

Desenvolvimento Ágil com Scrum e XP

Semana da Tecnologia FATEC

Luciano Coelho

luciano.coelho@locaweb.com.br

luciano@lucianocoelho.net

www.lucianocoelho.net



Desenvolvimento de software

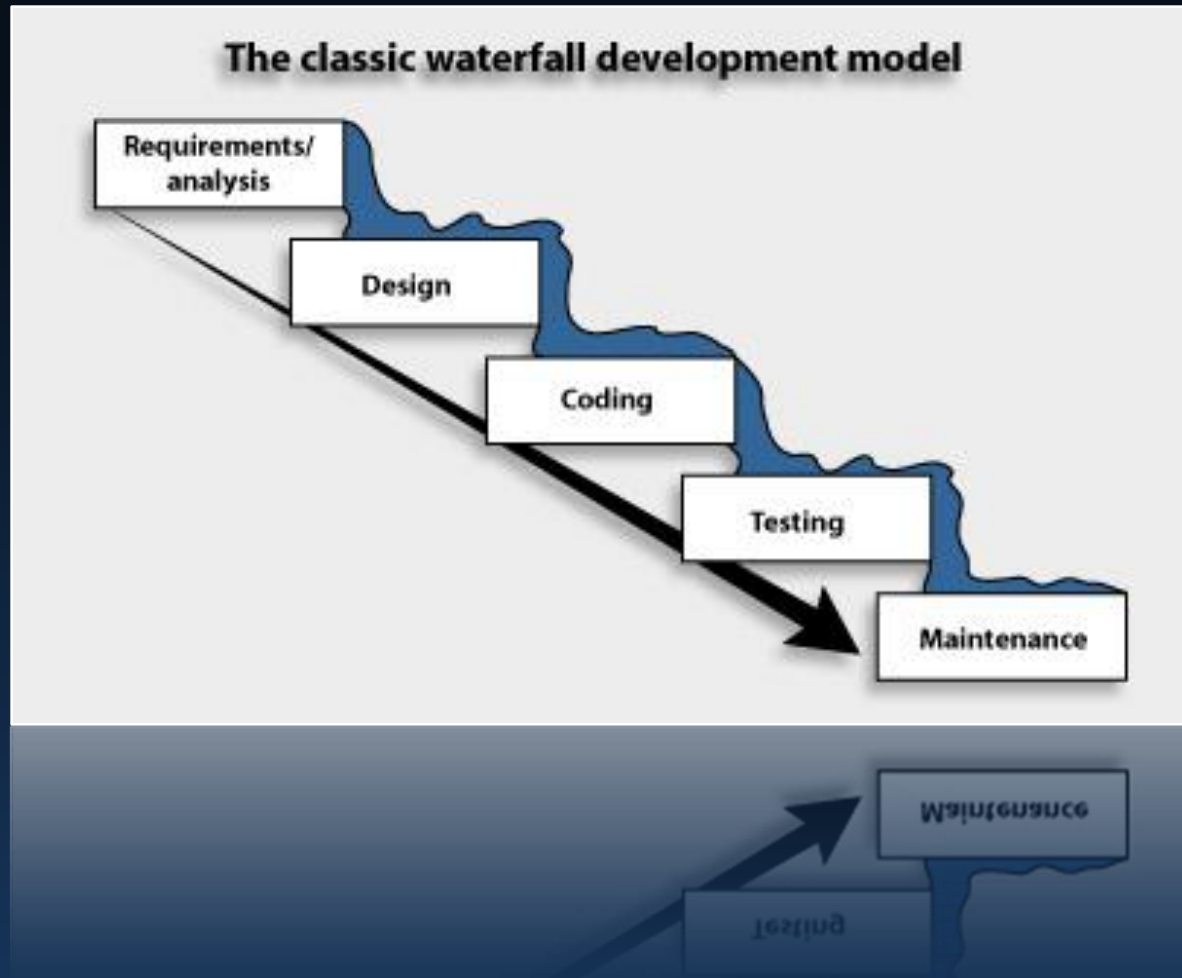
modelo tradicional

métodos ágeis

Planejamento tradicional



Planejamento tradicional





Como o cliente explicou...



Como o líder de projeto entendeu...



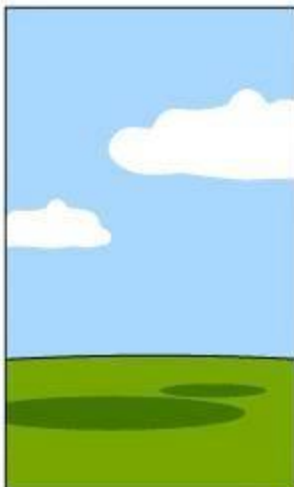
Como o analista projetou...



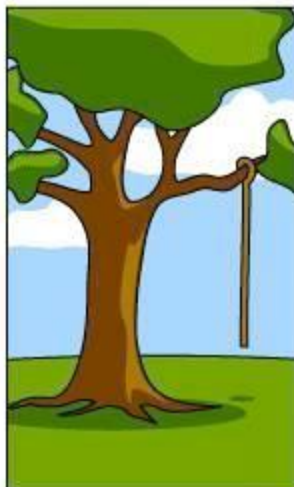
Como o programador construiu...



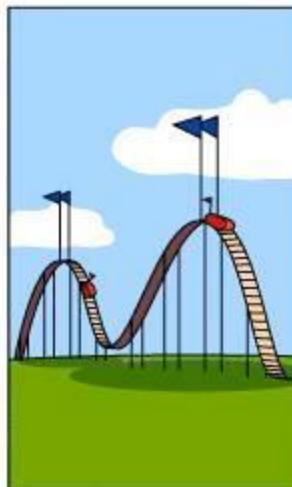
Como o Consultor de Negócios descreveu...



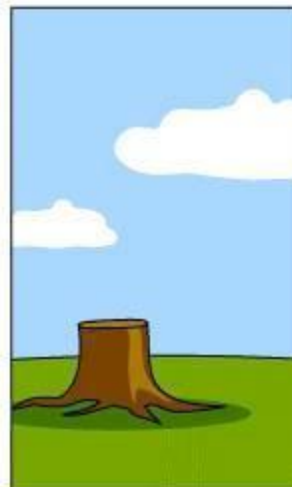
Como o projeto foi documentado...



Que funcionalidades foram instaladas...



Como o cliente foi cobrado...

