

# Aula prática 2



Escola  
Politécnica

## Engenharia de Software

1  
27

**Prof. Alex Mateus Porn**

# Desenvolvimento Ágil – Scrum

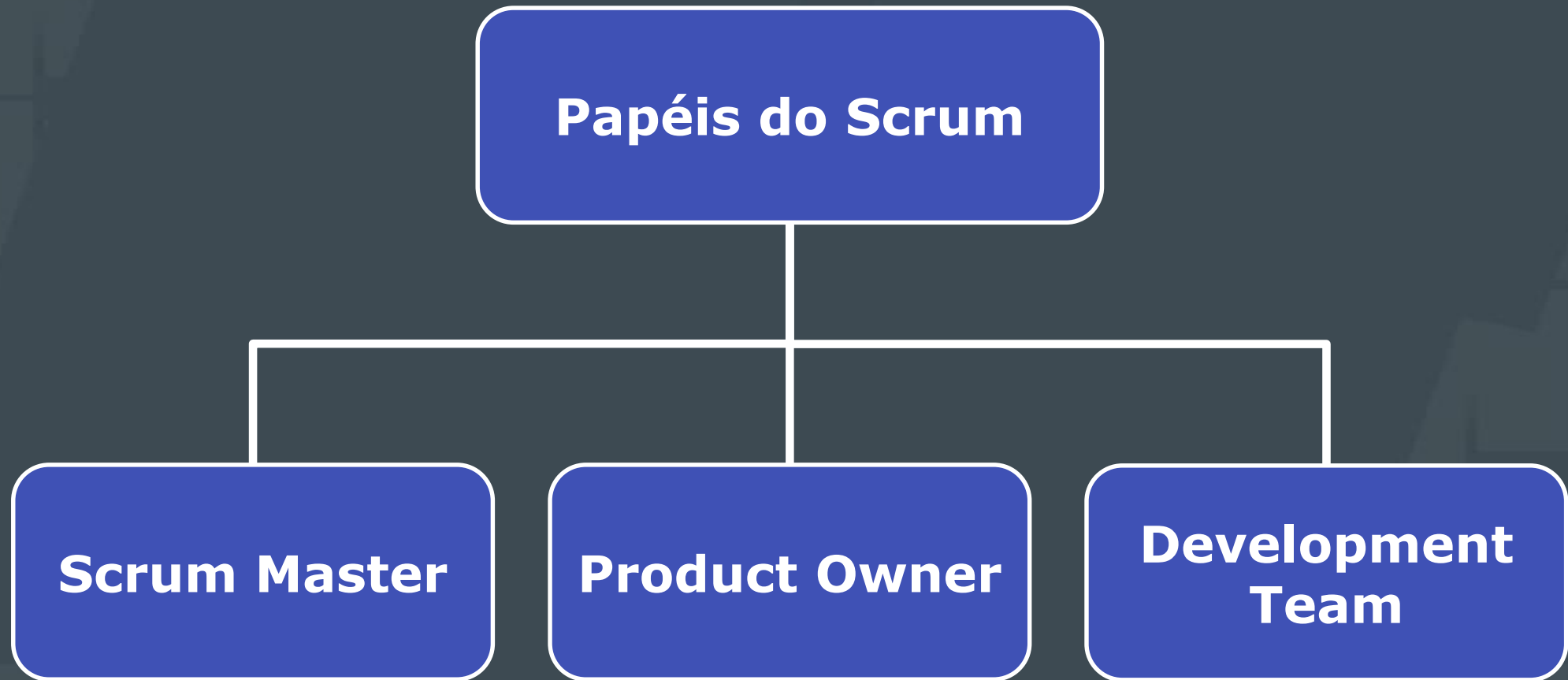
2  
27



## Proposta de software

- O projeto a ser desenvolvido refere-se a um software de processamento de textos que deve oferecer os seguintes recursos:
  - Criar textos
  - Organizar textos (recortar e colar)
  - Formatar textos
  - Pfleeger (2004, p. 46)

# Papéis do Scrum



# Ciclo semanal



# Histórias do usuário

- **Cliente escreve histórias:**
  - **As histórias representam o comportamento de uma funcionalidade do sistema**
  - **Formato: Quem – O quê – Por quê**

