

AULA 04

Metodologias Ágeis de Desenvolvimento de Software



Prof. Elisabete Tie Hato

Introdução

- Tornou-se conhecida em 2001, quando especialistas em processo de desenvolvimento de software, estabeleceram princípios e características que tornava a construção de software de forma mais interativa e rápida.
- Formação da “Aliança Ágil” que estabeleceu o “Manifesto Ágil”.

Manifesto ágil

- Valoriza:

- Indivíduos e interações \leftrightarrow Processos e ferramentas;
- Software funcionando \leftrightarrow Documentação abrangente;
- Colaboração do cliente \leftrightarrow Negociação de Contratos;
- Resposta a modificações \leftrightarrow Seguir um Plano.

Princípios

- Satisfação do cliente com entrega rápida e contínua de softwares funcionais;
- Mudanças de requisitos;
- Stakeholders devem trabalhar em conjunto até o fim do projeto;
- Fornecer ambiente e suporte necessários para a equipe, tornando-a motivada;
- Conversar face a face é mais eficiente e efetivo para transmitir informações;
- Desenvolvimento sustentável, com equipes auto organizáveis e multifuncional;

SCRUM - Definição

- É um framework ou processo para gerenciamento de projetos e desenvolvimento ágil de software;
- É baseado no modelo iterativo e incremental;
- Ajuda a guiar a equipe durante o desenvolvimento de software;
- Sua origem é baseada no “Rugby”, um esporte coletivo, originária da Inglaterra;

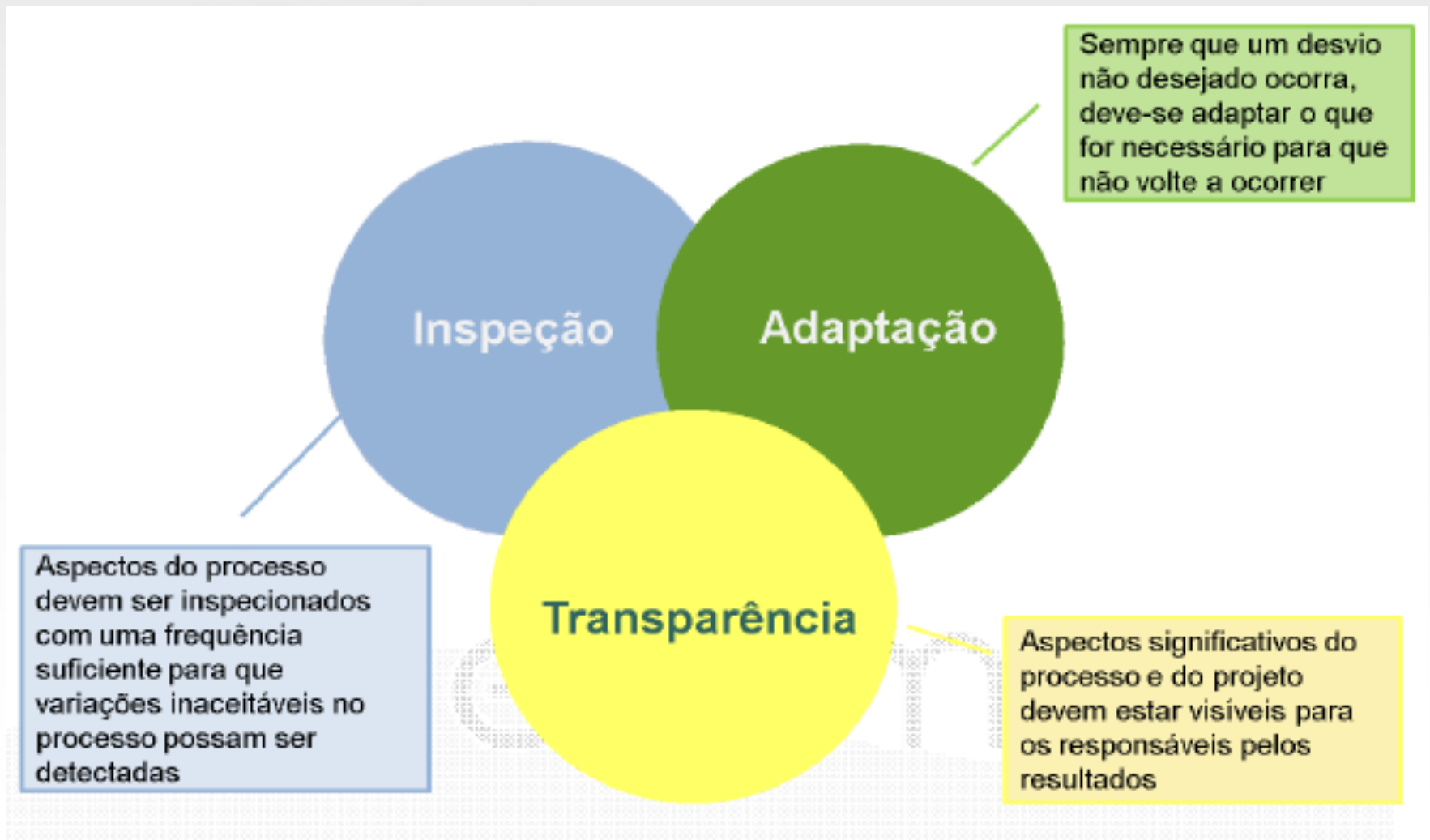
SCRUM - Benefícios

- É super objetivo e simples;
- Tem baixa curva de aprendizado;
- Define papéis e responsabilidades de forma clara e consiste;
- O projeto é desenvolvido em partes menores, com constantes feedbacks;
- Usuários estão envolvidos durante todo o ciclo de desenvolvimento;
- Aplicação de lições aprendidas.

