

Введение в Agile

Спикер

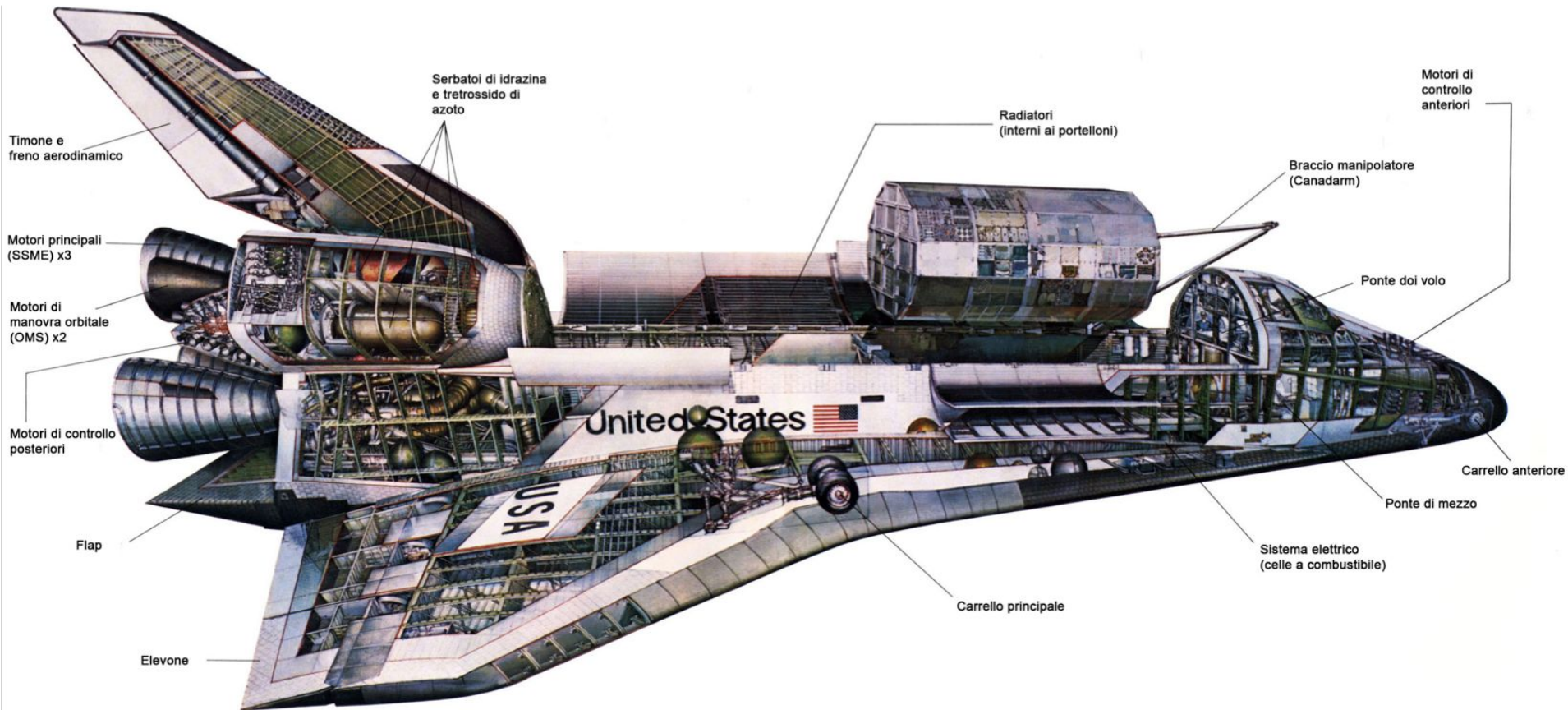


Дмитрий Павлов

Руководитель разработки
Dodo Pizza

Проблемы при разработке ПО

Сложность

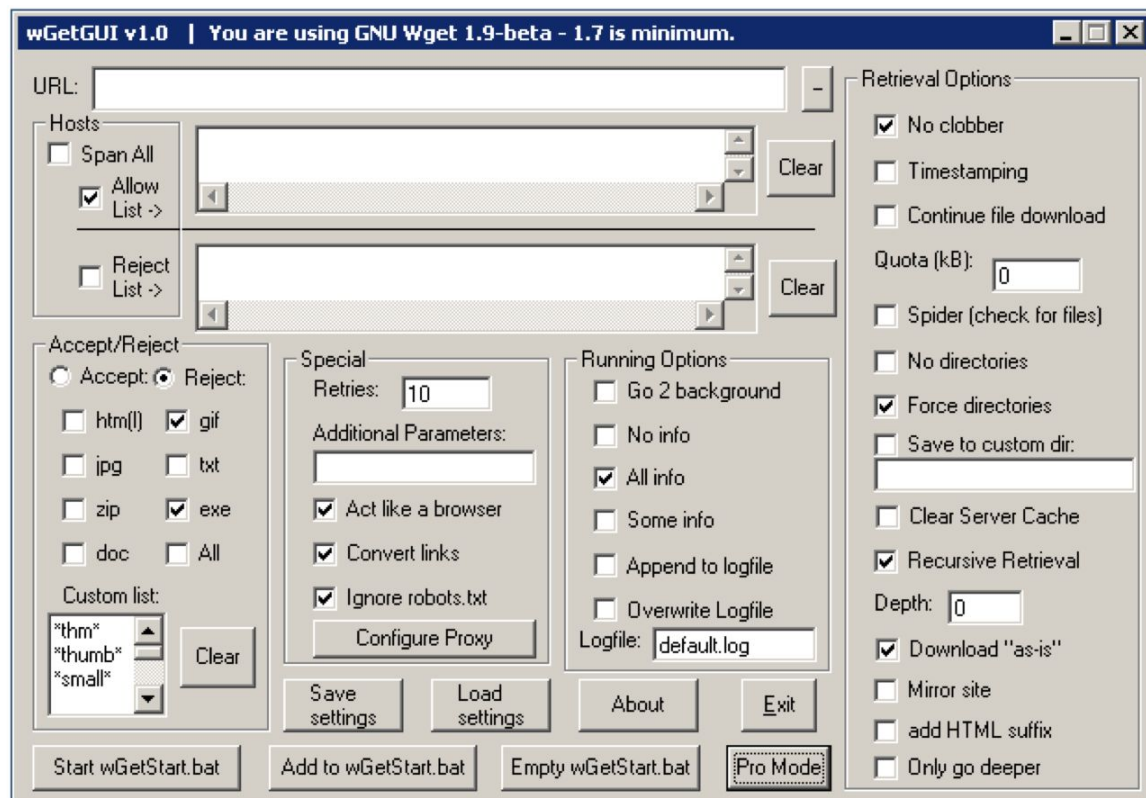


Успешность проектов

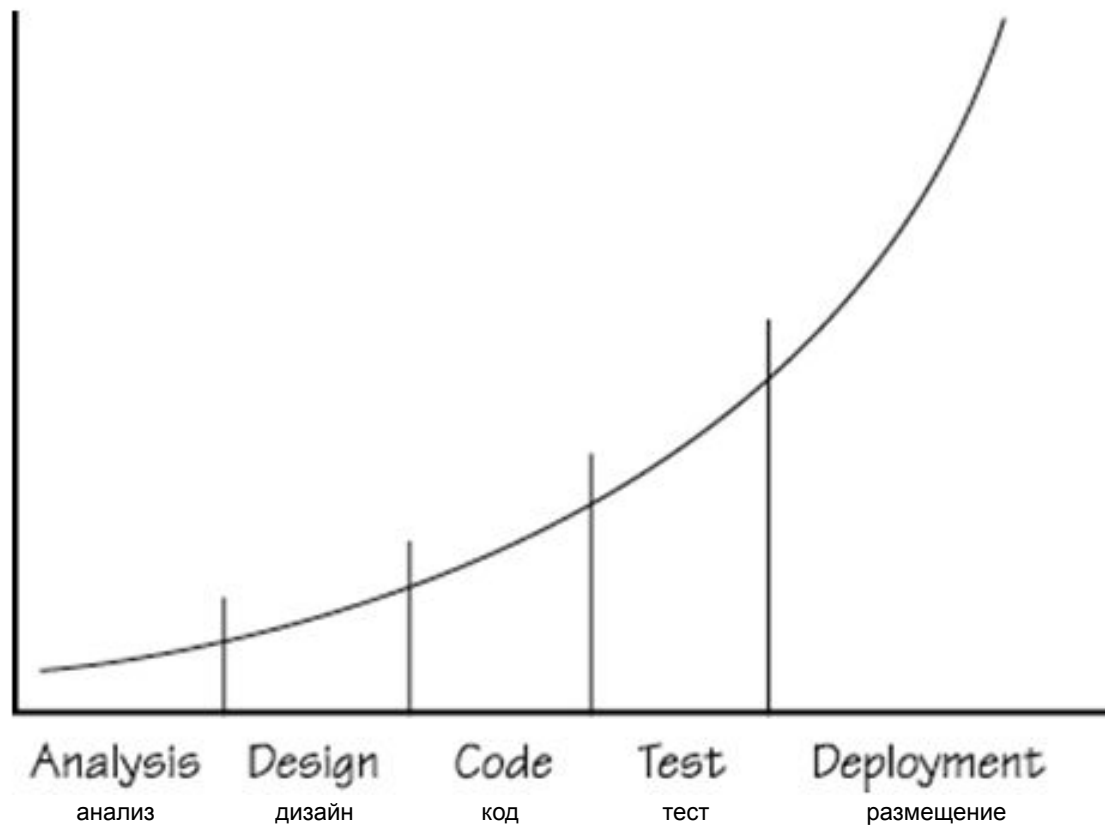
	2011	2012	2013	2014	2015
SUCCESSFUL	29%	27%	31%	28%	29%
CHALLENGED	49%	56%	50%	55%	52%
FAILED	22%	17%	19%	17%	19%