- **História do usuário da funcionalidade *Criar Texto*:**
  - **Como usuário do sistema, devo ter permissão para digitar todo e qualquer tipo de texto, incluindo tabelas e figuras, para ao término armazenar todo tipo de documento digitado**

# Cerimônias Scrum

**Sprint Planning**



**Daily Meeting**



**Sprint Review**



**Sprint Retrospective**



# Estimativas

## Sprint Planning

- **Product Backlog**

- Criar textos
- Copiar texto
- Recortar texto
- Colar texto
- Formatar texto

- **Sprint Backlog**

- Criar textos
- Formatar texto

# Estimativas

## Sprint Planning

- Planning Poker



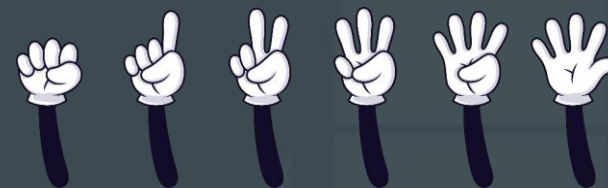
diPersika / Shutterstock

# Estimativas

## Sprint Planning

### ■ Fist of Five

- 5 – Concordo completamente
- 4 – Concordo, mas gostaria de alinhar alguns pontos
- 3 – Não concordo completamente, mas podemos prosseguir
- 2 – Não concordo e gostaria de discutir alguns pontos
- 1 – Não concordo e tenho dúvidas
- 0 – Discordo completamente



WinWin artlab / Shutterstock

# Priorização

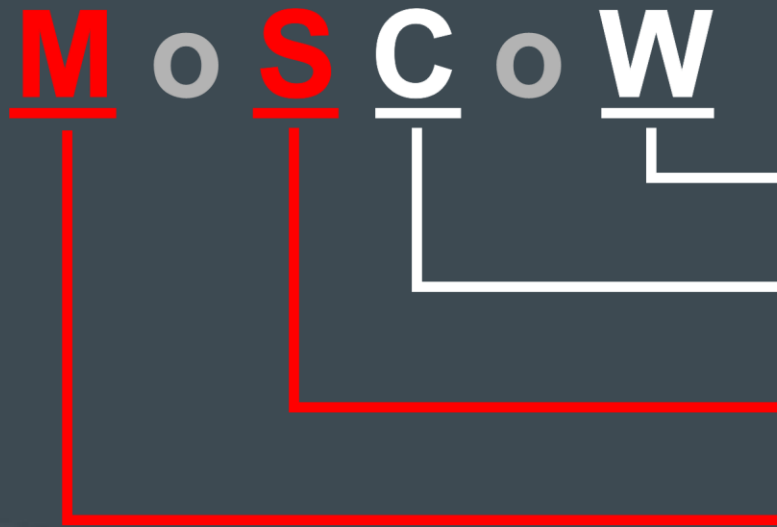
## Sprint Planning

- **Técnica dos 100 pontos**
  - Cada membro do time recebe 100 fichas ou 100 pontos e deve distribuí-los entre as histórias do usuário
  - O objetivo é dar mais peso às histórias do usuário que têm maior prioridade
  - Após a conclusão do processo de votação, a priorização é determinada pelo cálculo da soma total de pontos atribuídos a cada história

