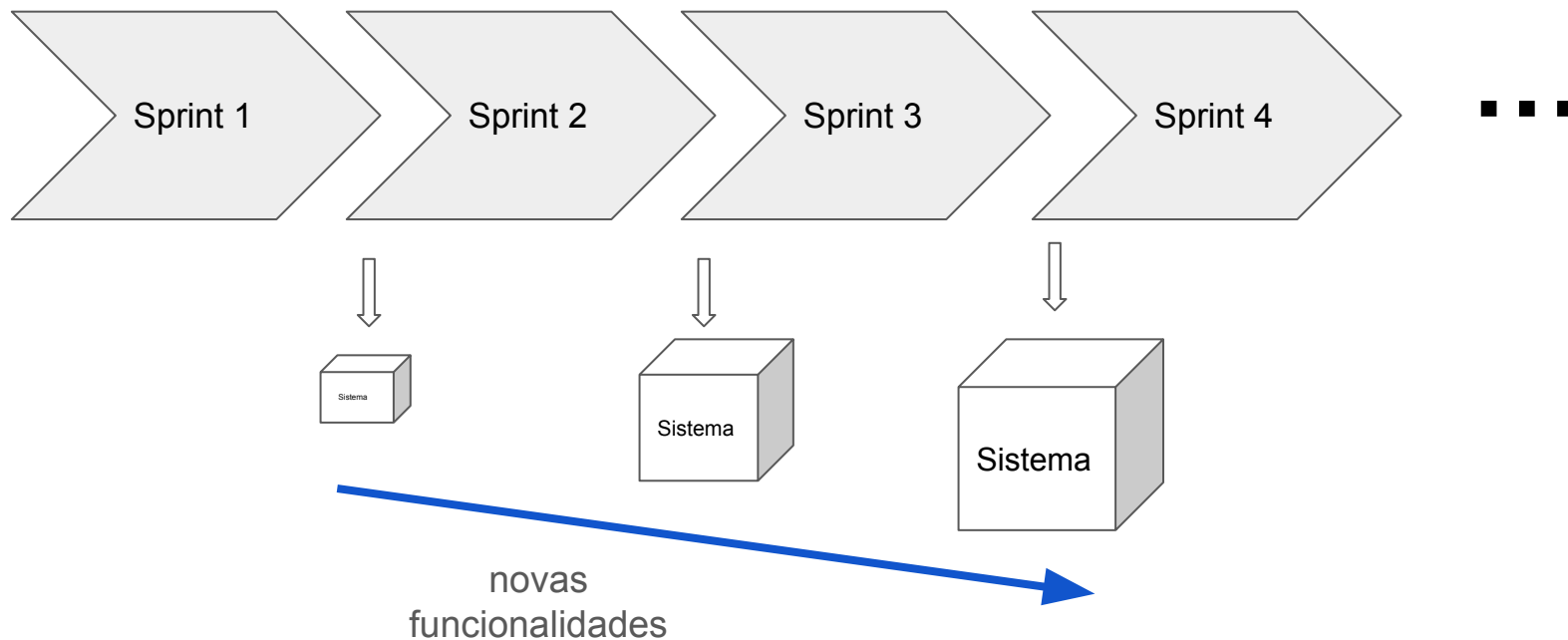
Scrum

- Scrum é uma indústria: livros, consultoria, certificações, etc



Principal evento: Sprints

- Duração: até 1 mês, normalmente 15 dias



O que se faz em um sprint?

- Implementa-se algumas **histórias dos usuários**
- Histórias = funcionalidades do sistema
- Exemplo: fórum de perguntas e respostas



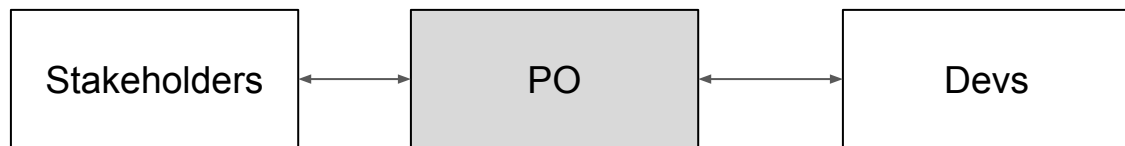
Quem escreve as histórias?