The Modern Resolution (OnTime, OnBudget, with a satisfactory result) of all software projects from FY2011-2015 within the new CHAOS database. Please note that for the rest of this report CHAOS Resolution will refer to the Modern Resolution definition not the Traditional Resolution definition.

Делаем ненужную хрень



Стоимость изменений



Непонятный прогресс

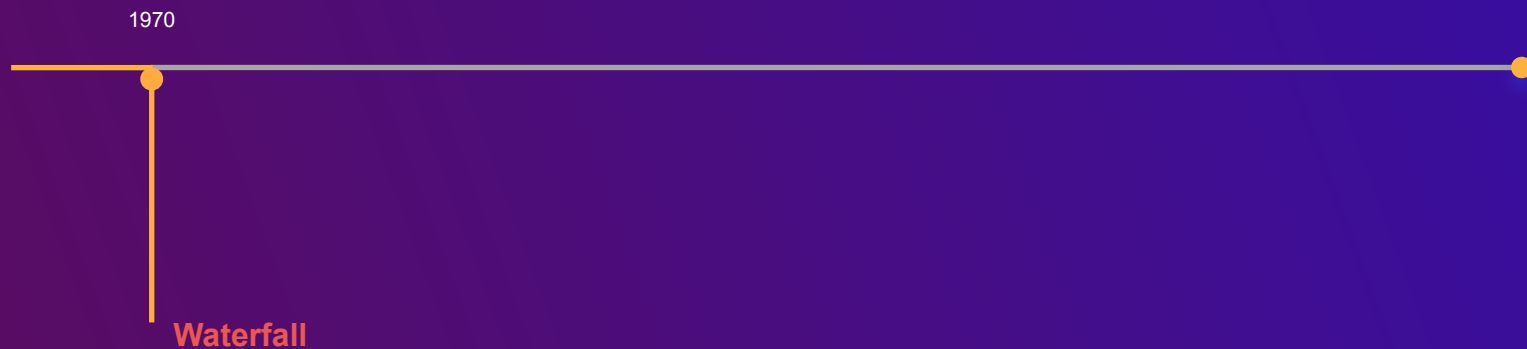


Please Wait...