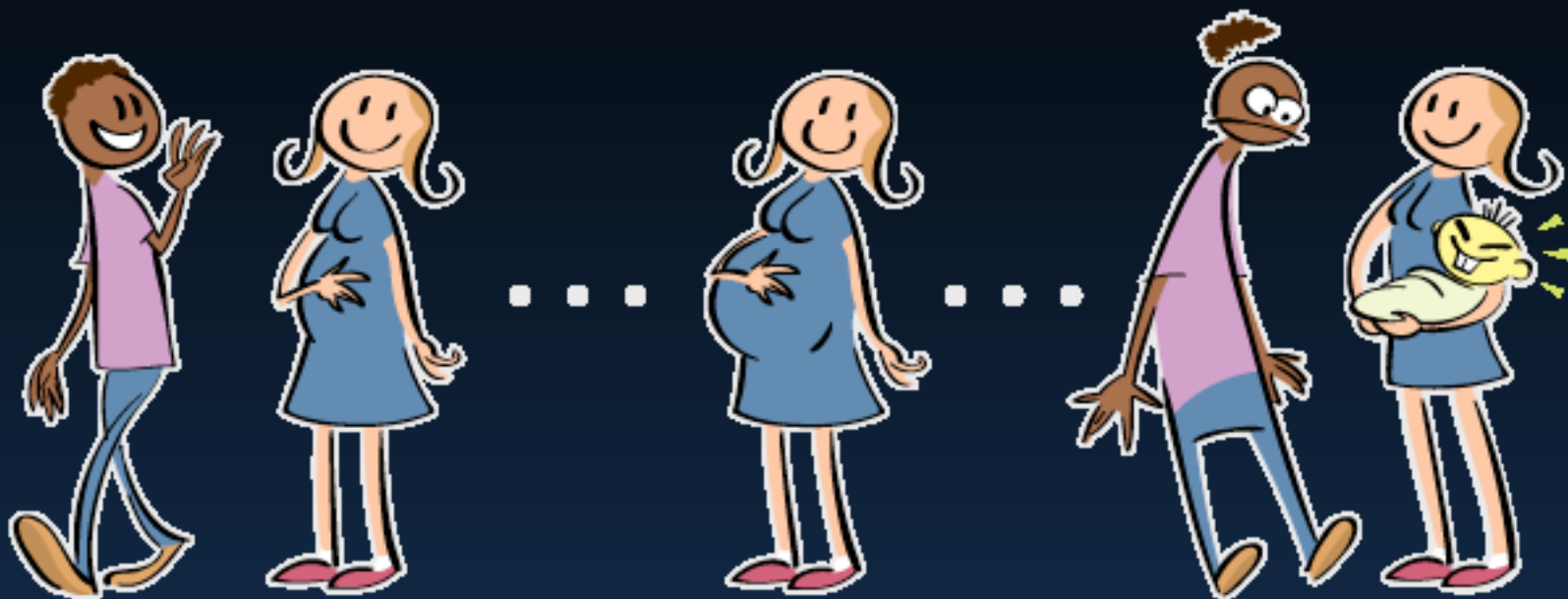


Como foi mantido...



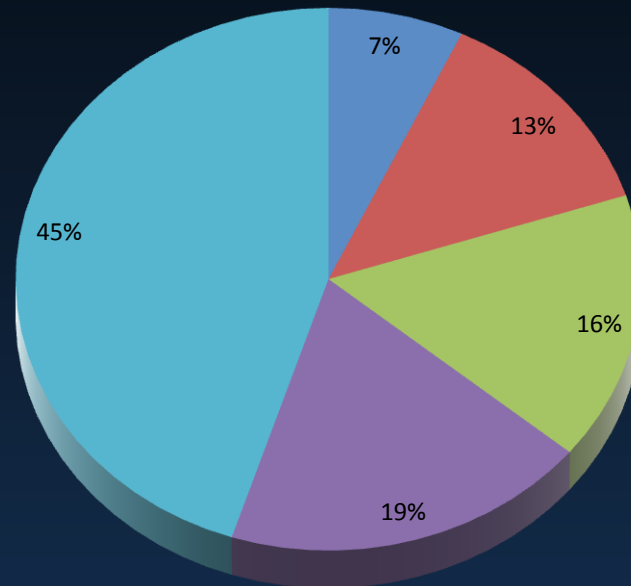
O que o cliente realmente queria...





Utilização de Funcionalidades

■ Sempre ■ Frequentemente ■ Às vezes ■ Raramente ■ Nunca



Métodos ágeis

Scrum

XP

Kanban

XP =



?

Métodos ágeis

Scrum

eXtreme Programming

Motivação

“A experiência de décadas seguindo pesadas práticas prescritivas tornou evidente que:

- Os **clientes** ou **usuários** não tem certeza do que eles querem.
- Eles tem **difículdade de expressar** tudo o que querem e pensam.
- Muitos **detalhes** do que eles querem **só serão revelados durante o desenvolvimento**.
- Os **detalhes são complexos** para as pessoas.
- Na medida em que elas vêem o produto sendo construído, elas **mudam de idéia**.
- **Forças externas** trazem **mudanças** ou **melhorias** nos requisitos.”

Source: Agile and Iterative Development: A Manager's Guide by Craig Larman

Manifesto para o desenvolvimento ágil de software

Estamos descobrindo maneiras melhores de desenvolver software fazendo-o nós mesmos e ajudando outros a fazê-lo. Através deste trabalho, passamos a valorizar:

Indivíduos e interação entre eles mais que processos e ferramentas
Software em funcionamento mais que documentação abrangente
Colaboração com o cliente mais que negociação de contratos
Responder a mudanças mais que seguir um plano

Ou seja, mesmo havendo valor nos itens à direita, valorizamos mais os itens à esquerda.

Kent Beck

Mike Beedle

Arie van Bennekum

Alistair Cockburn

Ward Cunningham

Martin Fowler

James Grenning

Jim Highsmith

Andrew Hunt

Ron Jeffries

Jon Kern

Brian Marick

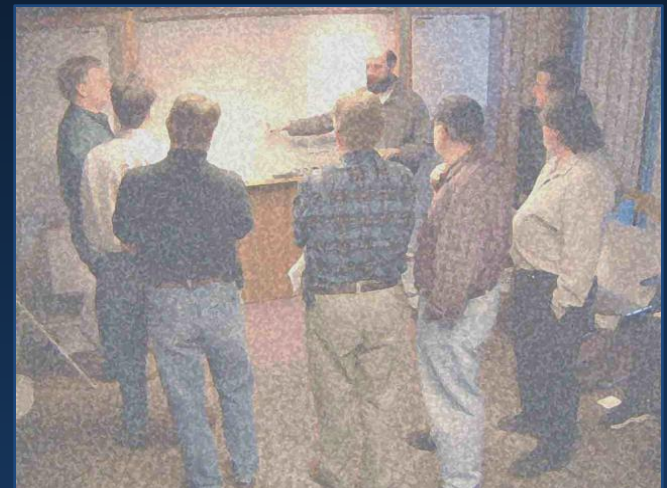
Robert C. Martin

Steve Mellor

Ken Schwaber

Jeff Sutherland

Dave Thomas



©2001, Autores acima citados.

Esta declaração pode ser livremente copiada, sob qualquer forma, mas apenas na sua totalidade através do presente aviso.

