



Huomioita Habbo-suunnittelusta ja -kehitysmenetelmistä

Jyri Partanen, QA Manager
Sulake Corporation
www.sulake.com

sulake

everyone can play®

Jyri Partanen

FM (tietojenkäsittelytiede)
Certified Scrum Master
Certified Product Owner

sulake

Jyri Partanen | Tampereen teknillinen yliopisto - Marraskuu 2007

everyone can play.



sulake

Jyri Partanen | Tampereen teknillinen yliopisto - Marraskuu 2007

everyone can play.



sulake

Jyri Partanen | Tampereen teknillinen yliopisto - Marraskuu 2007

everyone can play®

Historia

Mobiles Disco - October 1999

DISCO

>> TEE OMA HAHMOSI.
>> Anna sukupuoli, nimi, salasana ja säädä ulkonäkö.

B-Boy: ☐

Fly-Girl: ☐

Mobiiliin nimi: (lyhyt, ei valeja, thanx)

Salasana:

Salasana double check:

Pää: ☐

Paita: ☐

Byxat: ☐



sulake

Jyri Partanen | Tampereen teknillinen yliopisto - Marraskuu 2007

everyone can play.

LUMISOTA

Pelaa joukkuelumisotaa, keskustele henkeviä ja viihdy.

Nimi:

Salasana:



Luo uusi hahmo



Muuta hahmon tietoja

GSM 050
RADIOLINJA

LUMISOTA

James.H: =(

huubahoo: heips

2fast4u: Hubaho

KaiSuliini: kuis vanha sä olitkaan??



Sano:

PERUSTA UUSI PELI

Perustetut pelit
1 alkamassa, 2 käynnissä

y - 3:00

-3	3
lumirobo1	-lumimies-
lumirobo2	lumirobo3
---	---

Jes!!! - 6:00

1	-1
Amblu	Psychic
---	---
---	---

mä vs joku!!!! - 3:00

---	ukko15
---	---
---	---
---	---
---	---
LIITY	LIITY

GSM 050
RADIOLINJA



Henri82: Juokse !!

Ozzy: JOo joo

0:27
-2 2



TEE LUMIPALLO

Huuda:



HOTELLI KULTA KALA



Puhelimeen oma
naama!



apparus

kultakala on kotini, linnani.
[Muuta hahmon tietoja >>](#)



0 uutta viestiä
0 kaveripyyntöä



[Omat huoneeni](#)

Vleiset tilat

Omat huoneet



Cafe Taivas (24/25)

[Mene >>](#)

Pistäydy kupilliselle tai varaa itsellesi huone automaatilla.



Pelihalli (3/40)

[Mene >>](#)

Haasta kaverisi vaikka jätjänshakkiin tai laivanupotukseen.



Malja Bar (3/40)

[Mene >>](#)

Malja Bar on hotellin menomesta, jossa myös disco. Dj Fuse!



Club Kastanja (25/30)

[Mene >>](#)

Club-Kastanja, tyylikäsi-gökerho aikuiseen makuun.

Tilan tiedot

Cafe Taivas - paikalla:

Neferty viha zara Nakkikone elta Hovieinari DJAxeli
Hulluihme Katherine Sam.89 Keiju81 kani10 Muikku
TheVille Jessie raincloud hiirulainen jeltz jelena
Limonaadi Miia173 tiittari -courtney- alien-girl

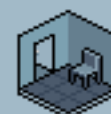
HABBO HOTEL

FIVE
STAR
LUXURY

Hotel Navigator



Public spaces



Guest rooms

Public Rooms

- | | |
|--------------------------------------|----------------------|
| Welcome Lounge | Go |
| NBC Olympics Virtual Athletes Lounge | Go |
| DORITOS New Look Pool Deck | Go |
| Animal Crossing: Wild World Hang | Go |
| RewardTV Lounge | Go |
| The VerbNow.com Club | Go |
| Picnic Garden | Go |
| + Battle Ball Arena | Open |
| Main Lobby | Go |
| Superlove Angelz Theaterdome | Go |
| Rooftop Rumble | Go |
| Space Cafe | Go |
| Teen People Terrace | Go |



Public rooms.