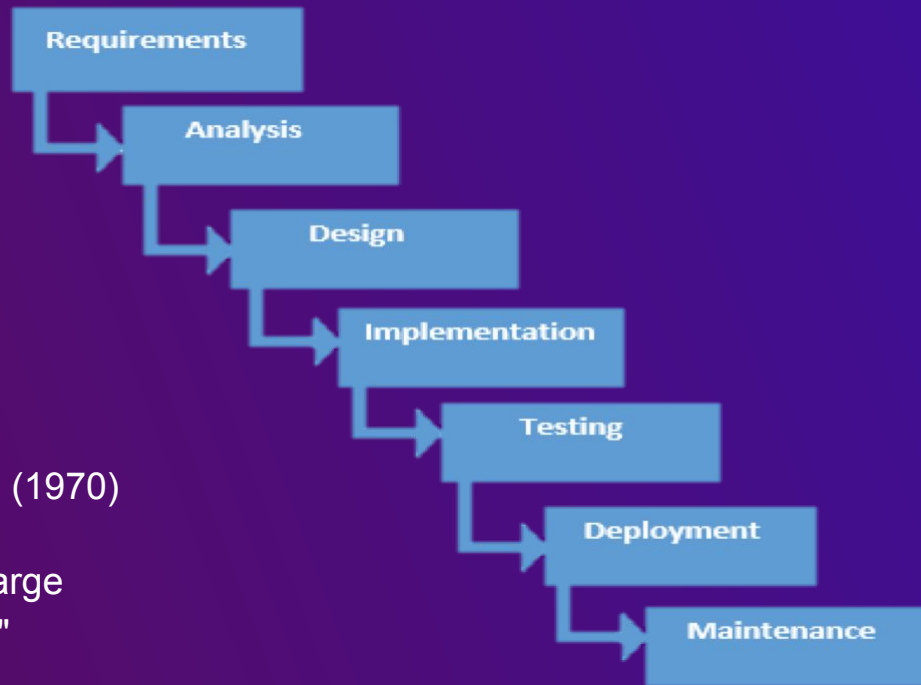


Немного истории

Немного истории



Waterfall



Winston W. Royce (1970)
"Managing the
Development of Large
Software Systems"

Waterfall

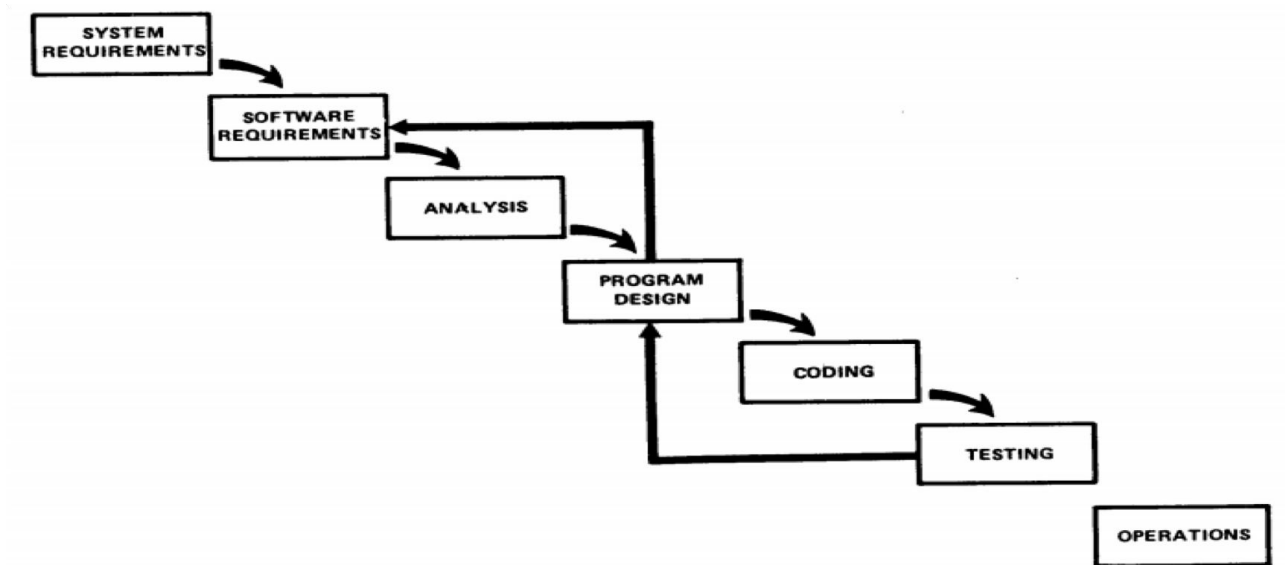


Figure 4. Unfortunately, for the process illustrated, the design iterations are never confined to the successive steps.

