

Scrum esettanulmány többplatformos, több helyszínen zajló nemzetközi fejlesztésről

Demkó Gábor
gabor.demko@attrecto.com

Scrum

Miről lesz szó?

- scrum alapjai
- esettanulmány, saját tapasztalatok
- scrum veszélyei, hátrányai



Gondolatébresztő

Agile manifesto

Individuals and interactions over processes and tools

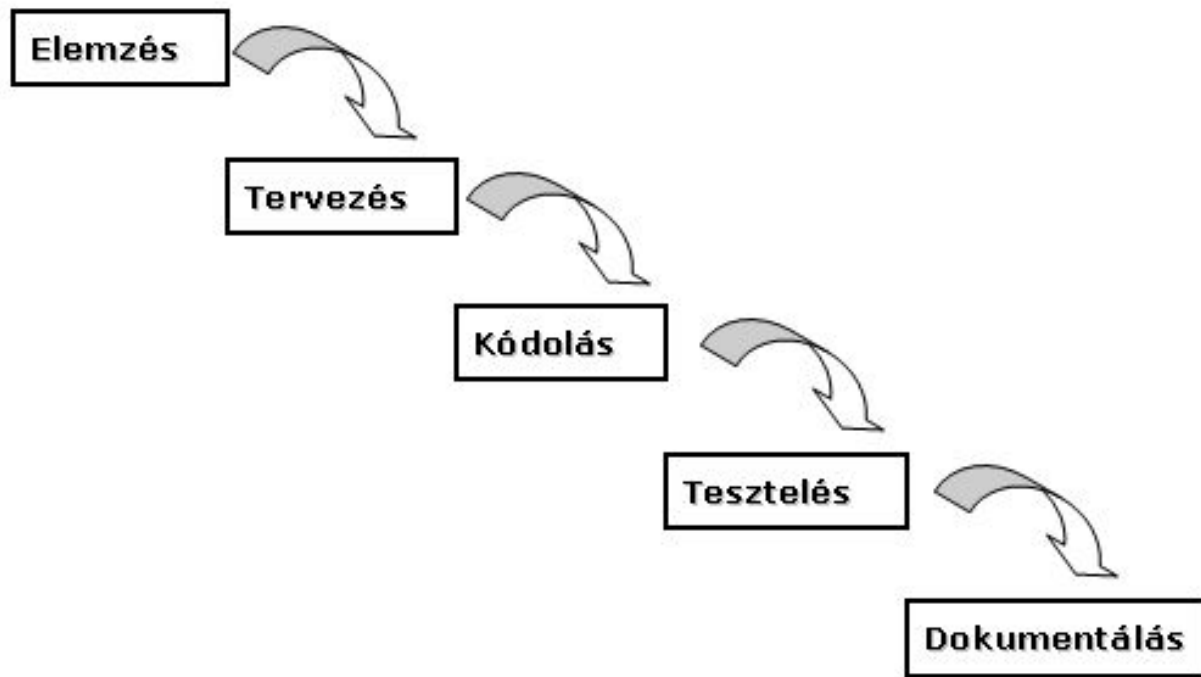
Working software over comprehensive documentation

Customer collaboration over contract negotiation

Responding to change over following a plan



Hagyományos vízésés modell



Sprintek



Sprintek

- minden sprint fix hosszúságú, az adott projekthez választjuk meg a pontos hosszt, ami általában néhány hét
 - a sprint elején feltöltjük feladatokkal a sprintet, a csapattagok elköteleződnek a sprint célja mellett
 - minden sprint végén működő szoftvert mutatunk be, adunk át
 - **a felhasználók számára értékes funkciók fejlesztésére koncentrálnak**
 - minden sprintben foglalkozunk a vízesés modell minden lépésével
-
- a megrendelő sprintenként visszajelzést adhat
 - hamar detektálhatjuk, ha rossz, vagy rossz irányba halad a projekt
 - minden sprint végén lehetőség van az irány újragondolására

Fő szerepek

- **Development team**
 - ideálisan 5-7 ember
 - minden tudás/képesség megvan a feladatok elkészítéséhez
- **Scrum master**
 - egy ember
 - a folyamatok tudója
 - szervez
 - akadályokat hárít el
 - alapvetően mindent megtesz, hogy a munka haladhasson
 - segíti a product ownert
- **Product owner**
 - egy ember (vagy egy ember által vezetett csapat)
 - “neki készül az alkalmazás”
 - ő fogalmazza meg a célokat
 - ő fogadja el az eredményeket
 - karbantartja a backlogot
 - legjobb ha a megrendelő biztosít hozzáértő product ownert

