

Desenvolvimento de Sistemas OO

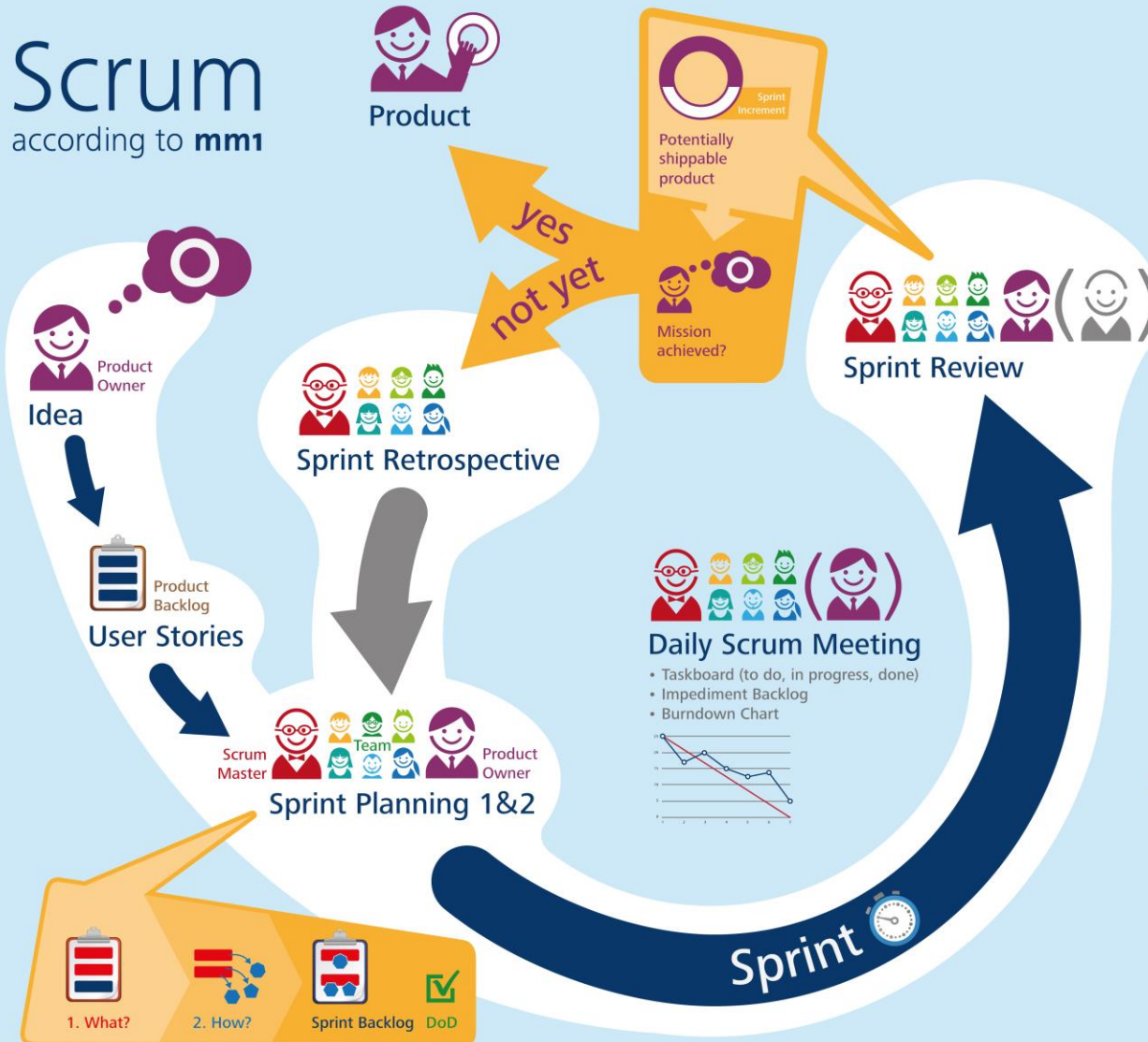
Análise de sistemas orientado a objetos

Prof. Laércio Silva



Scrum

according to mm1



Roles

- Product owner:** the person responsible for maximizing the product backlog by representing the interests of the stakeholders, ensuring the value of the work the development team does.
- Scrum master:** the person responsible for the scrum process, making sure it is used correctly and maintaining it to benefit. Although the designation of a scrum master and its presence in scrum meetings is generally advisable, teams with a lot of scrum experience may also work without this role.
- Development team:** a cross-functional group of people responsible for delivering potentially shippable increments of the product at the end of every sprint.
- Stakeholders:** the people outside the project. They are only directly involved in the process during the review. Apart from that, they may only influence the team by discussing their needs with the product owner. Typically, the main stakeholders are managers, customers and users.