Waterfall

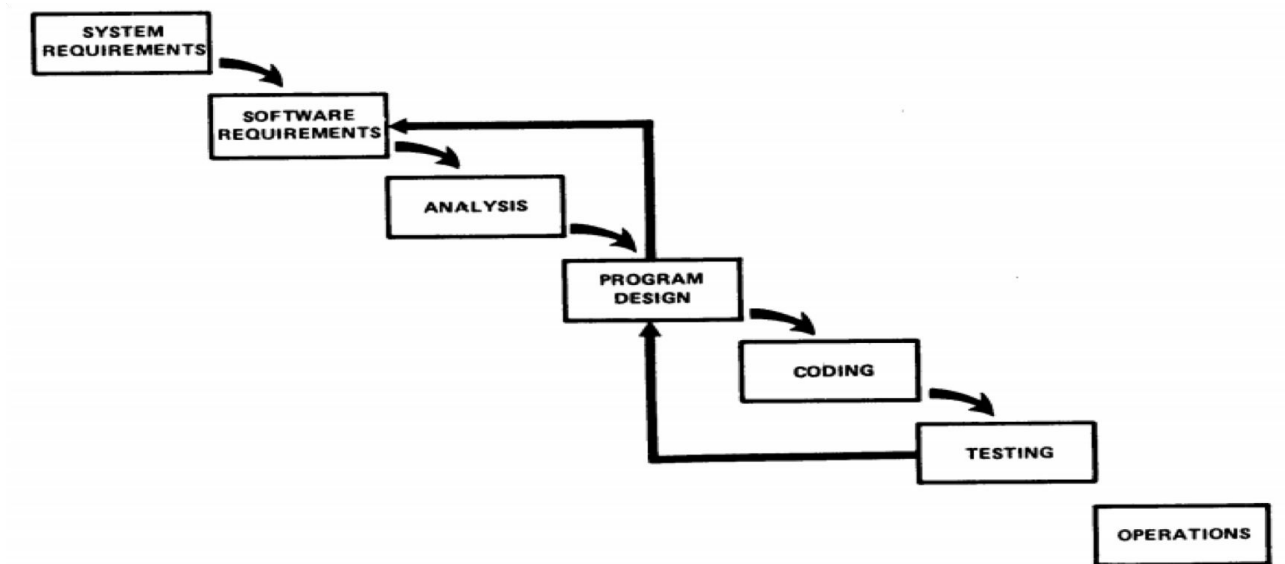
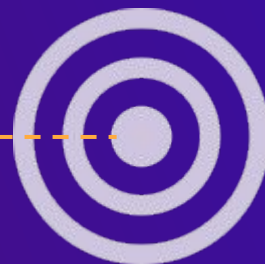


Figure 4. Unfortunately, for the process illustrated, the design iterations are never confined to the successive steps.

Waterfall



Waterfall



Waterfall (Недостатки)



1. В конце часто получаем не то, что нужно
2. Поздно тестируем
3. Не попадаем в сроки и бюджет
4. Внесение изменений - это проблема

Немного истории



Iterative and
Incremental
Development
(IID)