- **Product Owner (PO)**
- Papel obrigatório em times Scrum
- Especialista no domínio do sistema

Antes: Waterfall



Hoje: Scrum



- Durante sprint, PO explica histórias para devs
- Troca-se documentação formal/escrita por informal/verbal
- Conversas entre PO e devs

Hoje ...



Product Owner senta junto dos desenvolvedores e explica requisitos para eles

Funções de um PO

- Escrever histórias dos usuários
- Explicar histórias para os devs
- Definir "testes de aceitação" de histórias
- Priorizar histórias

Backlog do Produto

- Lista de histórias do usuário
- (e outros itens de trabalho importantes)
- Duas características:
 - Priorizada: histórias do topo têm maior prioridade
 - Dinâmica: histórias podem sair e entrar...

Resumindo

- Iteração: sprint
- Papéis: PO e Devs
- Artefato: backlog do produto

Quais histórias vão entrar no próximo sprint?

- Decisão tomada no início do sprint
- Em uma reunião chamada de **planejamento do sprint**
- PO propõe histórias que gostaria de ver implementadas
- Devs decidem se têm **velocidade** para implementá-las

Importante

- Em um time Scrum, todos têm o mesmo nível hierárquico
- PO não é o chefe dos Devs
- Devs têm autonomia para dizer que não vão conseguir implementar tudo que o PO quer em um único sprint

Voltando ao Planejamento do Sprint

- 1a parte da reunião:
 - Definem-se as histórias do sprint
- 2a parte da reunião:
 - Histórias são quebradas em tarefas
 - Tarefas são alocadas a devs

Exemplo: fórum de perguntas e respostas

Backlog do Produto

esmforum #1



Como usuário, eu gostaria de criar uma pergunta

Medium user story

esmforum #2



Como usuário, eu gostaria de responder uma pergunta

Medium user story

esmforum #3



Como usuário, eu gostaria de editar e deletar minhas perguntas

Medium user story

esmforum #4



Como usuário, eu gostaria de editar e deletar minhas respostas

Medium user story

esmforum #5



Como usuário, eu gostaria de me cadastrar no sistema e ter uma página de perfil

Large user story

esmforum #6



Como usuário, eu gostaria de favoritar perguntas e respostas

Small user story

Histórias do Sprint



Backlog do Sprint

- Lista de tarefas do sprint (com responsáveis e duração)

<div>esmforum #11</div> <div>Instalar banco de dados e criar primeiras tabelas</div> <div>task</div> <div></div> <div></div>	<div>esmforum #12 ...</div> <div>Criar e testar uma primeira rota usando o Express</div> <div>task</div> <div></div> <div></div>	<div>esmforum #14</div> <div>Implementar no backend a lógica de criar e listar perguntas</div> <div>task</div> <div></div> <div></div>
<div>esmforum #20</div> <div>Instalar node.js e Express</div> <div>task</div> <div></div> <div></div>	<div>esmforum #13</div> <div>Implementar versão inicial da tela principal</div> <div>task</div> <div></div> <div></div>	<div>esmforum #15</div> <div>Adaptar tela principal para incorporar a lista e a criação de perguntas</div> <div>task</div> <div></div> <div></div>

Sprint está pronto para começar!