These are Hotel's public rooms. What are you waiting for? Meet other Habbos! Color Code: Red=FULL no entry; Yellow=BUSY space available; Green=COME IN!

repesorsa



[Update my Habbo ID >>](#)



1 New message(s)
0 Friend Request(s)



[How to get?](#)



[Join!](#)



sulake

Jyri Partanen | Tampereen teknillinen yliopisto - Marraskuu 2007

everyone can play.



sulake

Jyri Partanen | Tampereen teknillinen yliopisto - Marraskuu 2007

everyone can play.



sulake

Jyri Partanen | Tampereen teknillinen yliopisto - Marraskuu 2007

everyone can play.



sulake

Jyri Partanen | Tampereen teknillinen yliopisto - Marraskuu 2007

everyone can play.

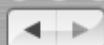


sulake

Jyri Partanen | Tampereen teknillinen yliopisto - Marraskuu 2007

everyone can play.





http://www.habbo.fi/home/Noknok

Habbo Home: Noknok



N
O
K

★ N ★ O ★ K ★



sulake

Jyri Partanen | Tampereen teknillinen yliopisto - Marraskuu 2007

everyone can play.

Habbo-yhteisön kasvu



sulake

Jyri Partanen | Tampereen teknillinen yliopisto - Marraskuu 2007

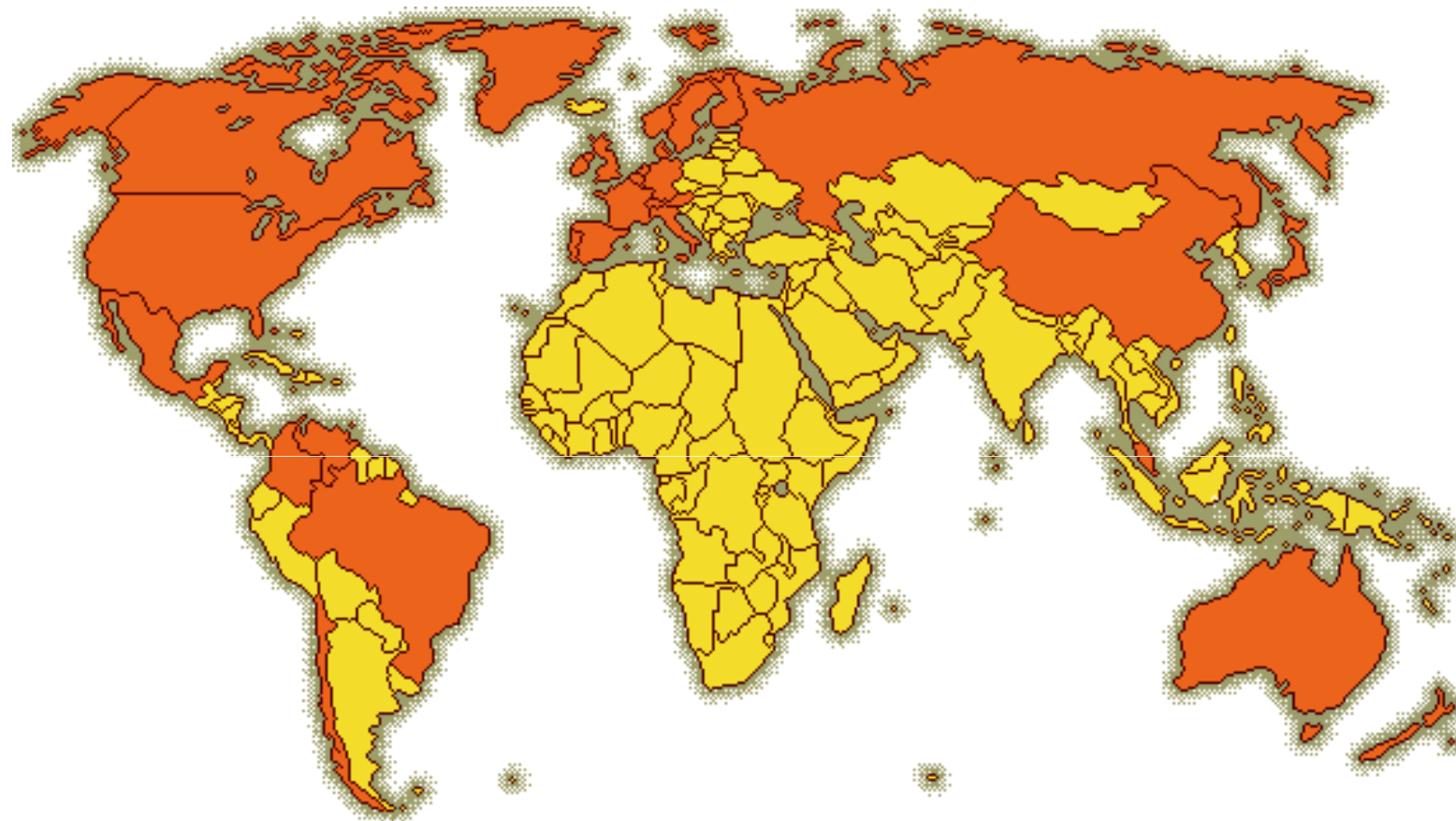
everyone can play.