Scrum



As regras

PAPÉIS

- Product Owner
- Scrum Master
- Time

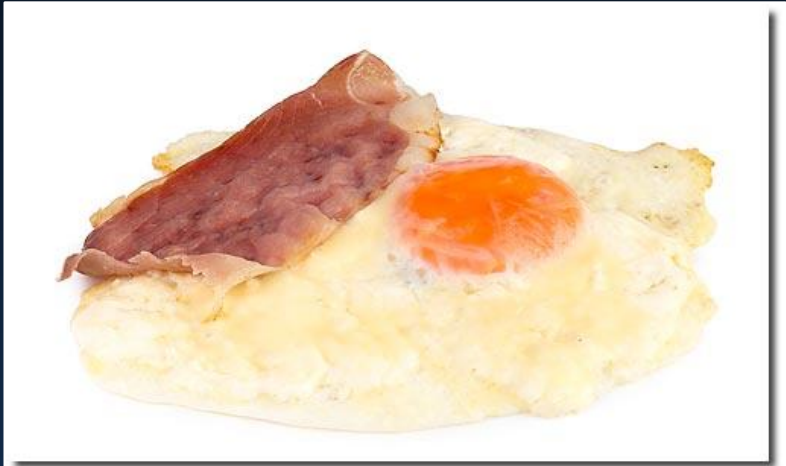
REUNIÕES

- Sprint Planning
- Daily Scrums
- Sprint Demo
- Sprint Retrospective

ARTEFATOS

- Product Backlog
- Sprint Backlog
- Planning Poker
- Burndown Chart

Pigs and chickens



Product Owner



Product Owner

histórias

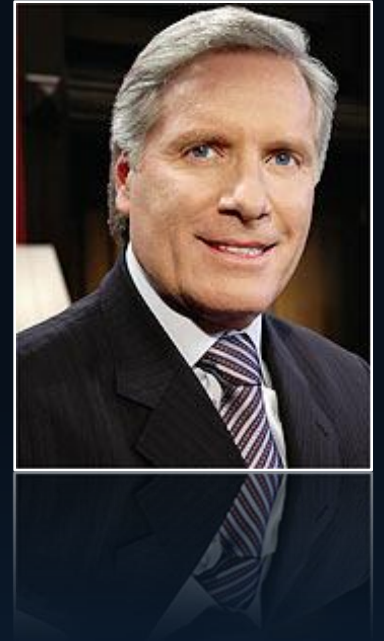
prioridades

datas de release

ROI

backlog

aceite final



Time



rugbyfeminino.lojapronta.net





Time



Time

sprint goal

comprometido

multidisciplinar

auto-gerenciado

comunicação constante

autoridade



Scrum Master



Scrum Master

aplica regras

resolve impedimentos

protetor

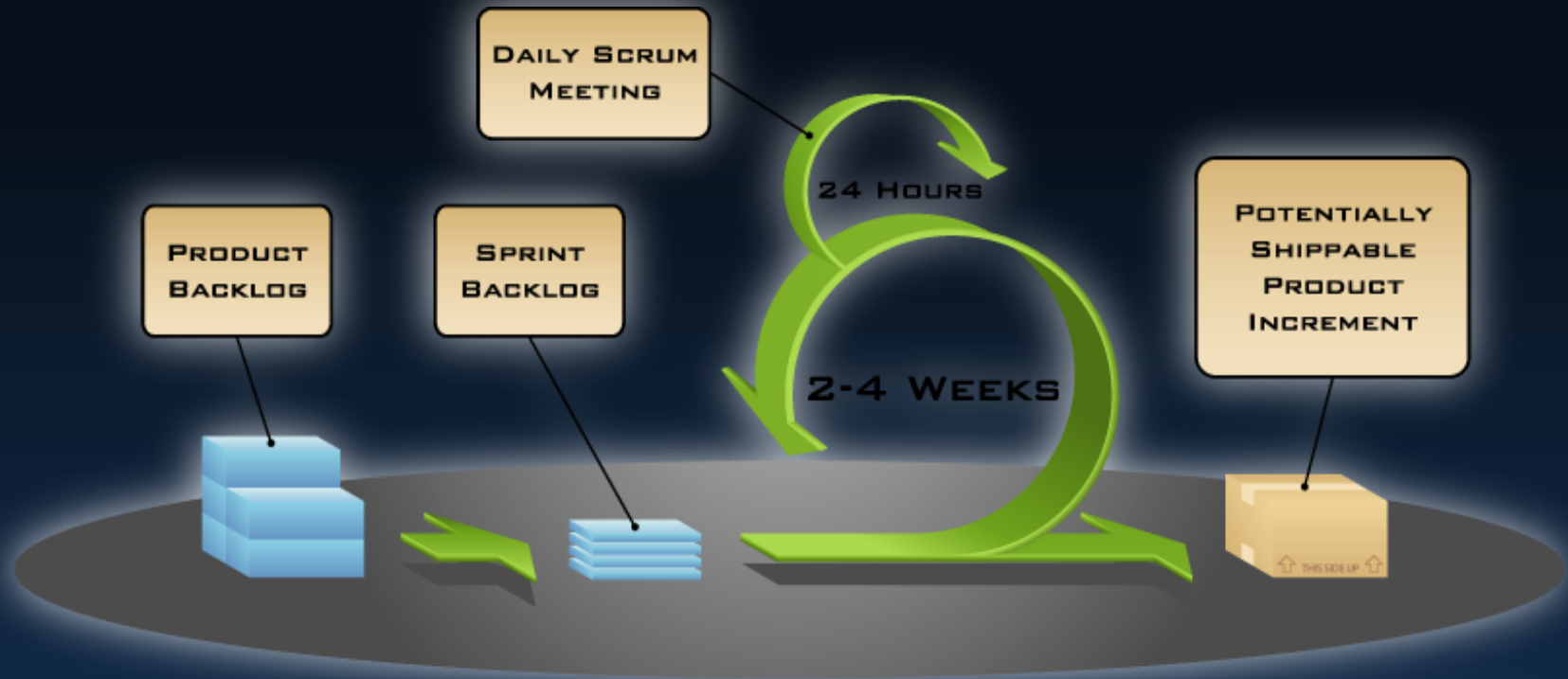
autoridade

garante produtividade

facilitador



Scrum Flow



Reuniões

Product Backlog

- Sprint Planning

PRODUCT BACKLOG (exemplo)					
ID	Nome	Imp	Est	Como demonstrar	Notas
1	Depósito	30	5	Logar-se, abrir a página de depósito, depositar R\$ 10,00, ir para a página do meu saldo e verificar que este aumentou em R\$ 10,00.	Precisa de uma diagrama UML de sequência. Não é necessário se preocupar com criptografia por enquanto.
2	Verificar seu próprio histórico de transações	10	8	Logar-se, clicar em “transações”. Fazer um depósito. Voltar para transações, verificar se o novo depósito é listado.	Usar paginação para evitar consultas muito grandes ao banco de dados. Projetar de forma similar à página de visualização de usuários.

					usuários. visualização de página de similar à de forma
--	--	--	--	--	--

Reuniões

Planning Poker

- Sprint Planning



Reuniões

Cartão de História

- Sprint Planning

251

Para um acesso seguro, eu como usuário do sistema bancário, gostaria de cadastrar uma senha.

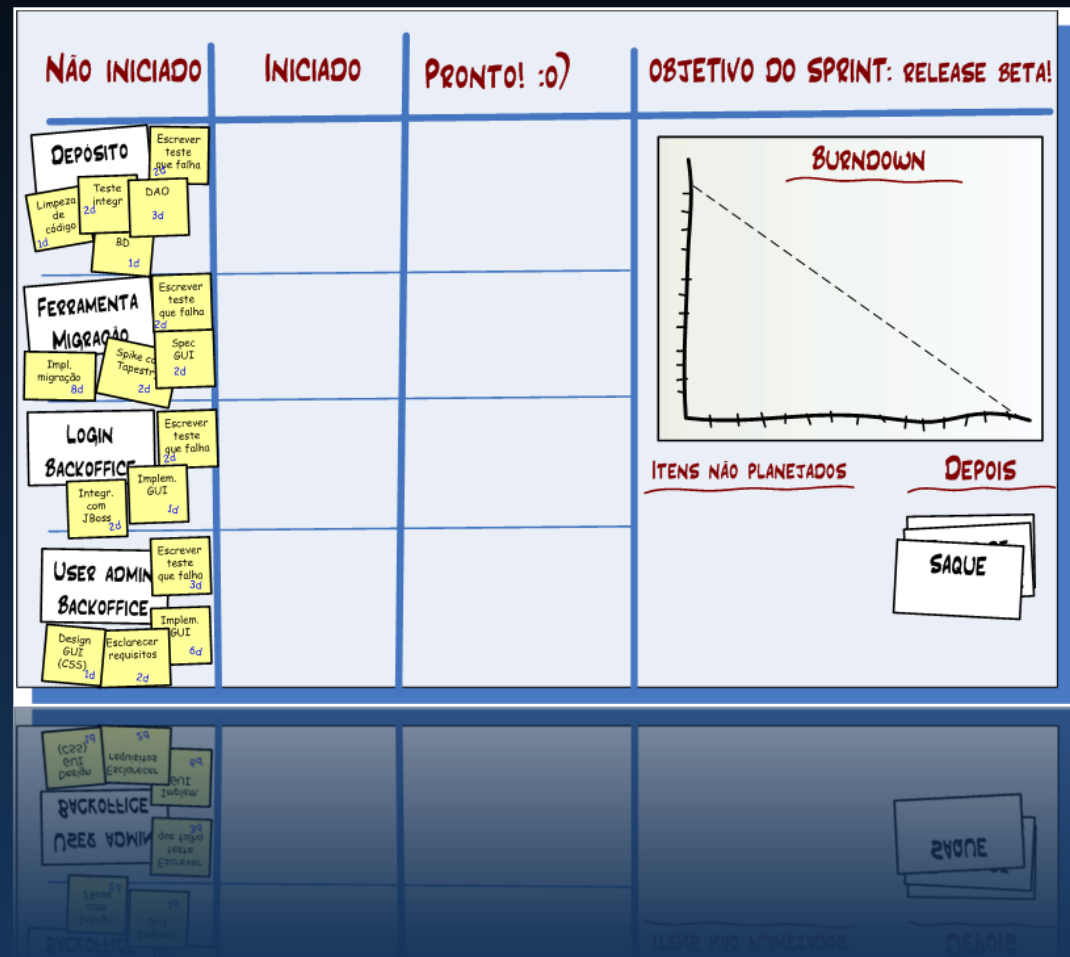
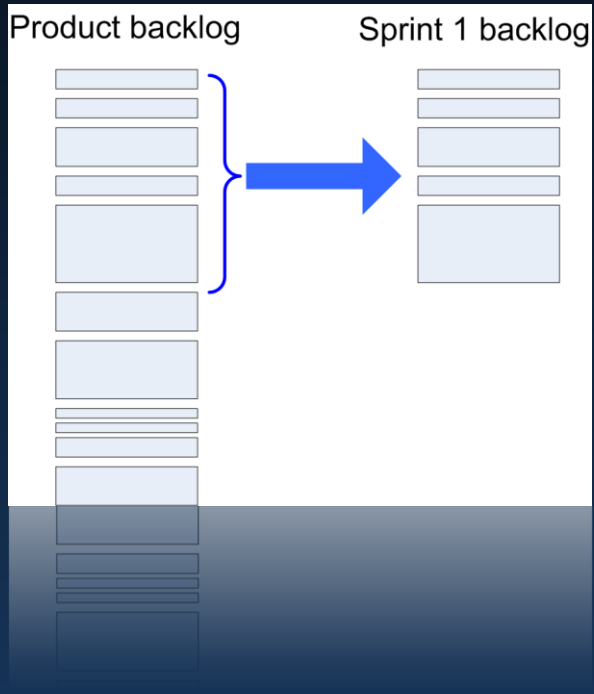
3