Artifacts

- Product backlog:** an ordered list of requirements that the team maintains for a product. In Scrum, one should document requirements in user stories format. Anyone can edit the backlog, but the product owner is ultimately responsible for ordering the user stories. Stories in the product backlog contain enough information to estimate their business value and development effort.
- Sprint backlog:** a list of work the development team must address during the next sprint. The list is created by selecting user stories from the top of the product backlog and the development team adds a time estimate to it. At the start of the sprint, keeping in mind the velocity of its previous sprints, the stakeholders are broken down into tasks by the development team. Once an accompanying task board is created, one can manage the state of the tasks at the current sprints, like "to do", "in progress" and "done".
- User story:** a description of a certain product feature or behavior, written directly from the user's point of view. Usually, the product owner writes the user stories.
- Task:** a unit of work, which should be finished within one working day or less. To implement a user story, you must accomplish all associated tasks.
- Burn down chart:** are publicly displayed charts showing current and remaining work. The team can sprint burn down charts to visualize the progress within a sprint. Between sprint burn down charts, the amount of work left to complete the target commitment for a product release.
- Impediment backlog:** a list of current impediments maintained by the scrum master.
- Definition of done:** a checklist of criteria required to declare the implementation of a story to be completed. The definition is determined at the beginning of the project but the team can change it at any time.

Meetings

- Sprint planning 1:** 1-4h (max per sprint week) to select the work to be done for the next sprint (the "what"). The product owner explains the scope of the product backlog to the team and answers their questions. After the planning, the team should have understood the requirements and to commit the scope for the sprint.
- Sprint planning 2:** 30-60 min per sprint week the planning phase for the selected backlog (the "how"). The team discusses a solution for the selected stories and creates a working task for each story.
- Daily scrum:** 15 min short, time-based meeting, every day on the same time. Every team member answers three questions:
1) What have I done since yesterday?
2) What am I planning to do today?
3) What are my impediments?
- Sprint review:** 1-4h (max per sprint week) used to present and review the work that was completed and not completed during a sprint. It should include a demonstration of the shippable product increment.
- Sprint retrospective:** 1-4h (max per sprint week) a reflection on the past sprint used to make continuous process improvements. Two main questions are asked in the sprint retrospective:
1) What went well during the sprint?
2) What could be improved in the next sprint?
- Estimation meeting:** 30-60 min used to introduce and estimate new backlog items and to refine existing estimations as well as acceptance criteria. It is also used to break large stories into smaller ones.

- Modelo ágil de gestão de projetos;
- Conceito mais importante chama-se **Sprint** (ou ciclo);
- Origem na indústria automobilística;

- Scrum vem sendo utilizado para o desenvolvimento de produtos complexos desde o início dos anos 90.
- Scrum não é um processo ou uma técnica para o desenvolvimento de produtos.
- É um framework dentro do qual você pode empregar diversos processos e técnicas.
- O papel do Scrum é fazer transparecer a eficácia relativa das suas práticas de desenvolvimento para que você possa melhorá-las, enquanto provê um framework dentro do qual produtos complexos podem ser desenvolvidos.

Teoria do Scrum

- Scrum, que é fundamentado na teoria de controle de processos empíricos, emprega uma abordagem iterativa e incremental para otimizar a previsibilidade e controlar riscos.
- Três pilares sustentam qualquer implementação de controle de processos empíricos.

O primeiro pilar é a transparência

- A transparência garante que aspectos do processo que afetam o resultado devem ser visíveis para aqueles que gerenciam os resultados.
- Esses aspectos não apenas devem ser transparentes, mas também o que está sendo visto deve ser conhecido.
- Isto é, quando alguém que inspeciona um processo acredita que algo está pronto, isso deve ser equivalente à definição de pronto utilizada.