Times e Papéis de Scrum

Times Scrum

- Pequenos (time de basquete a um time de futebol)
- 5 a 11 membros, sendo 1 PO e 1 Scrum Master
- Multidisciplinares: devs, designers, cientistas de dados, etc
- Times ágeis são chamados, com frequência, de squads

Scrum Master

- Especialista em Scrum: ajuda o time a adotar Scrum
- Removedor de impedimentos não-técnicos
 - Exemplo: desenvolvedores não têm máquinas boas
- Pode também coletar métricas de processo
- Não é o chefe do time, mas um “líder servidor”
- Pode pertencer a mais de um time

Mais alguns eventos

Reuniões Diárias

- 15 minutos de duração. Cada participante diz:
 - o que ele fez ontem
 - o que pretende fazer hoje
 - e se está tendo alguma dificuldade
- Objetivos:
 - Melhorar comunicação
 - Antecipar problemas

Sprint termina com dois eventos:
Review e Retrospectiva

Revisão do Sprint

- Time mostra o resultado do sprint para PO e stakeholders
- Implementação das histórias pode ser:
 - Aprovada
 - Aprovada parcialmente
 - Reprovada
- Nos dois últimos casos, história volta para o backlog do produto

Retrospectiva

- Último evento do sprint
- Time se reúne para decidir o que melhorar
 - O que deu certo?
 - Onde precisamos melhorar?
- Modelo mental: melhorias constantes
- Não é para "lavar a roupa suja"

Exercícios

1. Por que Scrum é definido como sendo um framework?

Por exemplo, veja a definição do Scrum Guide: "Scrum é um framework leve que ajuda pessoas, equipes e organizações a gerar valor por meio de soluções adaptativas para problemas complexos."

2. Por que ele é considerado também um framework leve (*lightweight*)?

Mais alguns conceitos de Scrum

Time-box

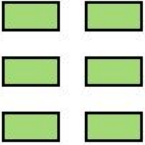
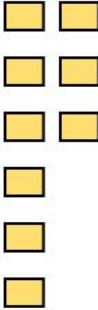

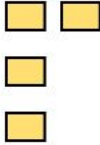

- Eventos têm uma duração bem definida

Evento	Time-box
Planejamento do Sprint	máximo de 8 horas
Sprint	menos de 1 mês
Reunião Diária	15 minutos
Revisão do Sprint	máximo de 4 horas
Retrospectiva	máximo de 3 horas

Critérios para Conclusão de Histórias (done criteria)

- Critérios internos para considerar histórias prontas
- Exemplos:
 - Testes de unidade com cobertura $\geq 75\%$
 - Revisão de código por outro dev do time
 - Atualizar documentação (se alguma API mudou)
 - Teste de performance (para certas histórias)

Scrum Board

Backlog	To Do	Doing	Testing	Done
				

Exemplo: projeto da Mozilla (usando GitHub Projects)

Smart Scheduling

Updated 13 days ago

Filter cards

100 Backlog

📄 Bug 1632870 - Store test configuration in the task definition

Added by ahal

📄 Bug 1667401 - Always schedule "new manifests" with manifest based bugbug optimizers

Added by ahal

📄 Investigate Treeherder UI/UX changes for test filtering

Added by armenzg

🚨 Handle pushes containing multiple backouts

mozci#204 opened by marco-c

enhancement

🚨 When a task/group has inconsistent classifications, use the status of the task/group on the backout to figure it out

mozci#200 opened by marco-c

enhancement

📄 Bug 1635921 - Use |mach try fuzzy| as a means to select configurations with

1 Next up

🚨 Reinstate integration tests

mozci#390 opened by marco-c

3 In progress

📄 Build a dashboard to see schedulers results over time (both # of tests and durations)

Added by marco-c

🚨 Add a way to get durations of shadow scheduler tasks

mozci#102 opened by ahal

metrics

1 linked pull request

📄 Bug 1639164 - "mach try auto" should select the best platforms to run manifests on

assigned: marco

Added by marco-c

222 Done

📄 Make adr dependency optional

mozci#388 opened by marco-c

📄 Bug 1671422 - Add durations to group_result actions in errorssummary formatter

assigned: ahal

Added by ahal

📄 Cache results from data sources

mozci#368 opened by marco-c

enhancement

1 linked pull request

📄 OOMs while analyzing some pushes

mozci#366 opened by marco-c

bug

1 linked pull request

📄 Add support for getting groups and groups results in the Treeherder data source

mozci#312 opened by marco-c

1 linked pull request

Story Points

Story Points

- Usados para estimar o tamanho de histórias
- Ajudar a definir o que vai “caber” no sprint
- Uso não é obrigatório em Scrum
- Definição de story points é "empírica"