3

Reuniões

- Sprint Planning

Sprint Backlog



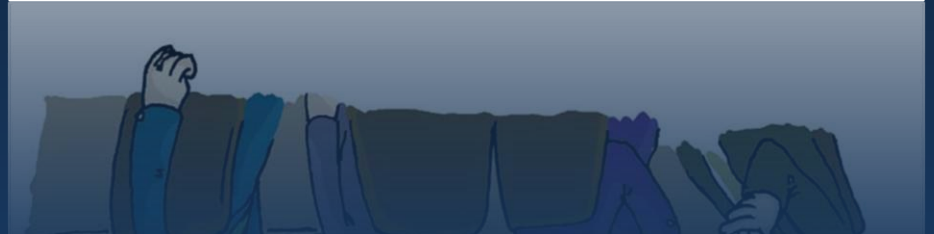
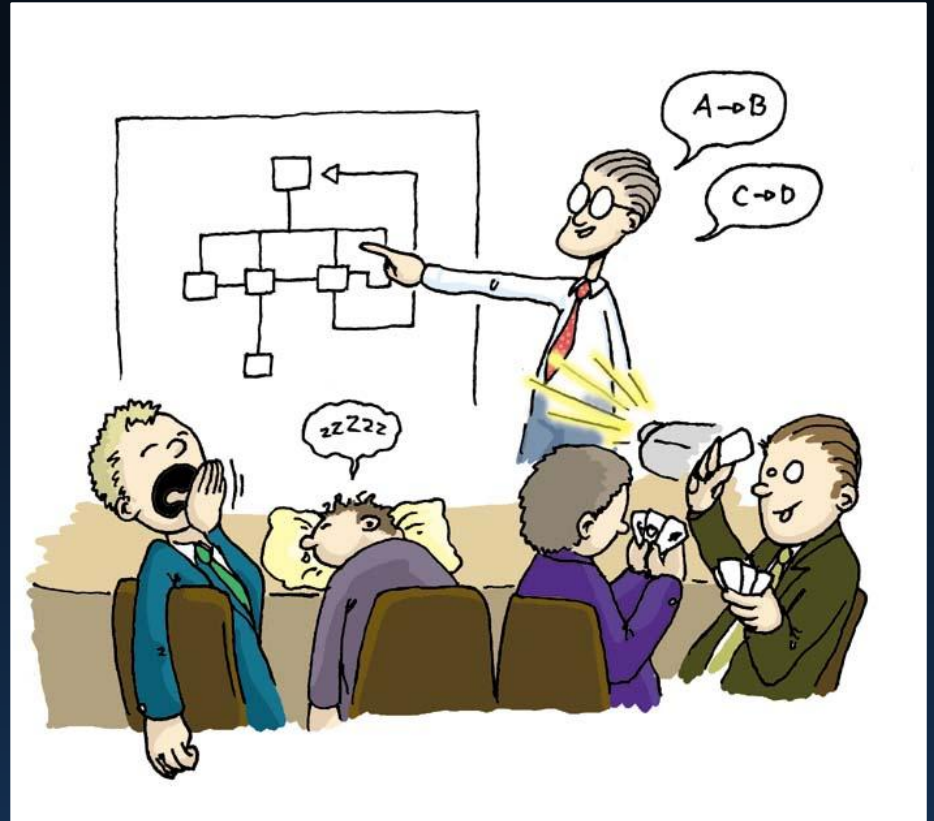
Reuniões