sulake

Jyri Partanen | Tampereen teknillinen yliopisto - Marraskuu 2007

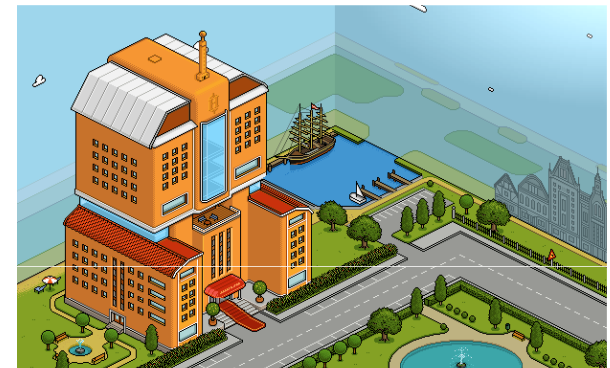
everyone can play.



sulake

Jyri Partanen | Tampereen teknillinen yliopisto - Marraskuu 2007

everyone can play.



sulake

Jyri Partanen | Tampereen teknillinen yliopisto - Marraskuu 2007

everyone can play.

Sulakkeen historia ja muutokset

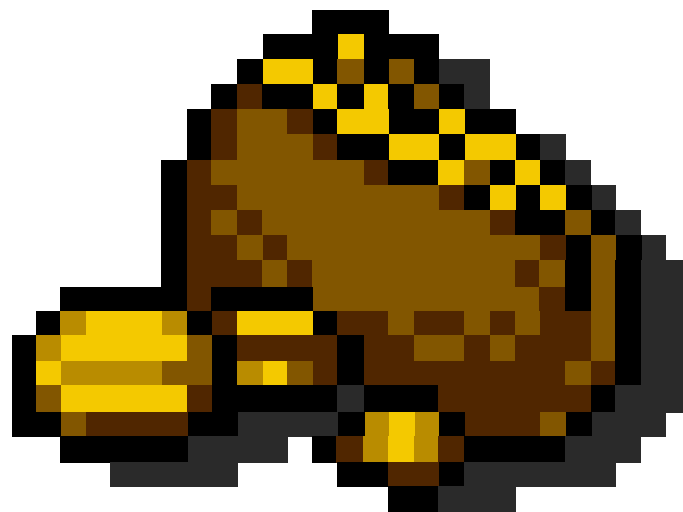
- **2000-2003** Kehitystiimi 5-15 kehittäjää, ad-hoc ja kaoottinen
 - **2003** Parannuksia työtapoihin, prosesseihin, vastuualueisiin ja työkaluihin. Maailmanvalloitus lähti käyntiin.
 - **2004** Prosesseja, projektinhallintaa ja dokumentaatiota, 11 country launches in 12 months
 - **2005** Kehitystiimin koko >60 henkilöä. Päivitystahti tippunut muutamaan vuodessa.
- **2006** Scrum – "teamwork framework" – pieniä julkaisupaketteja. 29 lokalisoitua maata. Vuoden lupussa 9 rinnakkaista kehitystiimiä.