# Cliente prioriza as histórias

## Sprint Planning

- Técnica MoSCoW
  - Ótima prática de priorização de histórias



Importância +

Fonte: <https://fabiorcruz.wordpress.com/outros/sprint-planning-sp1/>

## Construção das tarefas

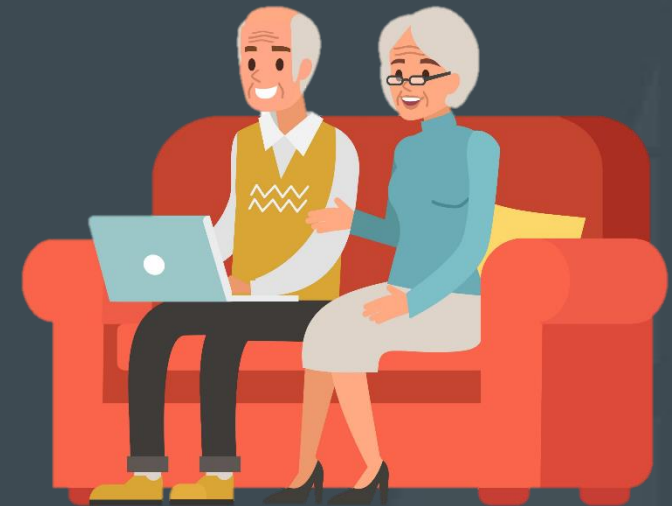
- História do usuário da funcionalidade *Criar Texto*:
  - Como usuário do sistema, devo ter permissão para digitar todo e qualquer tipo de texto, incluindo tabelas e figuras, para ao término armazenar todo tipo de documento digitado

## ■ **Tarefas:**

- **Criar interface**
- **Implementar inserção de texto**
- **Implementar inserção de tabelas e figuras**

# Implementação

- **Programação em pares:**
  - Um desenvolvedor experiente e outro iniciante
  - Aplicada em todo o código
  - Um digita, outro revisa
  - Redução de erros
  - Disseminação do conhecimento
  - Simplicidade e velocidade