O segundo pilar é a inspeção

- Os diversos aspectos do processo devem ser inspecionados com uma frequência suficiente para que variações inaceitáveis no processo possam ser detectadas.
- A frequência da inspeção deve levar em consideração que qualquer 4 processo é modificado pelo próprio ato da inspeção.
- O problema acontece quando a frequência de inspeção necessária excede a tolerância do processo à inspeção.
- Os outros fatores são a habilidade e a aplicação das pessoas em inspecionar os resultados do trabalho.

O terceiro pilar é a adaptação

- Se o inspetor determinar, a partir da inspeção, que um ou mais aspectos do processo estão fora dos limites aceitáveis e que o produto resultante será inaceitável, ele deverá ajustar o processo ou o material sendo processado.
- Esse ajuste deve ser feito o mais rápido possível para minimizar desvios posteriores.
- Existem três pontos para inspeção e adaptação em Scrum.

O terceiro pilar é a adaptação

- A **Reunião Diária** é utilizada para inspecionar o progresso em direção à Meta da Sprint e para realizar adaptações que otimizem o valor do próximo dia de trabalho.
- As **reuniões de Revisão da Sprint e de Planejamento da Sprint** são utilizadas para inspecionar o progresso em direção à Meta da Versão para Entrega e para fazer as adaptações que otimizem o valor da próxima Sprint.
- E a **Retrospectiva da Sprint** é utilizada para revisar a Sprint passada e definir que adaptações tornarão a próxima Sprint mais produtiva, recompensadora e gratificante.

Papeis do Scrum

- Perfis importantes

Product Owner



Scrum Master



Scrum Team



- **Perfis importantes**

Product Owner



- Responsável pelo projeto em si;
- Indicar quais requisitos são os mais importantes em cada ciclo;
- Responsável por conhecer e avaliar as necessidades do cliente;

O Product Owner

- É a única pessoa responsável pelo gerenciamento do Backlog do Produto e por garantir o valor do trabalho realizado pelo Time.
- Essa pessoa mantém o Backlog do Produto e garante que ele está visível para todos. Todos sabem quais itens têm a maior prioridade, de forma que todos sabem em que se irá trabalhar.
- É uma pessoa, e não um comitê.
- Podem existir comitês que aconselhem ou influenciem essa pessoa, mas quem quiser mudar a prioridade de um item, terá que convencer o Product Owner.
- Empresas que adotam Scrum podem perceber que isso influencia seus métodos para definir prioridades e requisitos ao longo do tempo.

- **Perfis importantes**

Não é gerente
Não é líder

Scrum Master



- É um facilitador;
- Conhece bem o modelo;
- Solucionador de conflitos;

O Scrum Master

- É responsável por garantir que o Time Scrum esteja aderindo aos valores do Scrum, às práticas e às regras.
- O Scrum Master ajuda o Time Scrum e a organização a adotarem o Scrum.
- O Scrum Master educa o Time Scrum treinando-o e levando-o a ser mais produtivo e a desenvolver produtos de maior qualidade.
- O Scrum Master ajuda o Time Scrum a entender e usar 7 autogerenciamento e interdisciplinaridade.
- No entanto, o Scrum Master não gerencia o Time Scrum; o Time Scrum é auto organizável.

- **Perfis importantes**

Equipe de desenvolvimento;

- Não necessariamente dividida em papéis (analista, designer...);
- Todos interagem para desenvolver o produto em conjunto;
- Recomendado equipes de 6 a 10 pessoas.



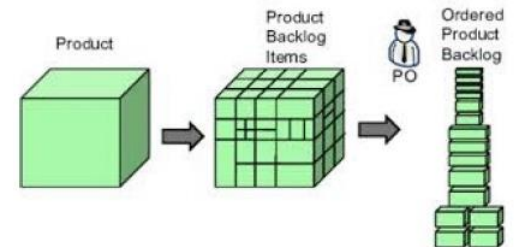
- Times de desenvolvedores transformam o Backlog do Produto em incrementos de funcionalidades potencialmente entregáveis em cada Sprint.
- Times também são interdisciplinares: membros do Time devem possuir todo o conhecimento necessário para criar um incremento no trabalho.

- Membros do Time frequentemente possuem conhecimentos especializados, como programação, controle de qualidade, análise de negócios, arquitetura, projeto de interface de usuário ou projeto de banco de dados.
- No entanto, os conhecimentos que os membros do Time devem compartilhar - isto é, a habilidade de pegar um requisito e transformá-lo em um produto utilizável - tendem a ser mais importantes do que aqueles que eles não dividem.