1960s

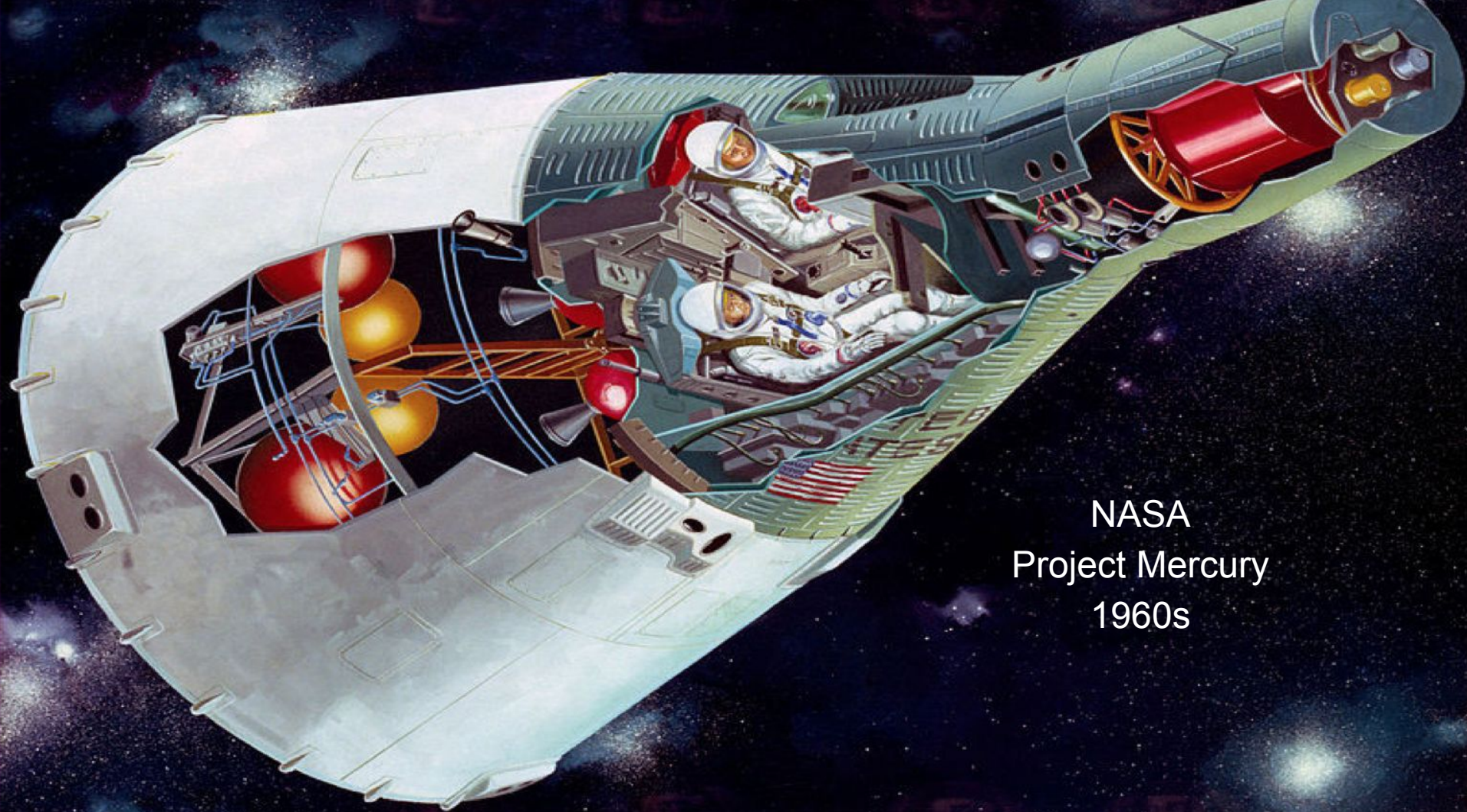
1970

Waterfall

Итеративная разработка



US Air Force
X-15 hypersonic
1950s



NASA
Project Mercury
1960s



Итерация = 0,5 дня

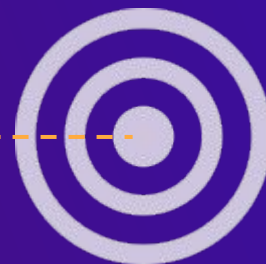


We were doing incremental development as early as 1957, in Los Angeles, under the direction of Bernie Dimsdale [at IBM's Service Bureau Corporation].