Strelnikova / Shutterstock



# Aprovação do cliente

- Ambiente de trabalho
- Reuniões diárias
- Acompanhamento



**DOs**

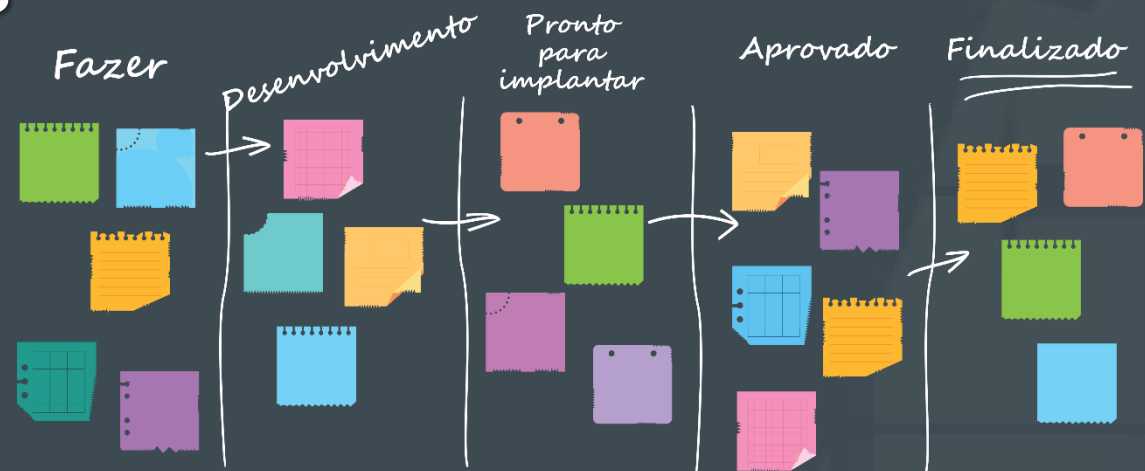
bearsky23 / Shutterstock



**DON'Ts**

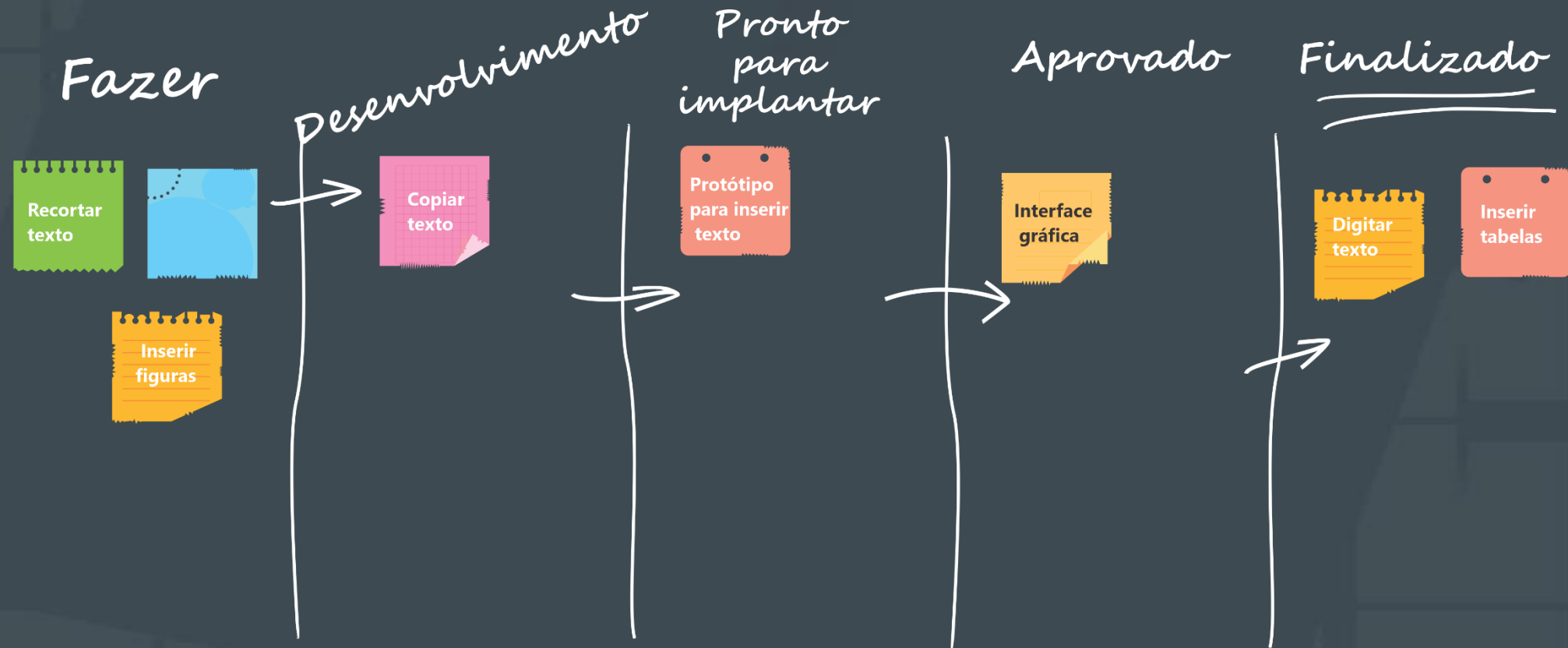
# Ambiente de trabalho

- Quadros brancos/Kanban
- Post-it
- Cadeiras giratórias
- Café
- Folhas em branco
- Privacidade



Quarta / Shutterstock

# Acompanhamento das atividades



# Reuniões diárias

## Daily Meeting

- **Tempo máximo de 15 minutos**
  - O que eu fiz ontem
  - O que farei hoje
  - Existem impedimentos



Boyko.Pictures / Shutterstock

# Reuniões diárias

## Daily Meeting

- O que eu fiz ontem:
  - Implementei 30% da funcionalidade de copiar texto
- O que farei hoje:
  - Implementarei, no mínimo, mais 30% da funcionalidade de copiar texto

- **Existem impedimentos:**
  - **Dificuldade no contato do Product Owner com a equipe para verificar as teclas de atalho desejadas**
  - **Dificuldade de comunicação com outros desenvolvedores devido à flexibilidade de horário**