Escala de story points

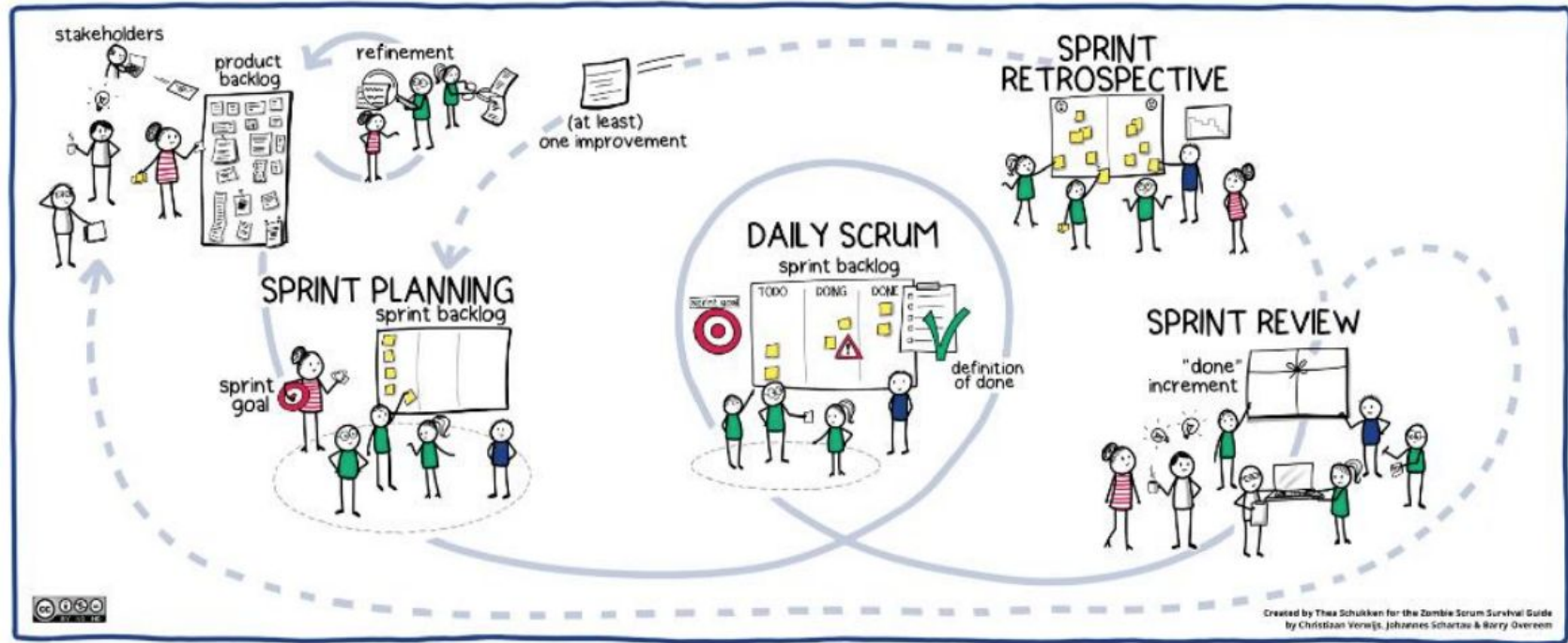
- Mais comum: 1, 2, 3, 5, 8, 13, ...
- Velocidade: número de story points que consegue implementar em um sprint

Exemplo

História	Story Points
Cadastrar usuário	8
Postar perguntas	5
Postar respostas	3
Tela de abertura	5
Gamificar perguntas e respostas	5
Pesquisar perguntas e respostas	8
Adicionar tags em perguntas e respostas	5
Comentar perguntas e respostas	3