- As pessoas que se recusam a programar porque são arquitetas ou designers não se adaptam bem a Times.
- Todos contribuem, mesmo que isso exija aprender novas habilidades ou lembrar-se de antigas.
- Não há títulos em Times, e não há exceções a essa regra.
- Os Times também não contém subtimes dedicados a áreas particulares como testes ou análise de negócios.

Product Backlog

- Lista contendo as funcionalidades a serem implementadas em cada projeto (requisitos ou histórias de usuário);
- Não precisa ser completo (do Manifesto Ágil, **adaptação** em vez de planejamento);
- Não precisa fazer um levantamento inicial excessivamente superficial;
- Tentar obter do cliente o maior número possível de informações sobre suas necessidades



Product Backlog

Exemplo

ID	Nome	Imp	PH	Como demonstrar	Notas
1	Depósito	30	5	Logar, abrir página de depósito, depositar R\$ 10,00, ir para a página de saldo e verificar que ele aumentou em R\$ 10,00	Precisa de um diagrama de sequência UML.
2	Ver extrato	10	8	Logar, clicar em "Transações". Fazer um depósito. Voltar para "Transações", ver que o depósito apareceu.	Usar paginação para evitar consultas grandes ao BD.

- **Imp:** Importância da história de usuário;
- **PH:** Estimativa de esforço necessário para transformar a história em software;
- Valor dado em Pontos de História;
- **Como demonstrar:** considerar a história efetivamente implementada.

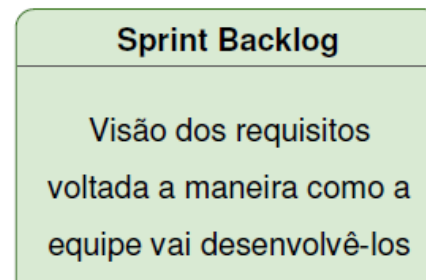
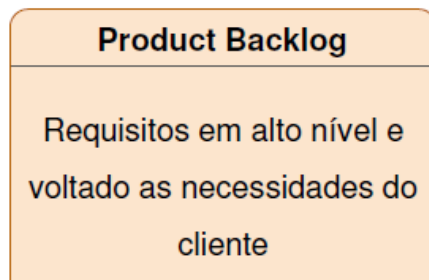
Planning Poker

- Definido pela primeira vez por James Grenning em 2002;
- Obtém estimativas por meio de um jogo de cartas;
- Realizadas rodadas para obter a estimativa de um cartão que possui uma estória ou tarefa a desenvolver;
- PO é responsável por tirar todas as possíveis dúvidas evitando assim o retrabalho.



Sprint

- Ciclo de desenvolvimento de poucas semanas de duração (2 a 4 semanas);
- No início é feito um **sprint planning meeting**
- Prioriza os elementos do product backlog e transfere para o sprint backlog.
- Equipe se compromete em desenvolver as atividades do sprint backlog;
- Product Owner se compromete a **não trazer** novas funcionalidades durante o mesmo sprint;