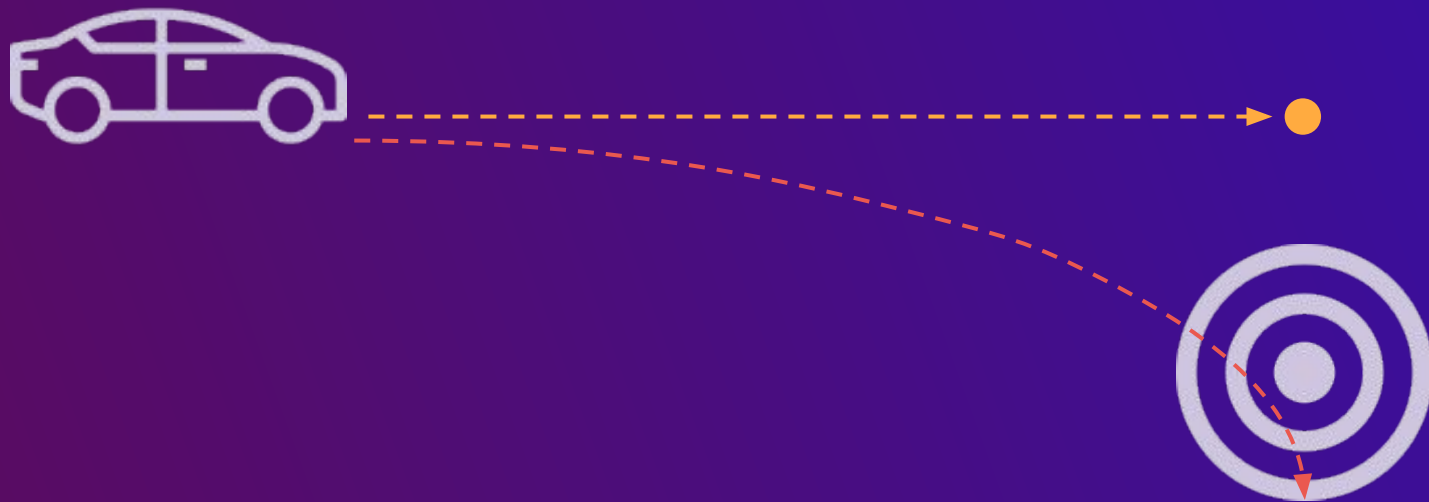


Gerald M. Weinberg
who worked on the project

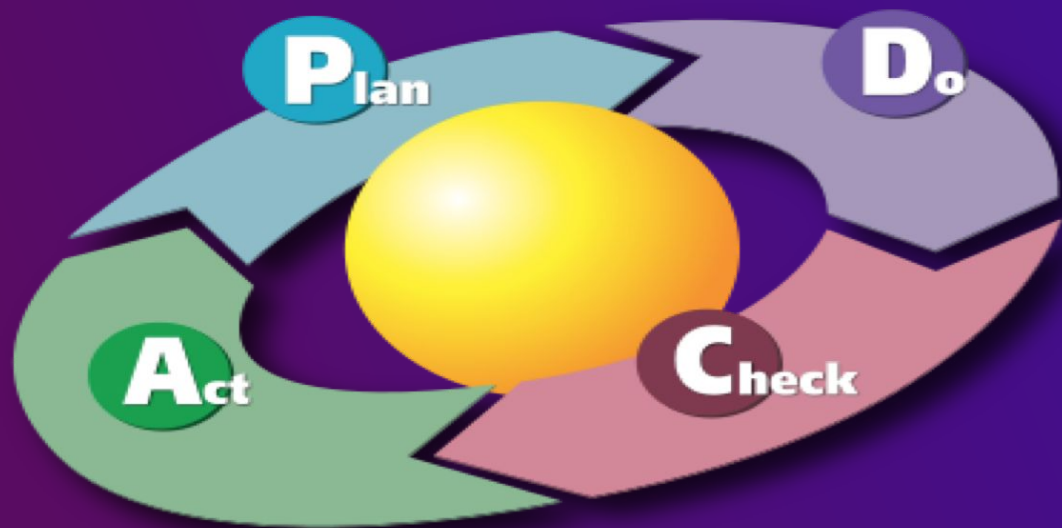
Waterfall



Waterfall

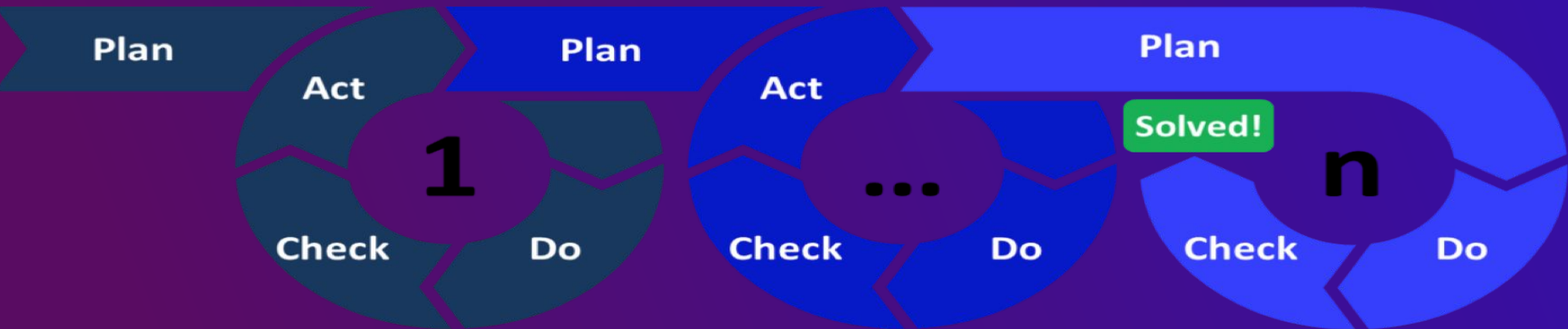


Цикл Шухарта-Деминга



Walter Shewhart
1931

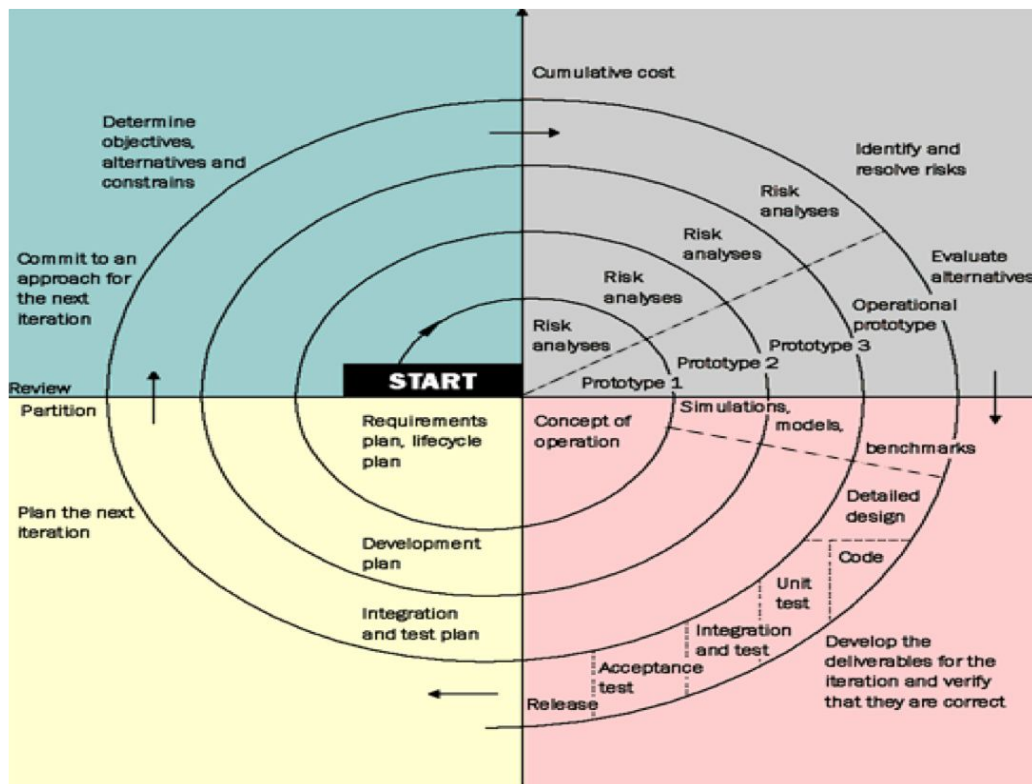
Plan - Do - Check - Act (PDCA)



Немного истории



Спиральная модель



Barry Boehm

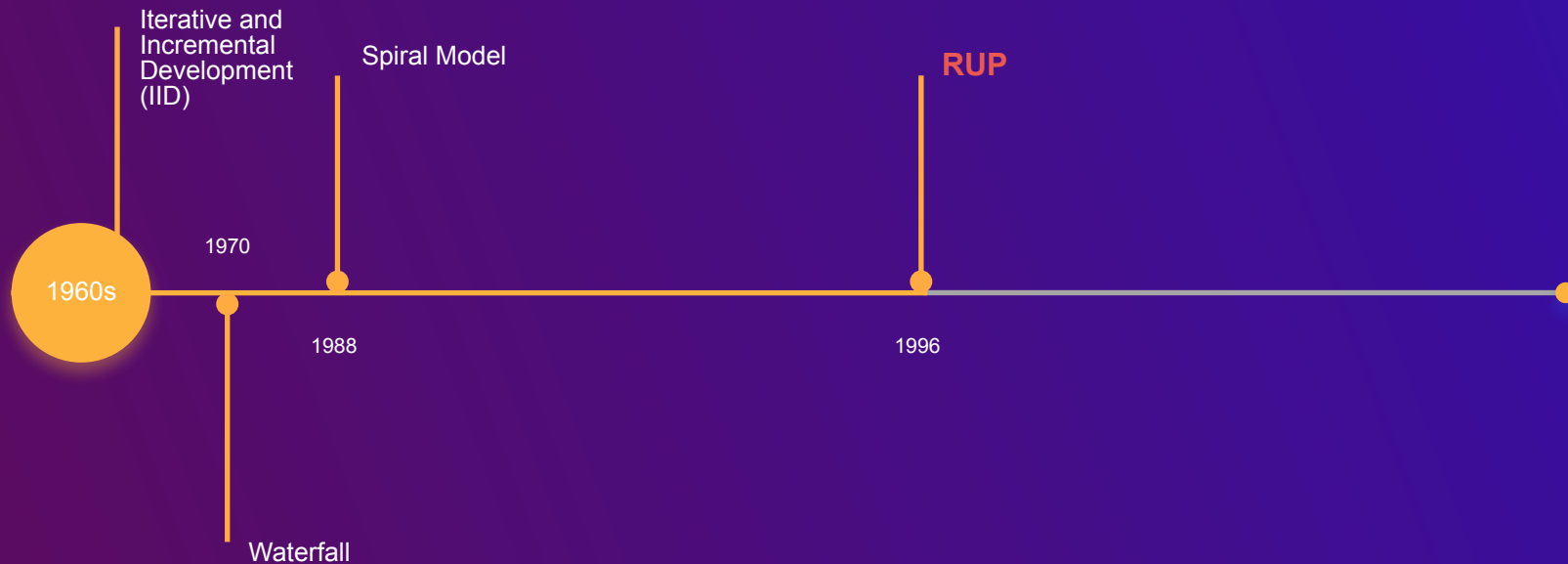
**A Spiral Model of Software
Development and Enhancement**
1988