Kumppanit

sulake

Jyri Partanen | Tampereen teknillinen yliopisto - Marraskuu 2007

everyone can play.



sulake

Jyri Partanen – Marraskuu 2007

everyone can play.

Sulake ja hyväntahdon yhteistyö

- Sulake toimii hyväntahdon kumppaneiden kanssa auttaakseen miljoonia nuoria ympäri maailman
- Lähes 30 yhteistyökumppania eri aloilta
- Yleisin toiminnan muoto: InfoBus



sulake

Jyri Partanen | Tampereen teknillinen yliopisto - Marraskuu 2007

everyone can play.

Tulevaisuus

Kehitysmenetelmät

Kulttuurierot

Yhteisö

Muoto

Suunnittelu

32 maata

Reaktiokyky

Sisältö



Scrum

Muutos

Interaktiivisuus

Liiketoiminta

7 miljoonaa käyttäjää kuukaudessa

sulake

Jyri Partanen | Tampereen teknillinen yliopisto - Marraskuu 2007

everyone can play.

Ohjelmistoalan muutos

“software as a service”

“service oriented architecture”

“lightweight clients”

“zero deployment”

Web alustana

- Ei tarvetta suurille investoinneille asiakkaiden tai käyttäjien taholta
- Kilpailua syntyy tiuhaan tahtiin. On sopeuduttava kilpailuun nopeasti.
- -> Jakelun on oltava välitöntä. Tämä johtaa väistämättä muutostenhallinnan nopeutumiseen.
- -> **Ketteryys välttämätöntä!**



Ajatuskoe - autotalliprojekti

- Tehtävänäsi on toteuttaa mullistava peli webiin
- Käytössäsi on riittävästi rahaa pieneen projektiin
- Voit palkata 5 hyväksi tietämääsi kehittäjää
- Jos yhteistyönne sujuu saumattomasti, miltä päivittäinen työsketelynne näyttää?
- Mihin käytätte aikaa?
 - (Koodaaminen/ palaveeraaminen/ dokumentointi)

Ketterä kehitys 1/3

- Suuret muutokset ovat riski
- Pienet muutokset ovat helpompia hallita ja nopeampia toteuttaa
- -> Hankkiudu eroon vaikeista ja hitaista tavoitteista