SCRUM - Característica

- Processo é interativo e incremental;
- Auto organização;
- Cliente é parceiro;
- Menos planejamento e mais ação;
- É um processo empírico.

SCRUM - Valores



SCRUM - Papéis

- SCRUM Master
- Dono do Produto – Product Owner
- Time de Desenvolvimento – Development Team

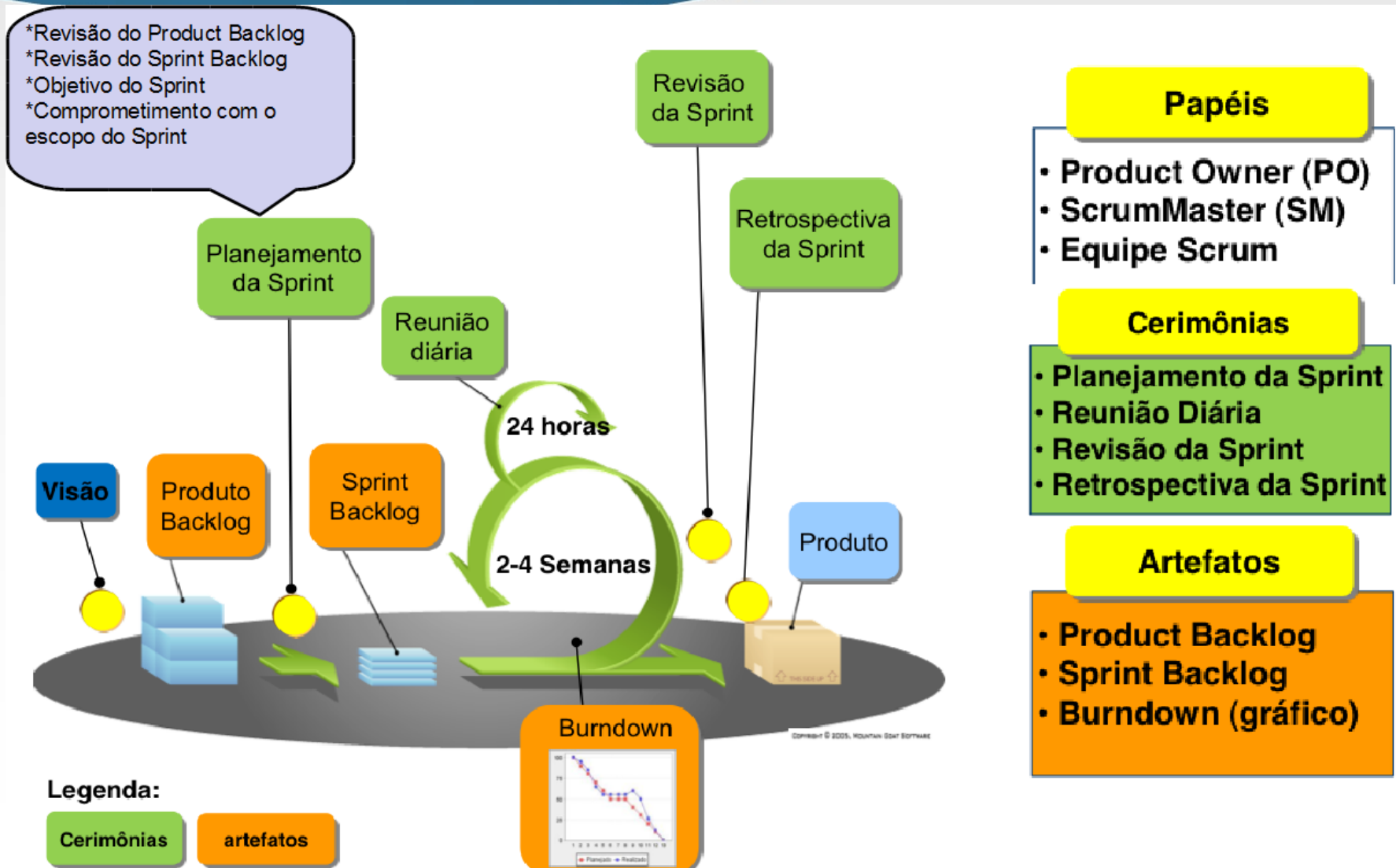
SCRUM- Artefatos

- Backlog do Produto – Product Backlog
- Backlog da Sprint – Sprint Backlog
- Incremento – Increment
- Histórias de Usuário – User Stories

SCRUM - Eventos

- Sprint
- Planejamento da Sprint – Sprint Planning
- Reunião Diária – Daily Scrum
- Revisão da Sprint – Sprint Review
- Retrospectiva da Sprint – Sprint Retrospective

SCRUM - Funcionamento



Metodologias

- XP (Extreme Programming)
- DAS (Desenvolvimento Adaptativo de Software)
- DSDM (Dynamic Software Development Method)
- Crystal
- FDD (Feature Driven Development)
- TDD (Test Driven Development)

Trabalho em Grupo

- Grupo de 5 pessoas.
- Escolher uma das metodologias ágeis do slide anterior.
- Obs.: Um grupo por metodologia.
- Montar apresentação sobre a metodologia escolhida pelo grupo.
- A apresentação deve conter:
 - Definição
 - Características
 - Benefícios
 - Funcionamento
 - Exemplo prático