Спиральная модель (Недостатки)



1. Реальный продукт тестируем слишком поздно
2. Не попадаем в сроки, бюджет
3. Долгий Time to Market (TTM)

Немного истории

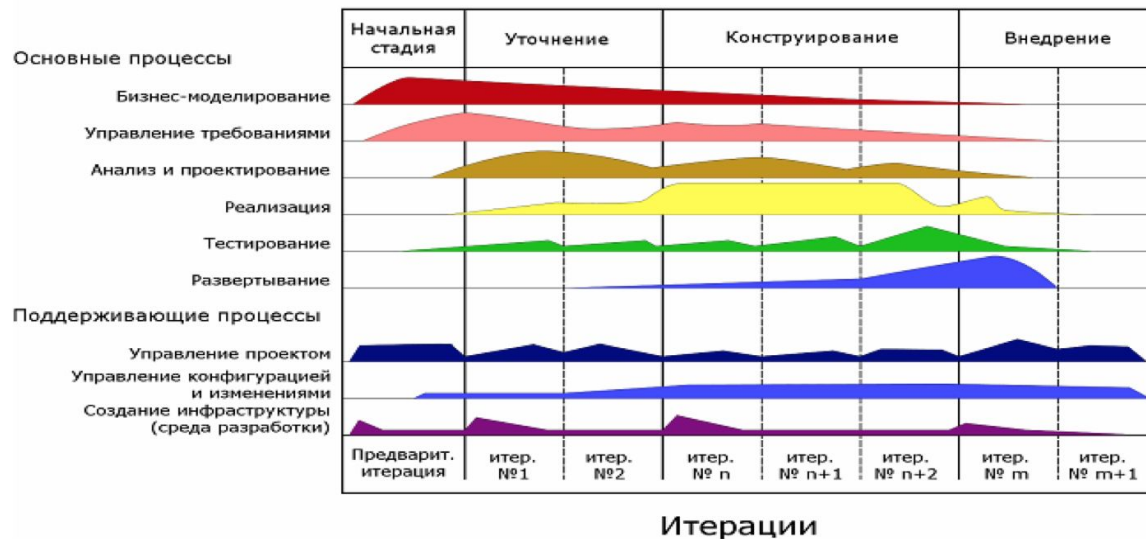


Rational Unified Process (RUP)



Рабочие процессы

Стадии



Philippe Kruchten,
Ivar Jacobson
1996

1. Ранняя идентификация и непрерывное устранение рисков
2. Концентрация на выполнении требований заказчиков
3. Ожидание изменений в требованиях, проектных решениях и реализации в процессе разработки
4. Компонентная архитектура, реализуемая и тестируемая на ранних стадиях проекта
5. Постоянное обеспечение качества на всех этапах разработки проекта (продукта)
6. Работа над проектом в сплоченной команде, ключевая роль в которой принадлежит архитекторам

RUP (Недостатки)



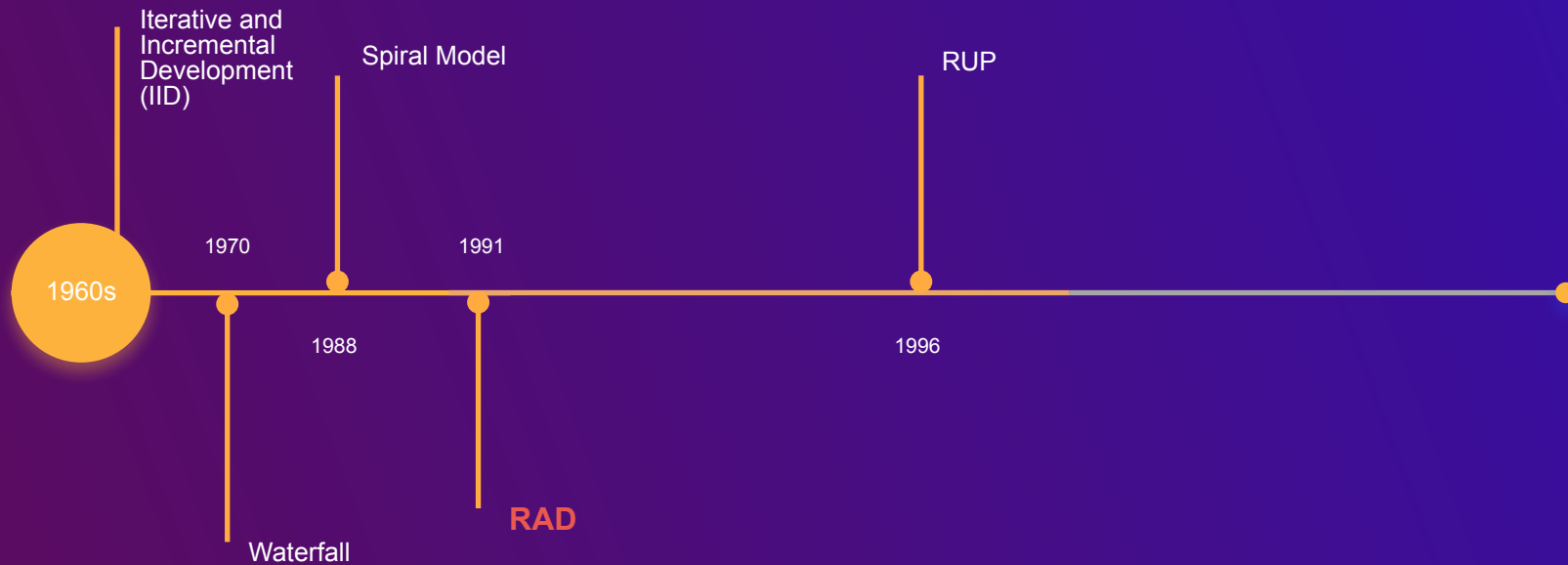
1. Реальный продукт тестируем слишком поздно
2. Не попадаем в сроки, бюджет
3. Time To Market
4. Слишком «тяжёлый»