- Sprint Planning
- Daily Scrum



Reuniões

- Sprint Planning
- Daily Scrum
- Sprint Demo

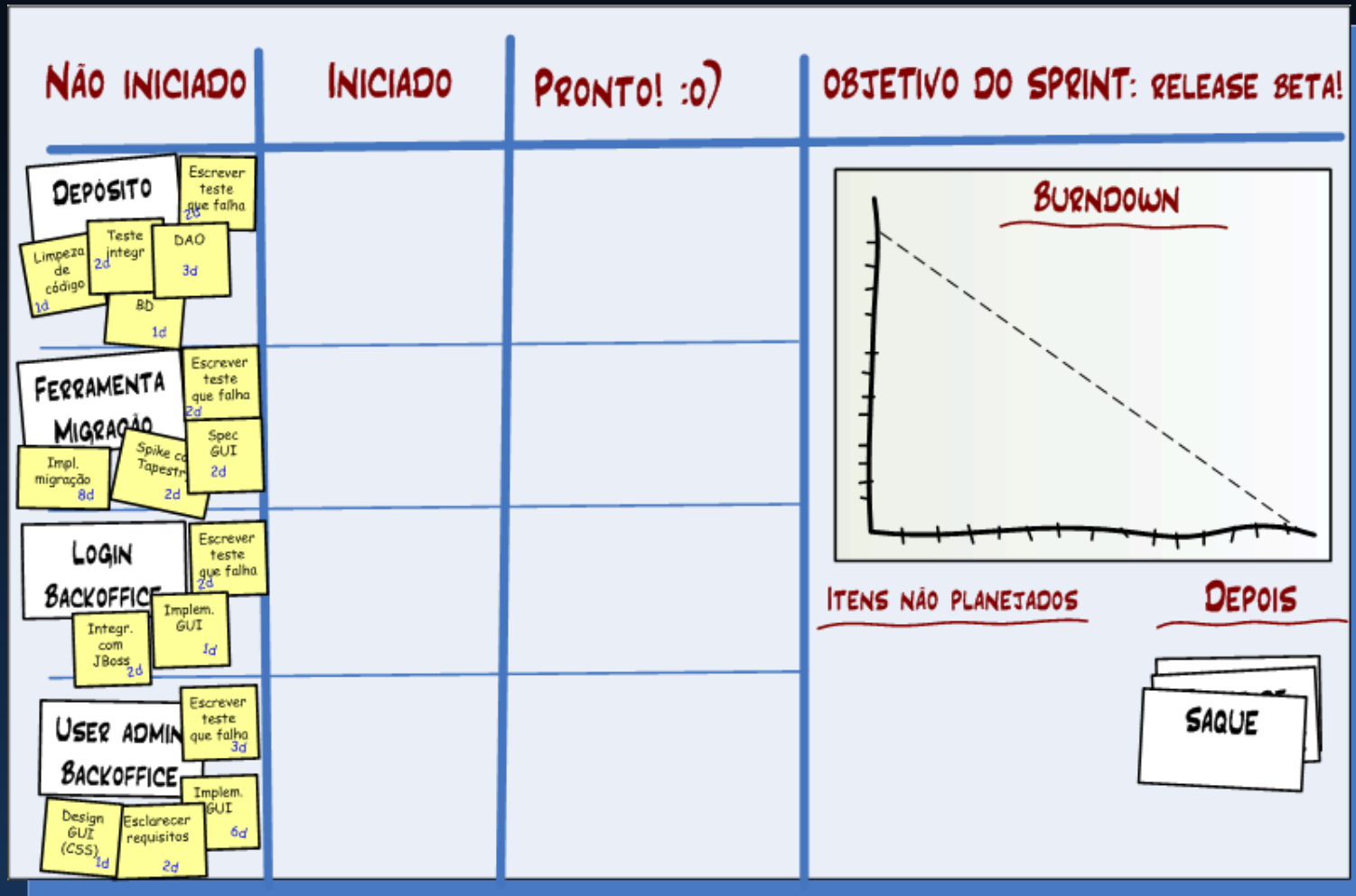


Reuniões

- Sprint Planning
- Daily Scrum
- Sprint Demo
- Sprint Retrospective



Sprint Backlog

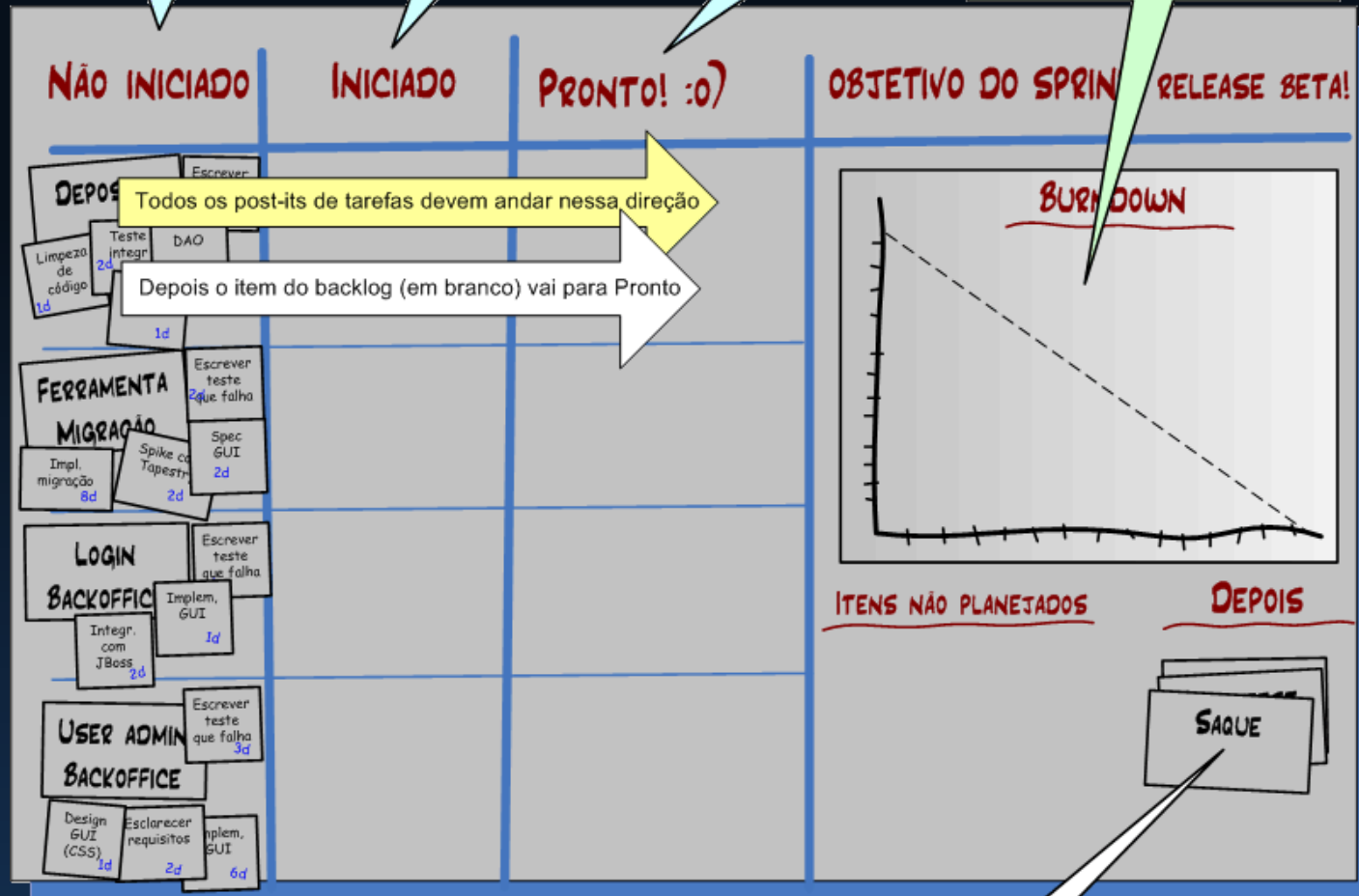


Coisas nas quais ninguém está trabalhando hoje

Coisas nas quais alguém está trabalhando hoje

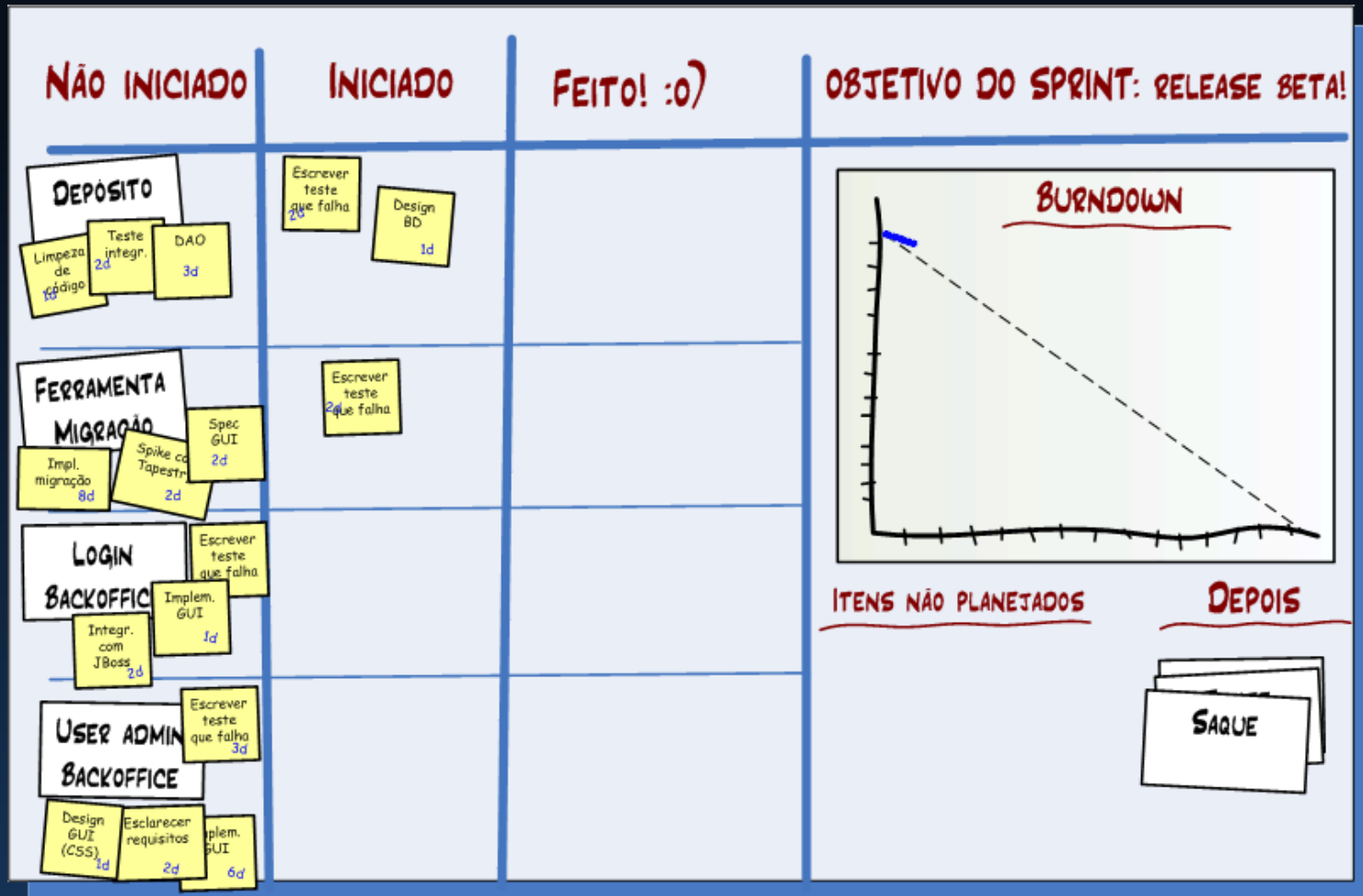
Coisas nas quais ninguém trabalhará mais