Backlog

- a feladatokat legtöbbször story-k formájában fogalmazzuk meg
- story pontokban becsülünk, scrum poker segítségével
- egy story ideálisan maximum néhány napnyi munka
- a story-k a backlogban helyezkednek el, onnan kerülnek be indításkor egy sprintbe
- a backlog prioritizálva van (a teteje leginkább)
- a backlog tetején lévő elemeket folyamatosan elő kell készíteni, részletezni, megbecsülni, hogy készek legyenek a megvalósításra, egy sprintbe való bekerülésre
- a backlog folyamatosan változhat, de az aktuális sprintbe bekerült story-k már csak különösen indokolt esetben (ha ez nem így van akkor nem készítjük eléggé elő a feladatokat)
- az egyik legfontosabb mérőszám, a csapat sebessége (velocity), amely azt mondja meg, hogy a csapat egy sprint alatt hány storypontnyi feladatot képes végrehajtani
- a velocity néhány sprint lezajlása után alakul ki

Meetingek

- **Sprint planning**
 - a most kezdődő sprintben végzendő feladatok meghatározása
- **Daily standup**
 - mit csináltam tegnap
 - mit fogok csinálni ma
 - van-e valami akadály
 - rövid meeting
- **Sprint review**
 - az elvégzett munka bemutatása (live demo), átadása
 - azonnali visszajelzési lehetőség
- **Sprint retrospective**
 - mi ment jól a sprintben
 - mi az ami nem volt jó és/vagy javíthatnánk rajta
- **Backlog refinement (grooming)**
 - jövőbeni feladatok tervezése

Esettanulmány

Norvég telekommunikációs cég Android és iOS alkalmazása

- fővállalkozó egy norvég cég
- a fővállalkozó végzi az UX és UI tervezés nagyrészét
- mi alvállalkozóként az implementációért vagyunk felelősek
- folyamatos gyors fejlesztésre van igény
- az új feladatokat a megrendelő folyamatosan dolgozza ki
- sok helyszínen zajlik a munka, norvég megrendelő, norvég fővállalkozó, fejlesztés Győrben és Budapesten



Esettanulmány

*Probléma: Gyorsan és gyakran változó ügyféligények
(Természetesen sürgős is az új követelmények implementálása)*

Scrum nélkül:

- megrendelő jelzi fővállalkozónak
- fővállalkozó jelzi az alvállalkozónak
- fővállalkozó az alvállalkozóval több körben egyeztetve becslést készít a megváltozott követelmények alapján
- árajánlatok készülnek
- némi huzavona után megegyeznek és elkészül a szerződésmódosítás
- elvileg ekkor folytatódhat a munka az új követelmények alapján

Scrum esetén:

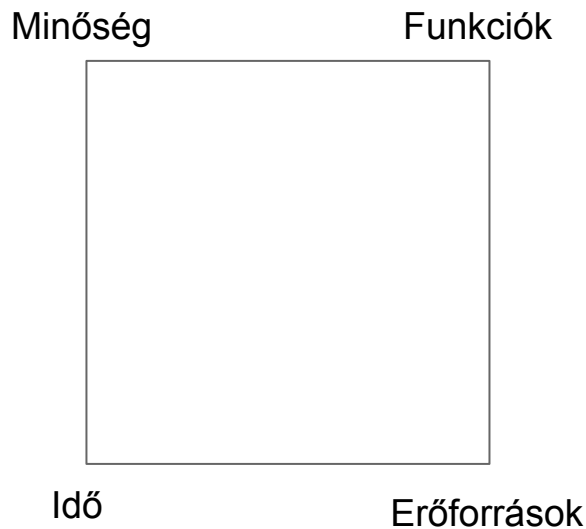
- bizalom, és agilis szerződés szükséges
- becslés, nagyjából, storypontokban
- historikus adatok alapján, és fix csapatlétszámmal költségbecslés továbbra is készíthető
- azonnal azt csináljuk amit a megrendelő mond



Ha nem sikerül tartani a tervet...

A gyakori sprint végi mérföldkövek miatt hamar látjuk ha csúszunk, és még időben tehetünk ellene. De mit tegyünk?

- Idő: a határidő sokszor kötött
- Erőforrások: gyakorlatilag mindenféle erőforrás pénzbe kerül, és több pénzt általában nehezen adnak egy szakaszra utólag
- Minőség: gyakran ebből engednek, ne is menjünk bele milyen katasztrófális következményekkel járhat
- Funkciók (scope): funkciók áttervezésével, egyszerűsítésével, elhalasztásával, kihagyásával sokszor fájdalmas következmények nélkül spórolhatunk!