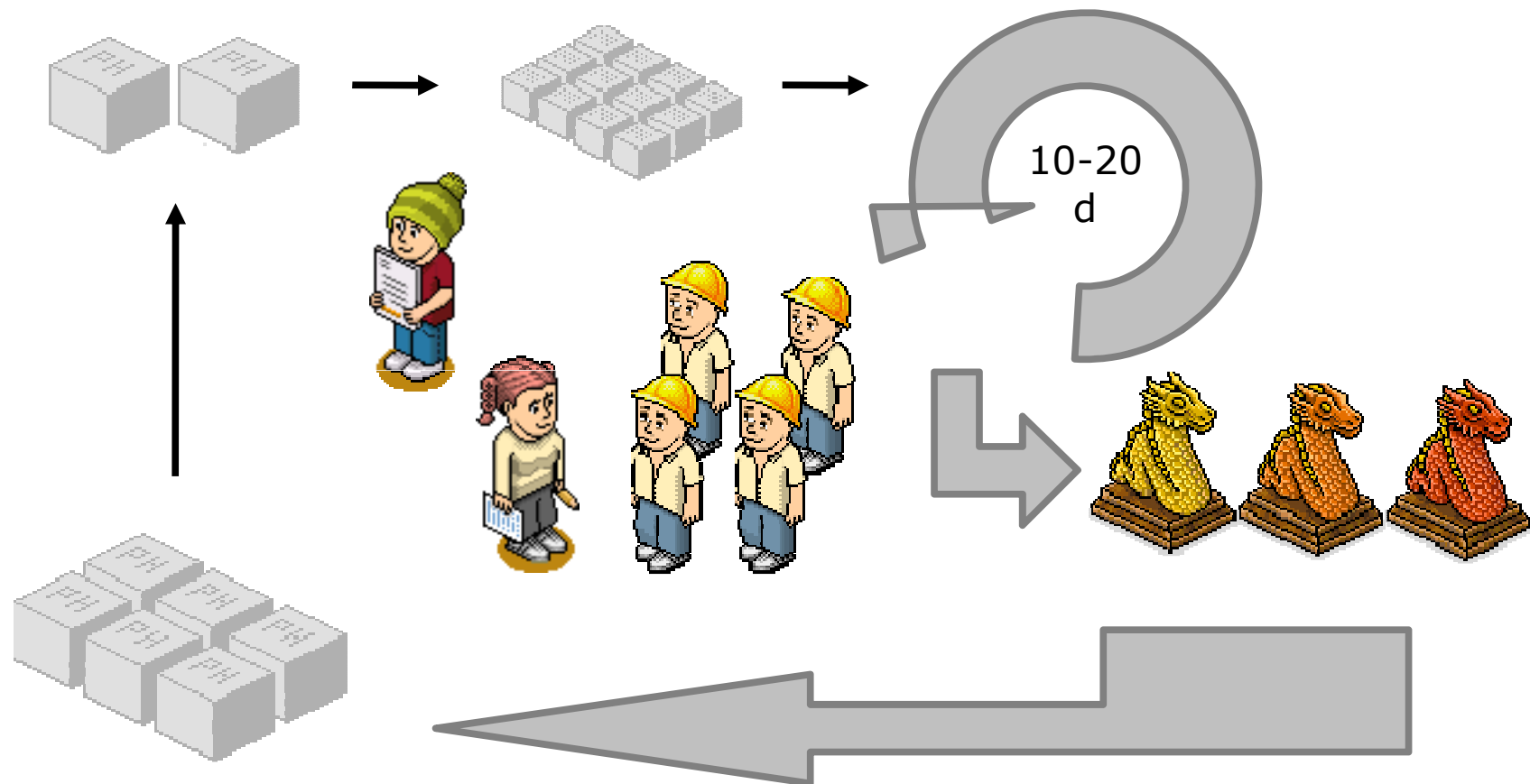
Ketterä kehitys 2/3

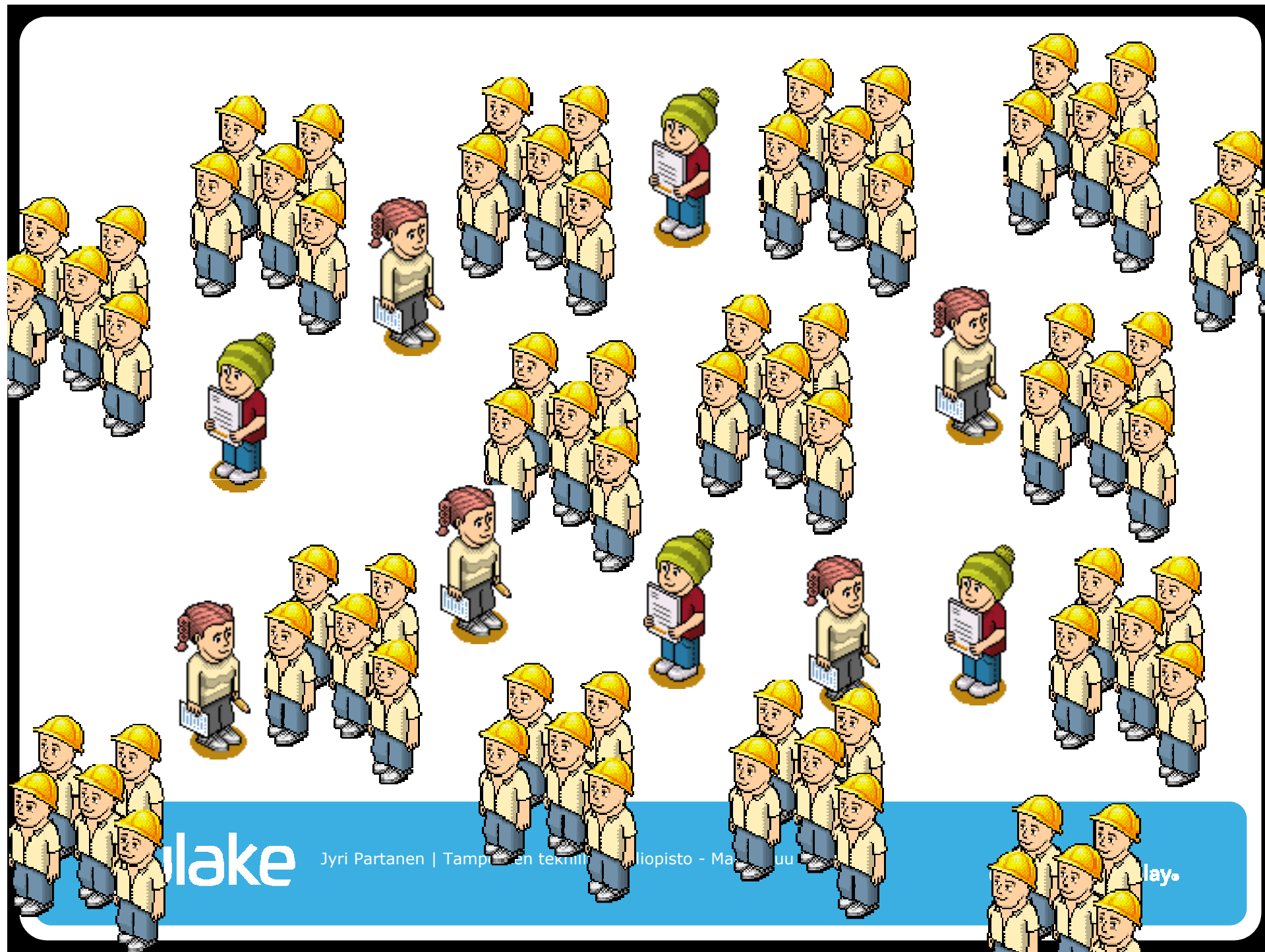
- Laadunvarmistus prosessin alusta lähtien
 - Jatkuva integrointi ja testauksen automatisointi välttämätöntä
- Laadun mittaaminen myös välillisesti erilaisista serverien tilatiedoista

Ketterä kehitys 3/3

- Uuden version nopea julkaisu jatkuvasti ykkösasia
- Inkrementaalinen kehitys johtaa parempaan laatuun
- **Joten**
 - Tee niin vähän asioita kerralla kuin mahdollista
 - Älä aloita asian tekemistä, jos loppuunsaaminen on epävarmaa
 - Julkaise nopeasti
 - Mittaa ja tutki käyttäjiä, paranna ja iteroi tuotetta
- **Avainasia: julkaisusykli**

Scrum





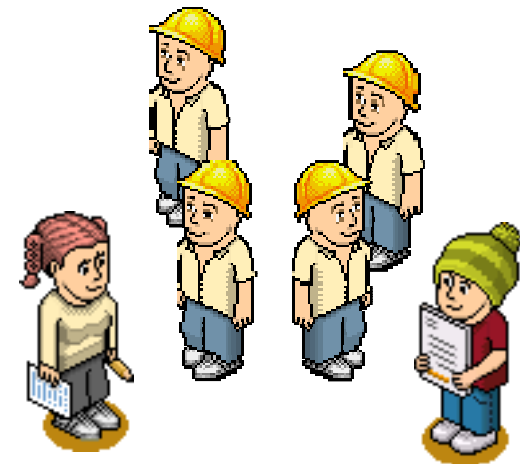
lake

Jyri Partanen | Tampereen teknillinen yliopisto - Maa- ja metsätalouden laitos

lay.