Manualmente trace um novo ponto no burndown a cada dia depois da reunião diária

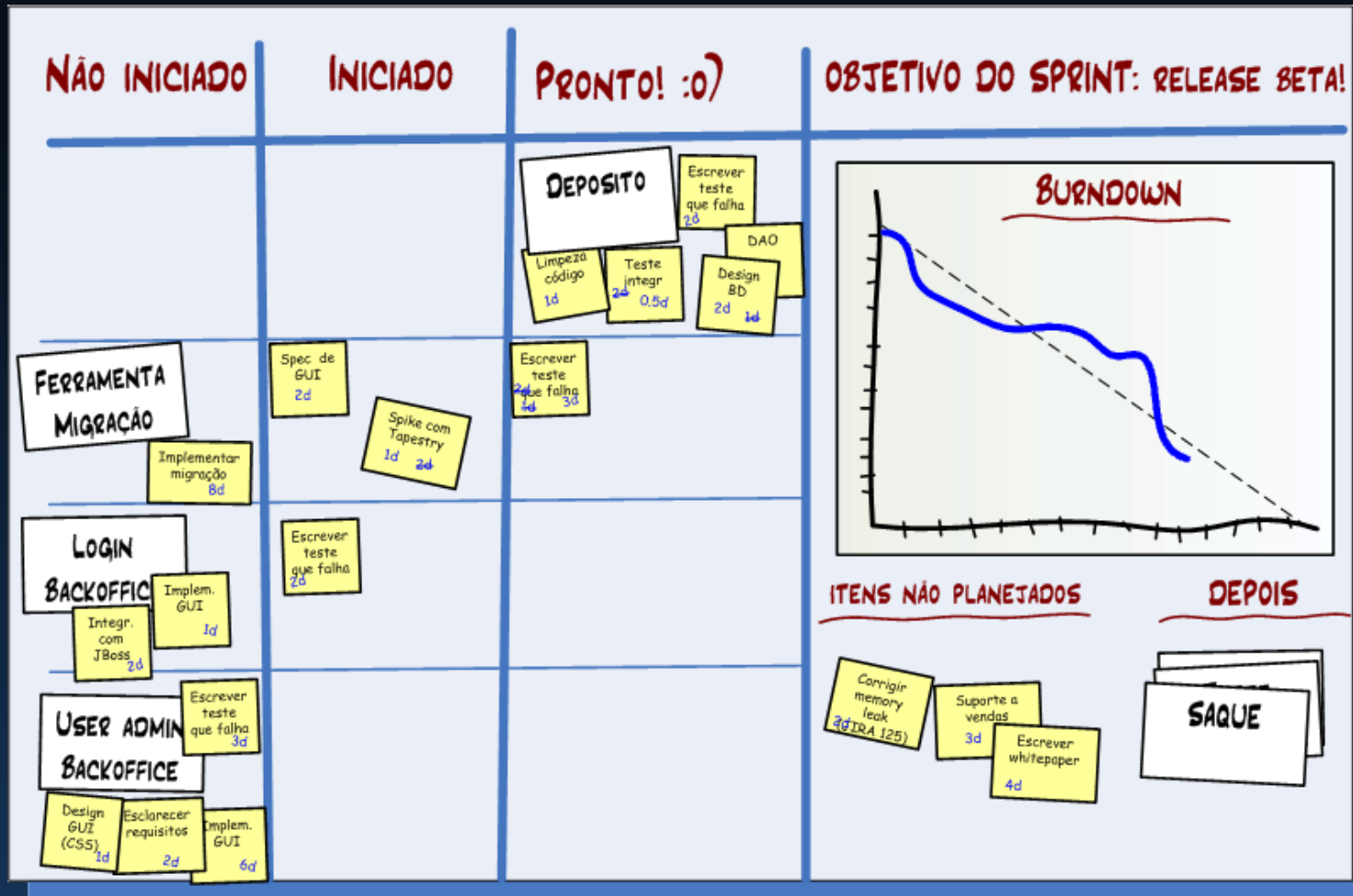


Sprint Backlog

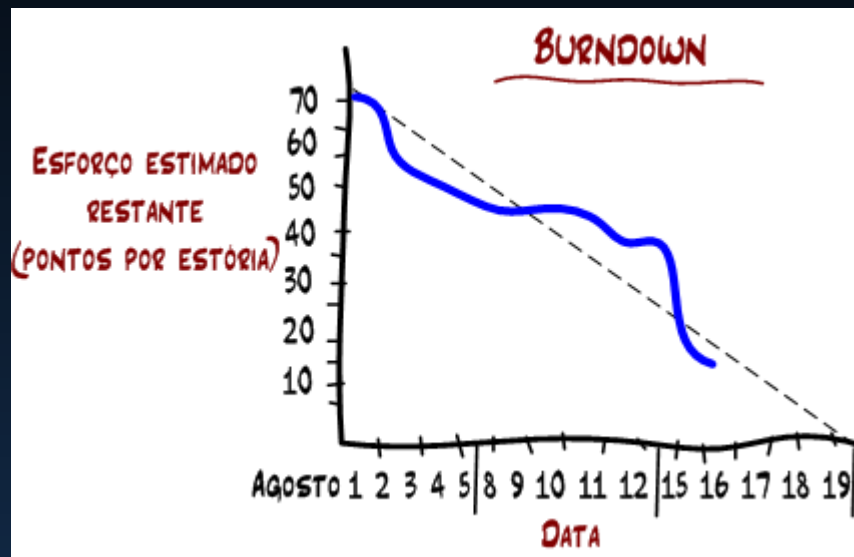
Sprint Backlog



Sprint Backlog

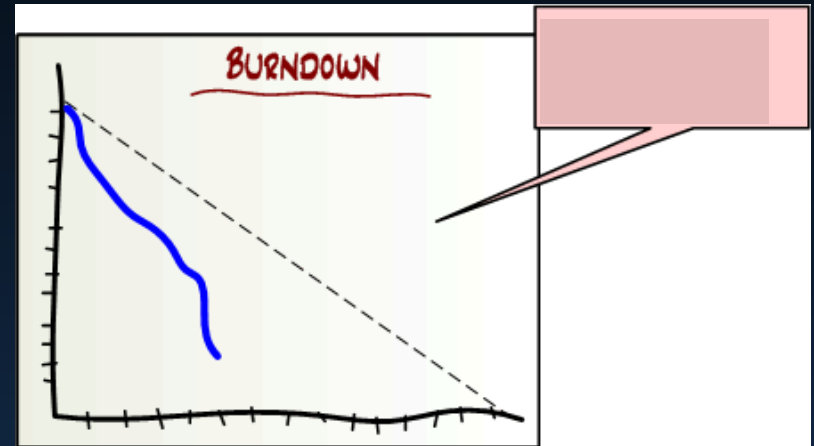
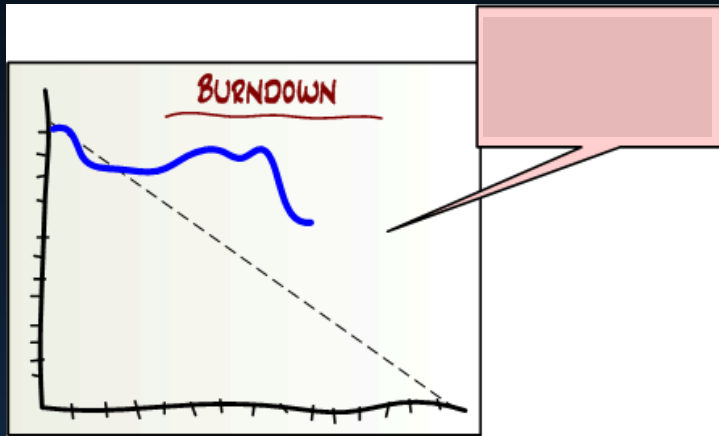