Quadro de andamento de atividades

scrum half CRM :: Sprint 1 rodrigoaguas AJUDA SAIR

PROJETO | PRODUCT BACKLOG | RELEASE | SPIRIT | USUÁRIO | PLANOS | SUPORTE

ATUAL | QUADRO DE TAREFAS | REVISÃO | RETROSPECTIVA

GPE

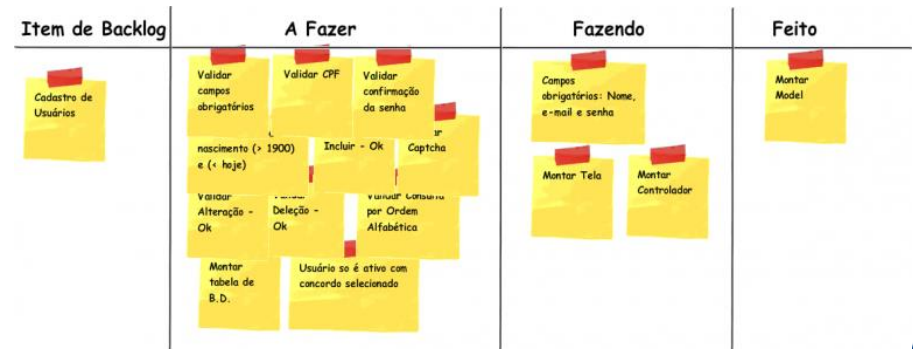
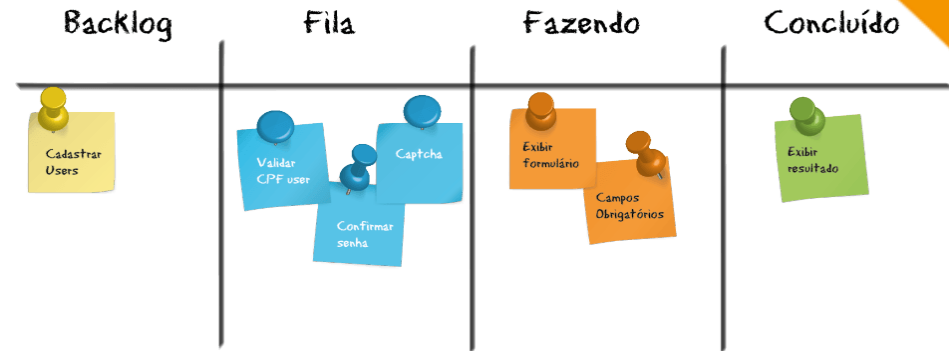
Meta: Ter no sistema uma funcionalidade para registrar questões, problemas, dúvidas, sugestões do cliente e acompanhar o andamento dado a cada um dos registros

Período: 28/01/2011 a 11/02/2011

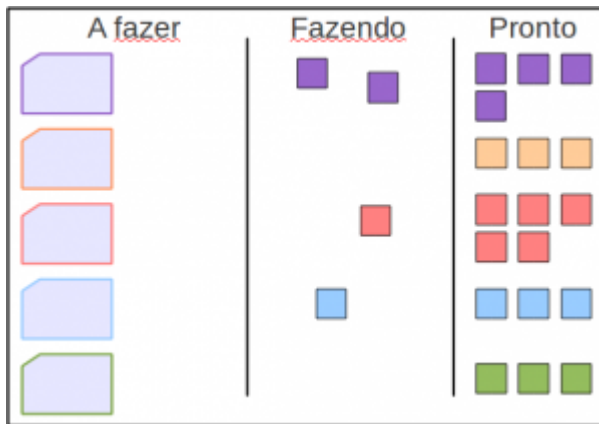
Histórias e Tarefas

A Fazer	Em Execução	Pronto
<p>Registro de questões, sug...</p> <p>Teste unitário</p>	<p>Camada de visão</p> <p>28/01 RAS</p>	<p>Criar modelo informação e modelagem BD</p> <p>28/01 28/01 ECL</p>
<p>Acompanhamento dos regist...</p> <p>Camada de visão</p> <p>Criar relatório de acompanhamento</p>		
<p>Problema no layout da tel...</p> <p>Corrigir layout no Konqueror</p>		

©2010 GPE - Termos de Uso - Política de Privacidade



Quadro de andamento de atividades



História	Tarefas a fazer	Em andamento	Para verificar	Terminadas
Como usuário, eu... 8 pontos	Codificar... Testar... Testar...	Codificar... Testar...	Codificar...	Codificar... Codificar... Testar...
Como usuário, eu... 5 pontos	Codificar... Codificar... Testar... Testar...	Testar...	Codificar... Testar...	Codificar... Testar... Testar...

Alura - Futuro ☆ Org Visible

Historias futuras

- Curso: Como fazer um curso online? 3
- Analytics separado para site de vendas (filtro) 1
- sistema de contato via suporte do freshdesk

Historias proximas

- com a mudança da requisição do vimeo, o botão direito "Salvar" voltou a funcionar
- alterar gerador de boletos para nova conta do MOIP
- mudar para 2 dias o tempo de espera antes de enviar duvida pro instrutor (hoje são 3 dias)
- na interna do curso/exercicios, o

Refatorações (1 por Sprint)

- SubscriptionTest sempre quebra de madrugada 1
- adicionar @Vetoed em modelos (@Entity) e classes que não devem ser gerenciadas pelo CDI. Isso melhora bastante o consumo de memória, GC activity, etc
- refatorar uiProgressBall