Definido pelos devs
do time

Resumo em 1 slide



Kanban

Kanban

- Origem na década de 50 no Japão
- Sistema de Produção da Toyota
- Manufatura lean, produção just-in time, etc

kanban = "cartão visual"



Kanban em Desenvolvimento de Software



Kanban vs Scrum

- Kanban é mais simples
- Não existem sprints
- Não é obrigatório usar papéis e eventos, incluindo:
 - Scrum master
 - Daily Scrum, Retrospectivas, Revisões
- Time define os papéis e eventos

Kanban

"Grandes" colunas do quadro:
Passos

Backlog	Especificação WIP		Implementação WIP		Revisão de Código WIP	
	em espec.	especificadas	em implementação	implementadas	em revisão	revisadas

1a sub-coluna:
em andamento

2a sub-coluna:
concluídas

Iremos explicar daqui a
pouco o que significa WIP

Fluxo de trabalho (tempo)

Kanban

- Ideia central: sistema pull
- Membros "puxam" trabalho:
 - a. Escolhem uma tarefa para trabalhar
 - b. Concluem tarefa (movem ela para frente no quadro)
 - c. Voltam para o passo (a)



tempo

Backlog	Especificação WIP		Implementação WIP		Revisão de Código WIP	
<div><div></div></div>	em espec.	especificadas	em implementação	implementadas	em revisão	revisadas



Backlog	Especificação WIP		Implementação WIP		Revisão de Código WIP	
<div><input type="checkbox"/></div>	em espec.	especificadas	em implementação	implementadas	em revisão	revisadas

Backlog	Especificação WIP		Implementação WIP		Revisão de Código WIP	
	em espec.	especificadas	em implementação	implementadas	em revisão	

tempo

tempo

Backlog	Especificação WIP		Implementação WIP		Revisão de Código WIP	
<input type="checkbox"/>	em espec.	especificadas	em implementação	implementadas	em revisão	revisadas

Backlog	Especificação WIP		Implementação WIP		Revisão de Código WIP	
	em espec.	especificadas	em implementação	implementadas	em revisão	

Backlog	Especificação WIP		Implementação WIP		Revisão de Código WIP	
	em espec.	especificadas	em implementação	implementadas	em revisão	revisadas



tempo

Backlog	Especificação WIP		Implementação WIP		Revisão de Código WIP	
	em espec.	especificadas <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	em implementação	implementadas	em revisão	revisadas

Backlog	Especificação WIP		Implementação WIP		Revisão de Código WIP	
	em espec.	especificadas <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	em implementação <input type="checkbox"/>	implementadas	em revisão	revisadas

Backlog	Especificação WIP		Implementação WIP		Revisão de Código WIP	
	em espec.	especificadas <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	em implementação	implementadas <input type="checkbox"/>	em revisão	

Exemplo 2

Exemplo 2: Ontem no final do dia

Backlog	Especificação WIP		Implementação WIP		Revisão de Código WIP	
H3	em espec. H2	especificadas T6 T7 T8 T9	em implementação T4 T5	implementadas T3	em revisão T2	revisadas T1

Hoje no final do dia:

Backlog	Especificação WIP		Implementação WIP		Revisão de Código WIP	
H3	em espec.	especificadas T8 T9 T10 T11 T12	em implementação T4 T5 T6 T7	implementadas	em revisão T3	revisadas T1 T2

Frase comum em Kanban:

“pare de começar e comece a terminar”

Comentários Finais sobre Kanban

- Kanban é mais simples do que Scrum
 - Kanban é mais adequado para times maduros
 - Talvez, começar com Scrum e depois ir para Kanban
- Kanban é um método evolucionário, pois:
 - Começa-se com o que se faz hoje
 - Vamos entendendo o fluxo e seu gargalos
 - E implementando pequenas melhorias, mas graduais

Antes de concluir

- Processos não são adotados 100% igual ao manual
 - Bom senso é importante
 - Experimentação é importante

Metodos Ágeis

Prof. Pedro Henrique Dias Valle