Sprint Backlog



Burndown

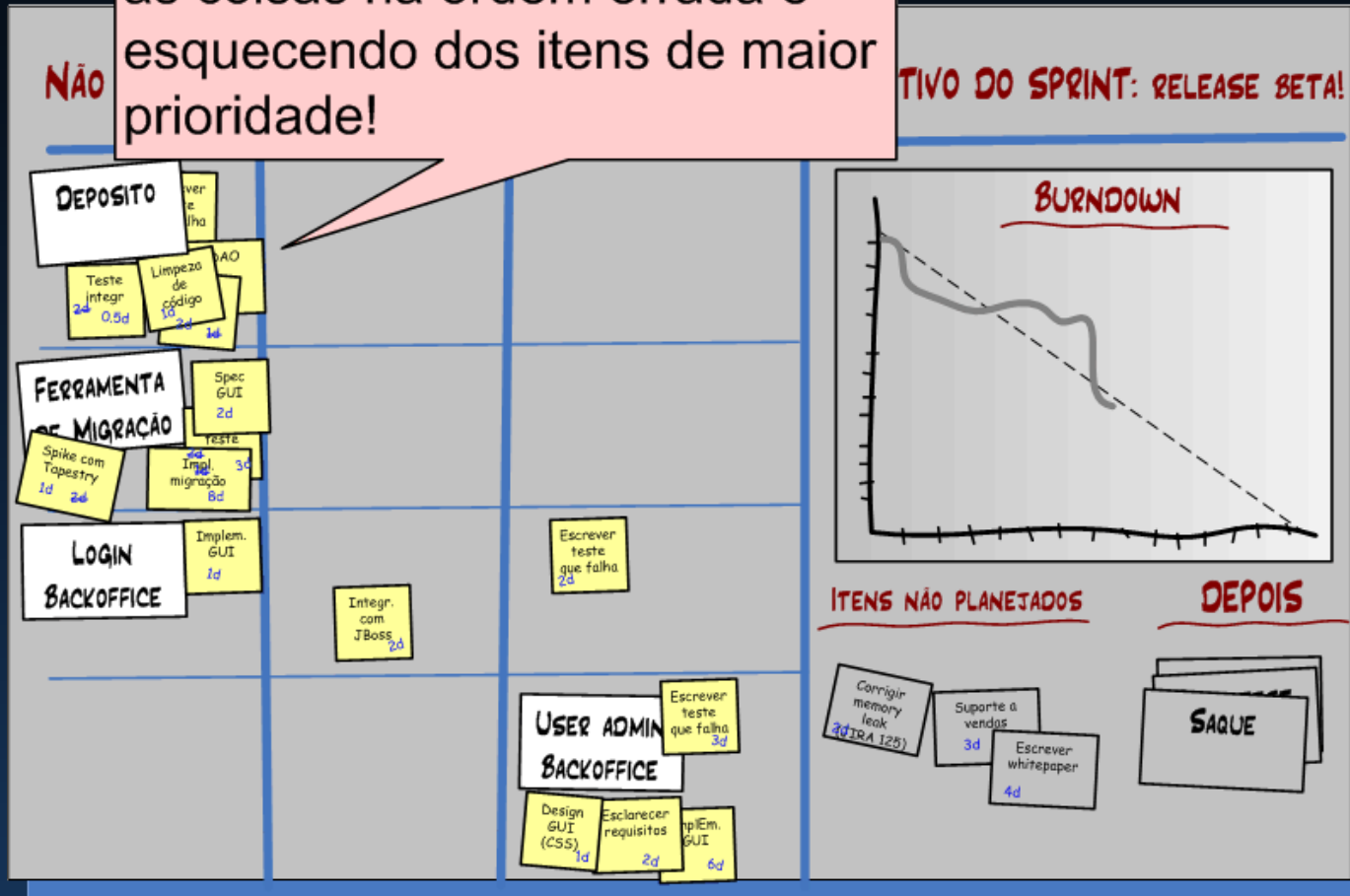
Sprint Backlog



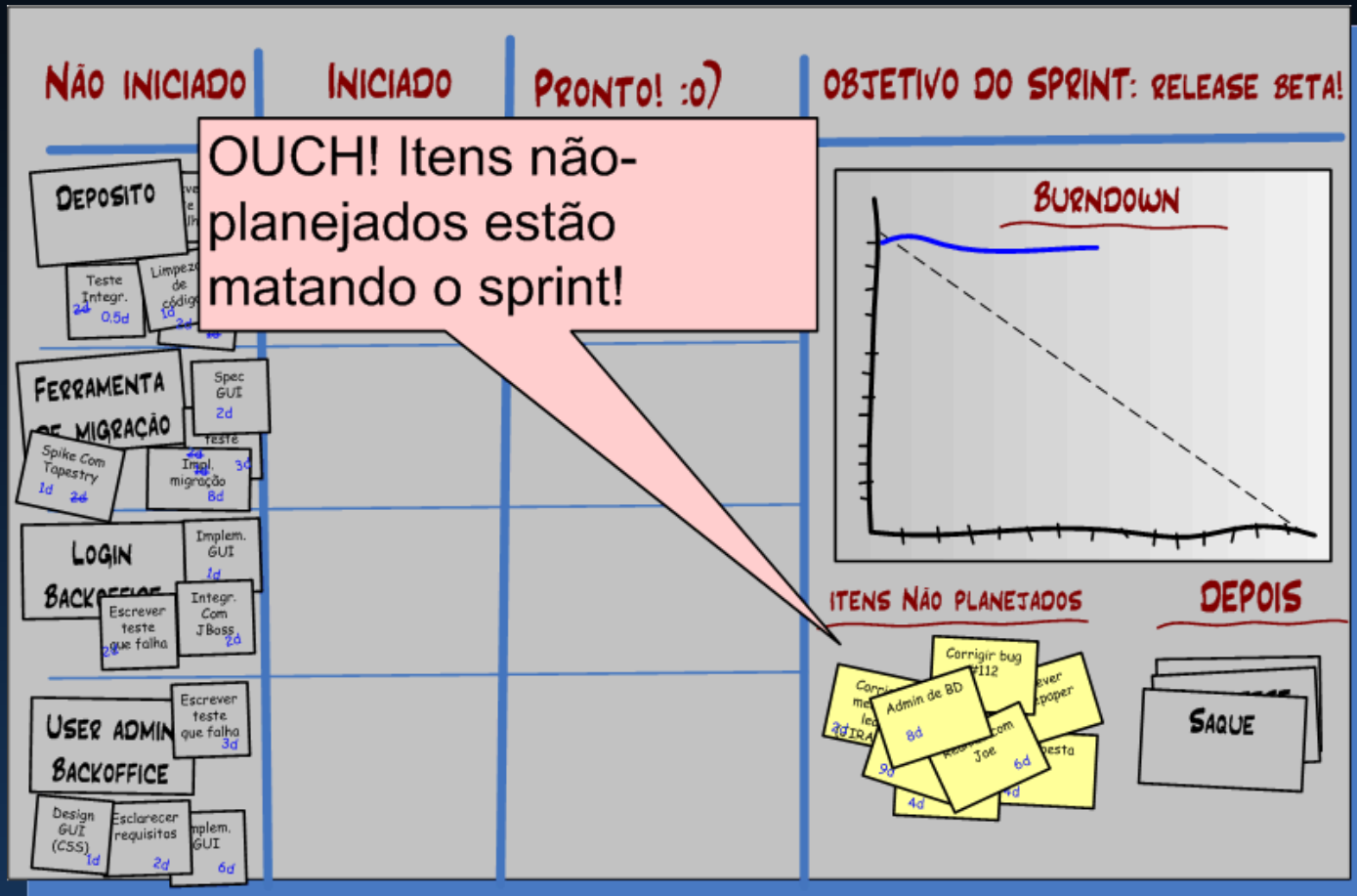
Burndown

Sprint Backlog

OUCH! A equipe está fazendo as coisas na ordem errada e esquecendo dos itens de maior prioridade!