Ketterä tiimi

- Tiimin kasvu hidastaa suunnanmuutoksia
- Pieni tiimi jakaa tietoa tehokkaasti
- Suunnittelu tiimin kesken
- Ohjelmisto dokumentaation edelle



Tiimiin luottaminen

- Tiimin ulkopuolinen tuotekontrolli etukäteissuunnittelun ja -päätösten avulla on näennäistä!
- Kontrollista luopuminen on ratkaisevaa tiimin voimaannuttamisessa (empowering)
- **Tiimin tekemät päätökset sitouttavat tiimin jäseniä tehokkaasti**
- **Sitoutuminen tavoitteisiin tuottaa tulosta**

Toimiiko tämä?

Kyllä!

**Sulakkeella etukäteensuunnittelun ja Scrumilla
läpiviedyn tuotepäivityksen ero:**

**67%:n tehollisuus
+ tyytyväiset kehittäjät**

Miksi se toimii näin hyvin?

- Aloitteet priorisoidaan useasti toisiaan vasten
- Lyhyet iteraatiot tuottavat tuloksia ennen suunnanmuutoksia
- Tiimi suunnittelee ja sitoutuu tavoitteisiin
- Sitoutuneen tiimin työkyky kantaa paremmin ongelmatilanteissa (poissaolot, tekniset ongelmat)
- Läpinäkyvyys johtaa seurausten ja bisneksen ymmärtämiseen
- Muu organisaatio ymmärtää kehityssyklin helpommin

Standish Group on samaa mieltä



Top Ten Reasons for Success

- ✓ 1. User Involvement
- ✓ 2. Executive Management Support
- ✓ 3. Clear Business Objectives
- ✓ 4. Optimizing Scope
- ✓ 5. Agile Process
- ✓ 6. Project Manager Expertise
- ✓ 7. Financial Management
- ✓ 8. Skilled Resources
- ✓ 9. Formal Methodology
- ✓ 10. Standard Tools and Infrastructure

Copyright © 2006 The Standish Group International, Inc..

<http://www.infoq.com/articles/Interview-Johnson-Standish-CHAOS>

Scrum at Sulake – ajatusmaailma

- Arvot ajavat innovaatiota
- Johdon katse kehityksen nopeudessa, ei työtavassa
- Pienet tiimit hallitsevat yhdessä kehityssuuntaa
- Voimaannuttaminen tiimityön esteet poistamalla
- Hallinnan illuusio turhaa
- Kehittyminen on perustila
 - myös yksilötasolla, jos haluaa toimia agile-tiimissä

~~Suunnitelmat~~

Iterointi

Muutos vaatii työtä (totta)

Alitajuista tottumista

Vastustus

(Koettu)

Uhka asemalle

Työtapojen muutos

Tiedonjako ja avun tarjoaminen

Kasvu tiimityössä

Työtapojen muutos

Tuloksia läpi elämän

Kasvu ihmisenä

sulake

Jyri Partanen | Tampereen teknillinen yliopisto - Marraskuu 2007

everyone can play.

Tulevaisuuden suunta

Kokemus

Kanssakäyminen

Virtuaali-

Maailma

sulake

Jyri Partanen | Tampereen teknillinen yliopisto - Marraskuu 2007

everyone can play.

jyri.partanen@sulake.com
www.sulake.com
www.habbo.fi

sulake

Jyri Partanen | Tampereen teknillinen yliopisto - Marraskuu 2007

everyone can play®