Esettanulmány

Probléma: Sokszor a kapott feladatok nincsenek megfelelően előkészítve, információ hiány miatt a fejlesztés lelassul, a megrendelő ezt nem látja be

Scrum nélkül:

- ritkán van átadás, bemutató
- nehezen láthatóak az ok-okozati összefüggések
- a megrendelő kevésbé lát bele a fejlesztésbe
- a több helyszín ezeket csak súlyosbítja

Scrum esetén:

- rövid, kéthetes sprintekben fejlesztünk
- a sprint indításnál jelen van a megrendelő, mintegy átadja nekünk az adott sprint feladatait
- a sprint végén demo keretében bemutatjuk a megvalósított eredményt, a megrendelő megkapja az alkalmazás működő verzióját kipróbálásra
- a rövid intervallum és a keretbe foglalás miatt, rögtön láthatóvá válik, hogy a sprint elején kapott információk alapján, hogy haladt a fejlesztés



Esettanulmány

Probléma: Ugyan realizáltuk a problémát, de továbbra sem sikerül megfelelően előkészíteni a storykat

Nehézségek:

- Sprint indításkor látjuk először a feladatokat
- nincs idő átgondolni, kérdéseket feltenni
- akkor derül ki, hogy nincs eléggé előkészítve a feladat amikor már dolgozni kellene rajta
- nem sikerül jól megbeszélni a feladat méretét

Megoldás:

- Grooming-ra van szükség (backlog refinement meeting) ahol
- rendszeresen előre beszélünk a jövőbeni feladatokról



Esettanulmány

Probléma: Gyakran kell a megrendelőnek és a felhasználóknak új alkalmazás verziót szállítani, sokat kell kommunikálni

Nehézségek:

- legalább minden sprint végén új verziót kell átadni
- a publikálás macerás, különösen iOS-en
- sok helyszínen zajlik a fejlesztés

Megoldás:

- Continuous Integration
- Jira
- Bamboo
- Bitbucket
- Slack
- HockeyApp
- POEditor



Esettanulmány

Milyen szigorúan kell betartani a scrumot?

Nem jellemző, hogy betartják a scrum összes szabályát, mi is változtattunk néhány dolgon

- grooming csak hetente egyszer van, de inkább hosszabb időtartamban, a sok lokáció és a megrendelő oldalon az illetékesek elfoglaltsága miatt
- nincs minden sprint végén retrospektive, hosszan tartó projektnél egy idő után nehéz lesz bármiféle érdemleges újdonságot mondani kéthetente
- az ajánlottnál kicsit hosszabb standupot tartunk, a több lokáció és a ritkább grooming miatt
- a stanup skypeon keresztül zajlik legalább 3 helyszínről, ezért inkább leülünk hozzá :)

- 2 fős unitokban dolgozunk, egy Android és egy iOS fejlesztő ugyanazt a két platformra



Scrum veszélyei, hátrányai

- akkor működik igazán jól, ha a megrendelőt is sikerül bevonni, agilis szerződés, megrendelő biztosít Product ownert
- a működő funkciókra koncentrálnak az alapos tervezés helyett, kell időt hagyni a refaktorálásra
- kiéghetnek a fejlesztők a folyamatos “sprinteléstől”
- bugok kezelése nehézkes lehet
- közvetlenül user experience értéket nem hordozó feladatok kezelése
- becslési skála könnyen torzul
- a minőség fenntartásához hosszabb távon agresszív kontroll kell



Mikor nem a legjobb a scrum

Mobil alkalmazás
Scrum

vs
vs

vállaltirányítási rendszer
Kanban

- egy kalap alatt az összes ügyfél/megrendelő
- a release/deploy idő/erőforrásigényes
- több sprintnyi fejlesztés után releaselünk
- fő cél az agilis fejlesztés, közép és hosszabb távon

- a megrendelőknek külön külön kell személyre szabni a terméket
- külön helyre kell az egyes fejlesztéseket deployolni
- a megrendelőnek mihamarabb telepíteni kell a kért módosítást
- a fő cél egy-egy feladat átfutási idejét minimalizálni



A child is shown from the side, wearing a black VR headset. They are sitting at a dark wooden table with their hands clasped together in front of their face. The background is a blurred indoor setting with a white chair. The text "Köszönöm a figyelmet!" is overlaid in the center of the image.

Köszönöm a figyelmet!