Sprint Backlog



Qualidade

NÃO

é negociável

Qualidade

NÃO

é negociável

Qualidade

NÃO

é negociável

Definição de pronto



Qualidade

NÃO

é negociável

eXtreme Programming (XP)

Semelhanças

Scrum x XP

Sprint => Iteração

Sprint Planning => Iteration Planning

Daily Scrum => Stand Up Meeting

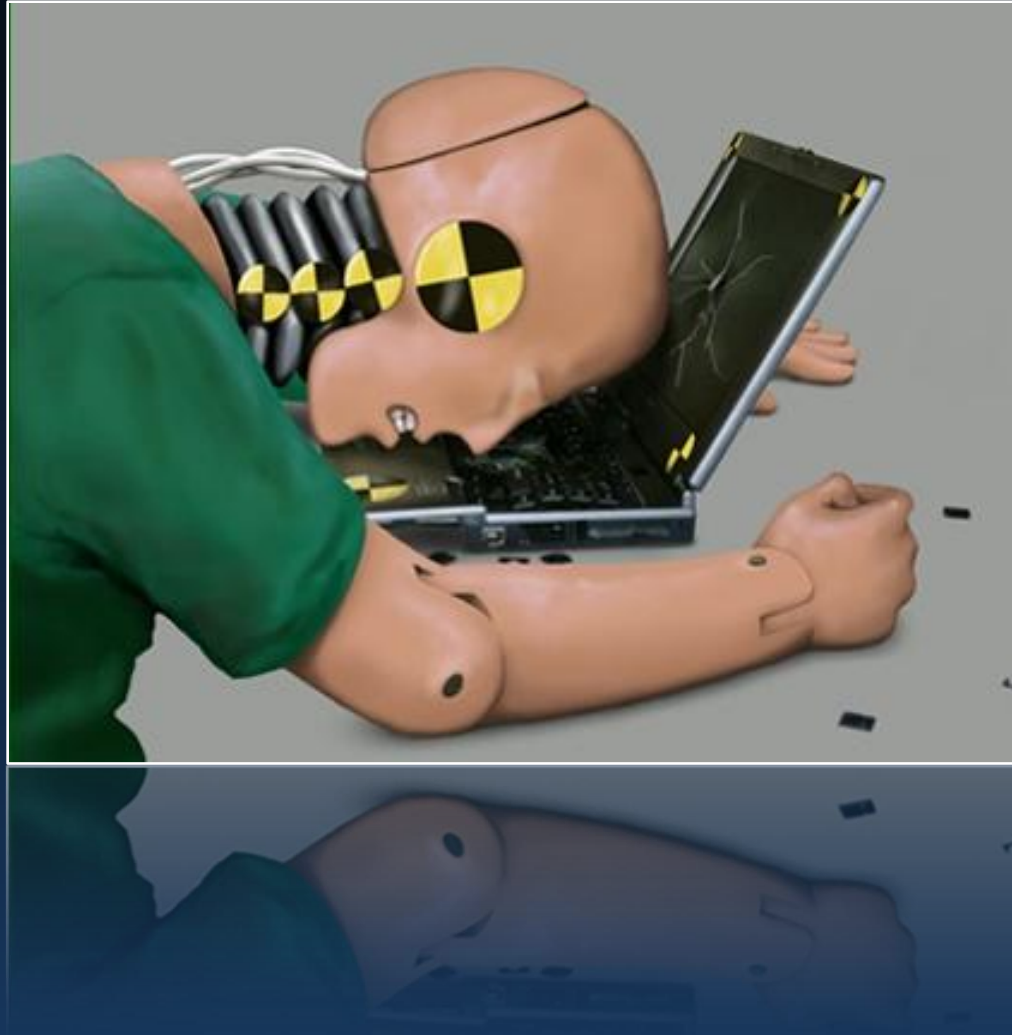
Sprint Retrospective => Reflection

Práticas do XP

Programação Pareada



TDD (Test Driven Development)



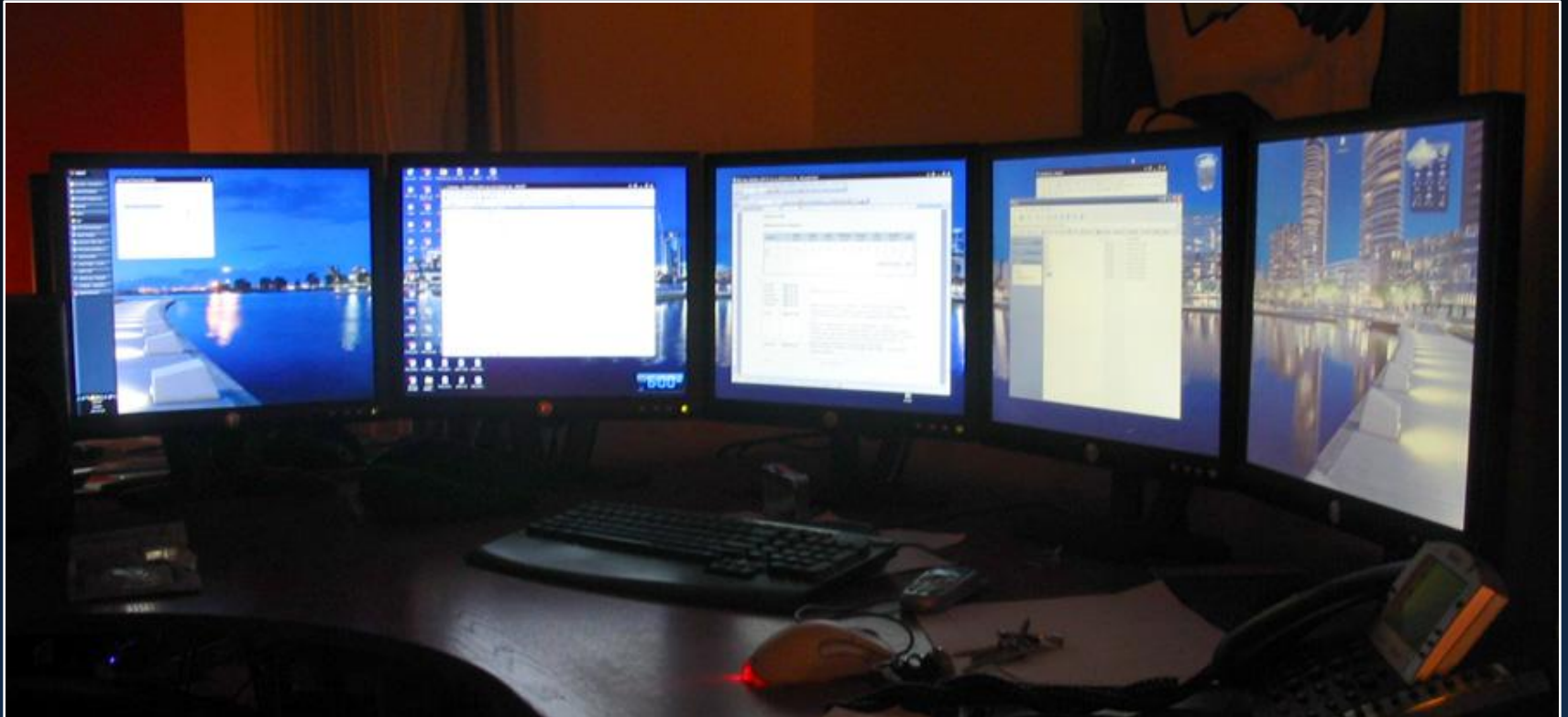
Design Incremental



Integração Contínua



Código Coletivo



Espaço de Trabalho Informativo



Padrões de Código



Trabalho Energizado



Teste de Aceitação



Scrum + XP

Algumas referências

<http://www.controlchaos.com/>

<http://improveit.com.br/scrum>

<http://www.xprogramming.com/xpmag/whatisxp.htm>

<http://improveit.com.br/xp>

<http://www.extremeprogramming.org/>

<http://agilblog.locaweb.com.br/>

<http://www.infoq.com/br>

<http://www.infoq.com/br/minibooks/scrum-xp-from-the-trenches>

Dúvidas ???

Obrigado ;)

luciano.coelho@locaweb.com.br

luciano@lucianocoelho.net

www.lucianocoelho.net