Diagrama Sprint Burndown

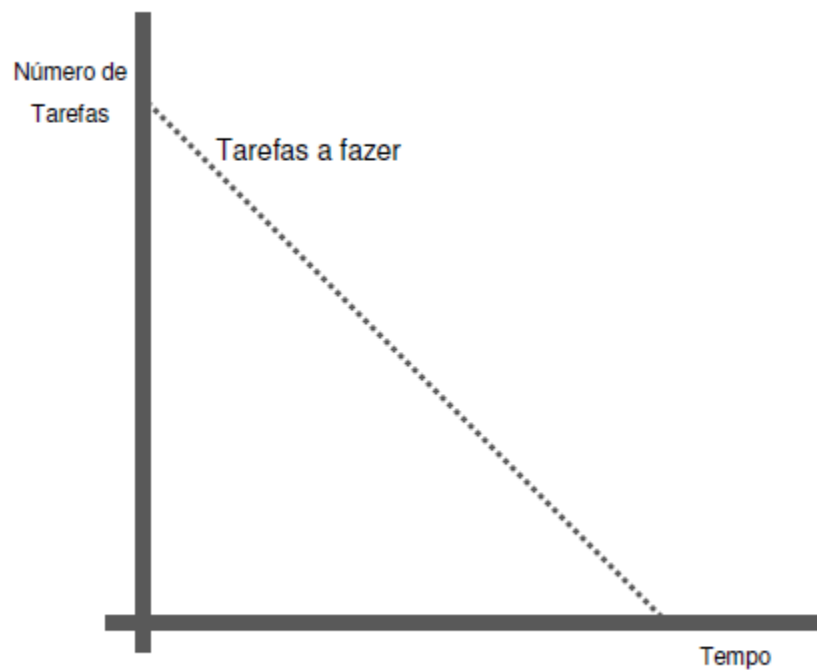
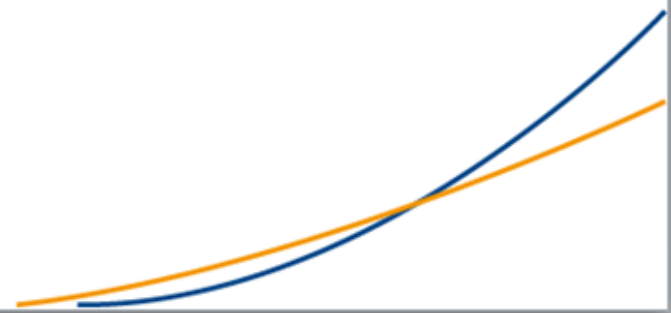
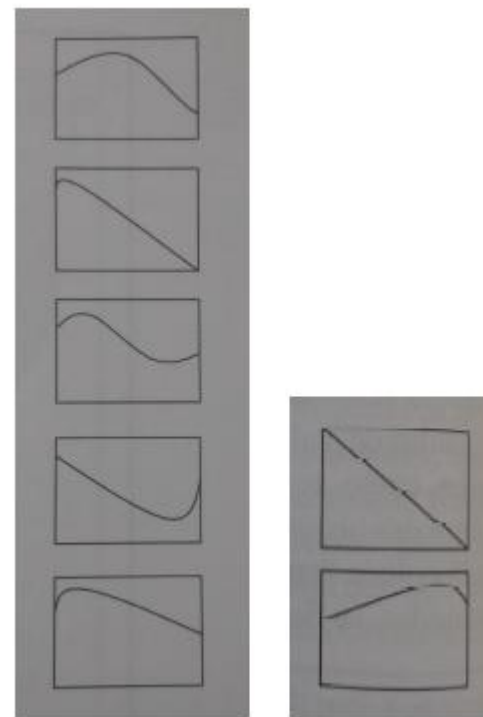


Diagrama Ideal



- Final da sprint, equipe deve realizar:
 - Sprint Daily
 - Sprint Retrospective
 - Sprint Review Meeting
- Verificar o que foi feito e, então, partir para uma nova sprint
- Sprint Retrospective
- Avaliar a equipe e os processos (impedimentos, problemas, dificuldades, ideias novas...)