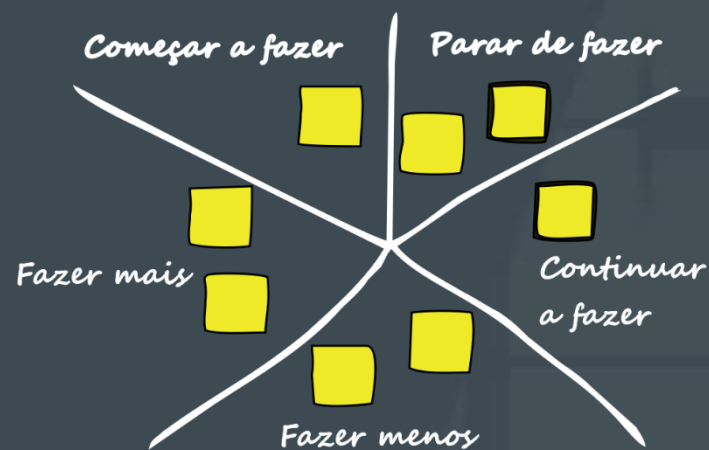
# Retrospectiva

## Sprint Retrospective

- Tempo máximo de 3 horas
  - Identificar possíveis melhorias ao processo

- Técnica Estrela do Mar

### Técnica da Estrela do Mar



# Retrospectiva

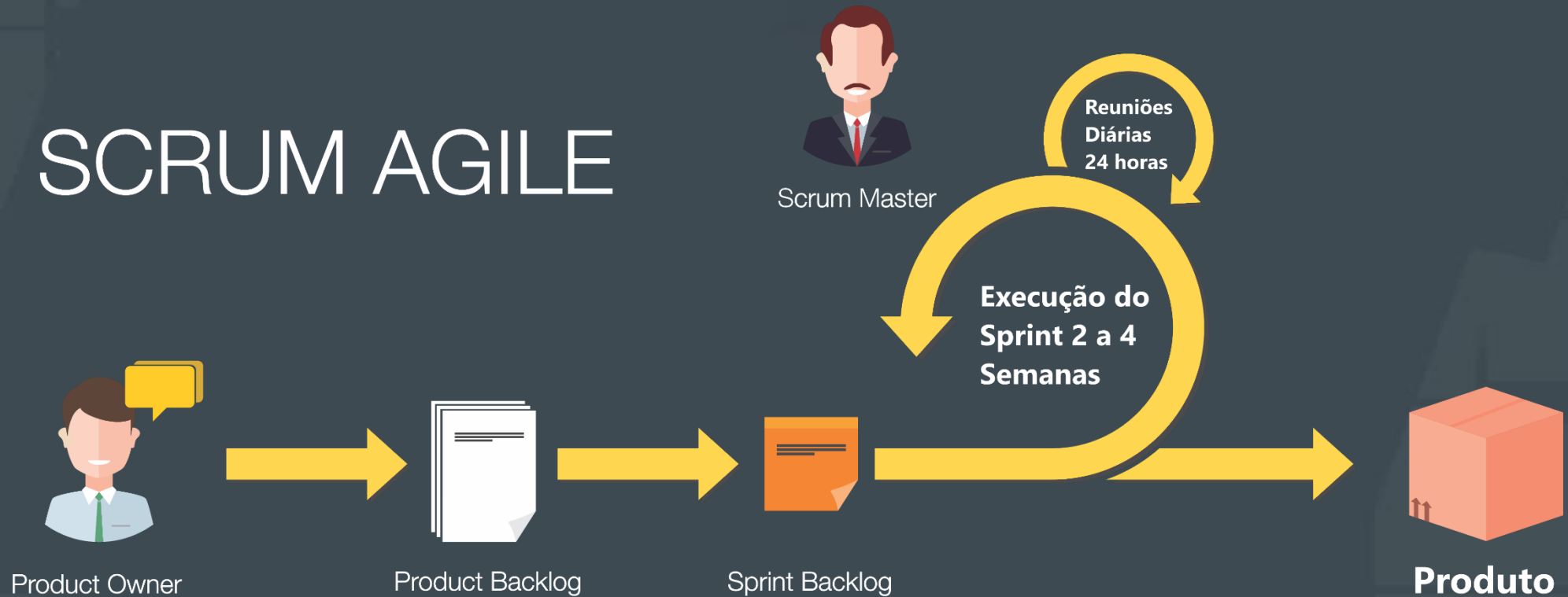
## Técnica da Estrela do Mar





# Ciclo Scrum

## SCRUM AGILE



# Referências

# Referências

- PFLEEGER, S. L. **Engenharia de Software:** Teoria e Prática. 2. ed. São Paulo: Prentice Hall, 2004.



Fechar