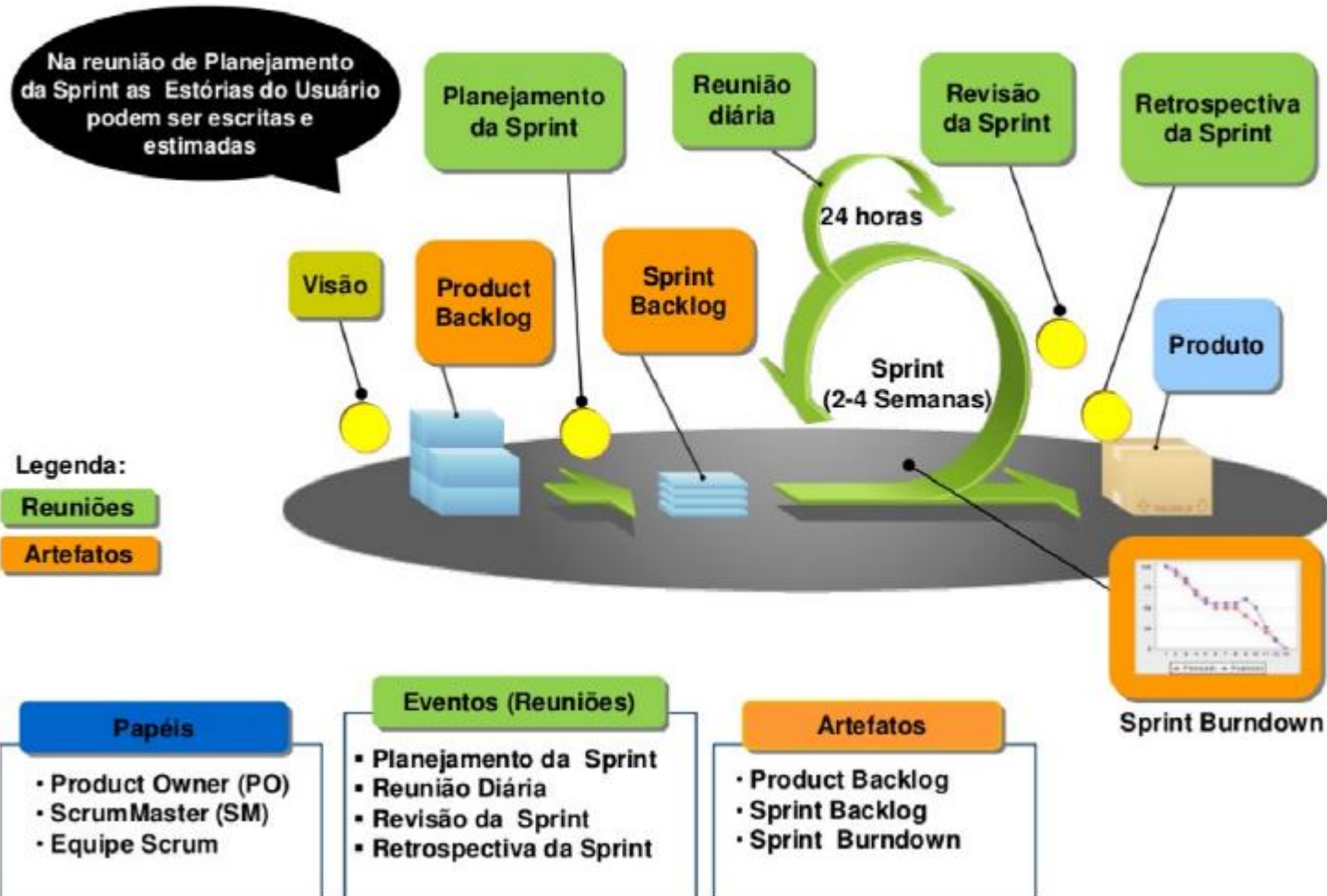


Daily Scrum – Eventos do Scrum

- Modelo sugere reuniões diárias chamada **Daily Scrum**;
- Objetivo:
 - Falar o que fez no dia anterior;
 - O que vai fazer no dia seguinte;
 - O que impede de prosseguir.
- Reuniões rápidas e em **pé** em frente ao quadro de anotações;
- Boa maneira de dissipar o cansaço.



Visão Geral do Scrum





Muito Obrigado

Até a Próxima Aula

Prof. Laércio Silva
Email: Indsilva@hotmail.com