RIP RUP

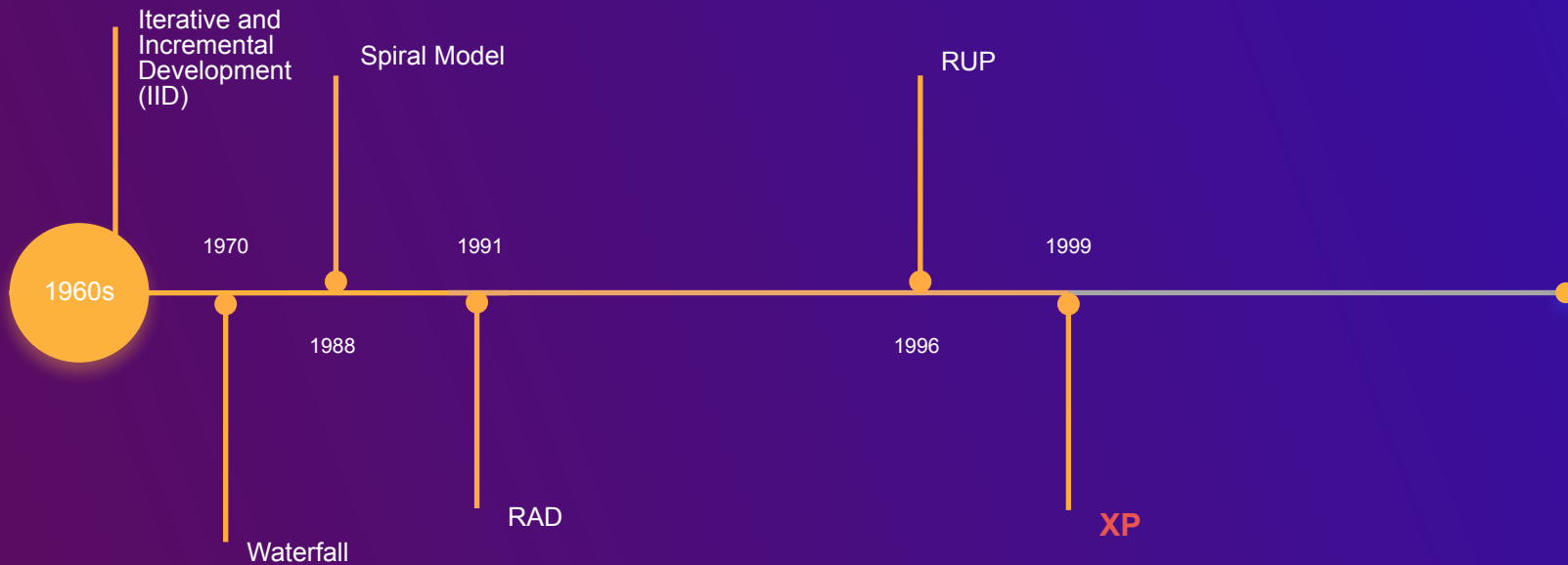


1. В 2003 IBM приобрела RUP
2. В 2006 IBM переделала RUP под Agile и переименовала в OpenUP

Немного истории



Немного истории



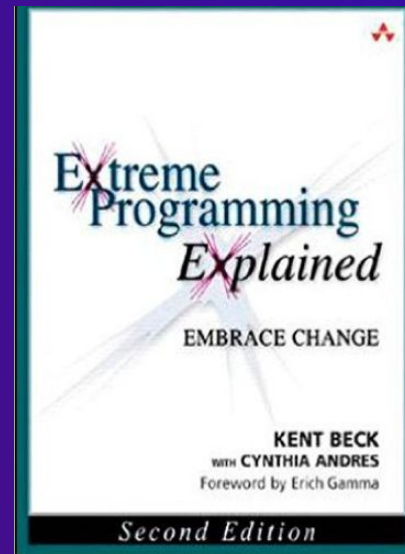
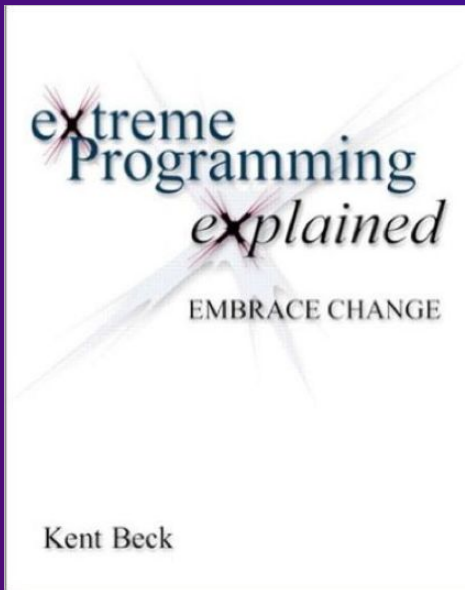
Extreme Programming (XP)

Лучшие практики
программирования ->
Экстремальный уровень



Kent Beck

1999



01 Практики

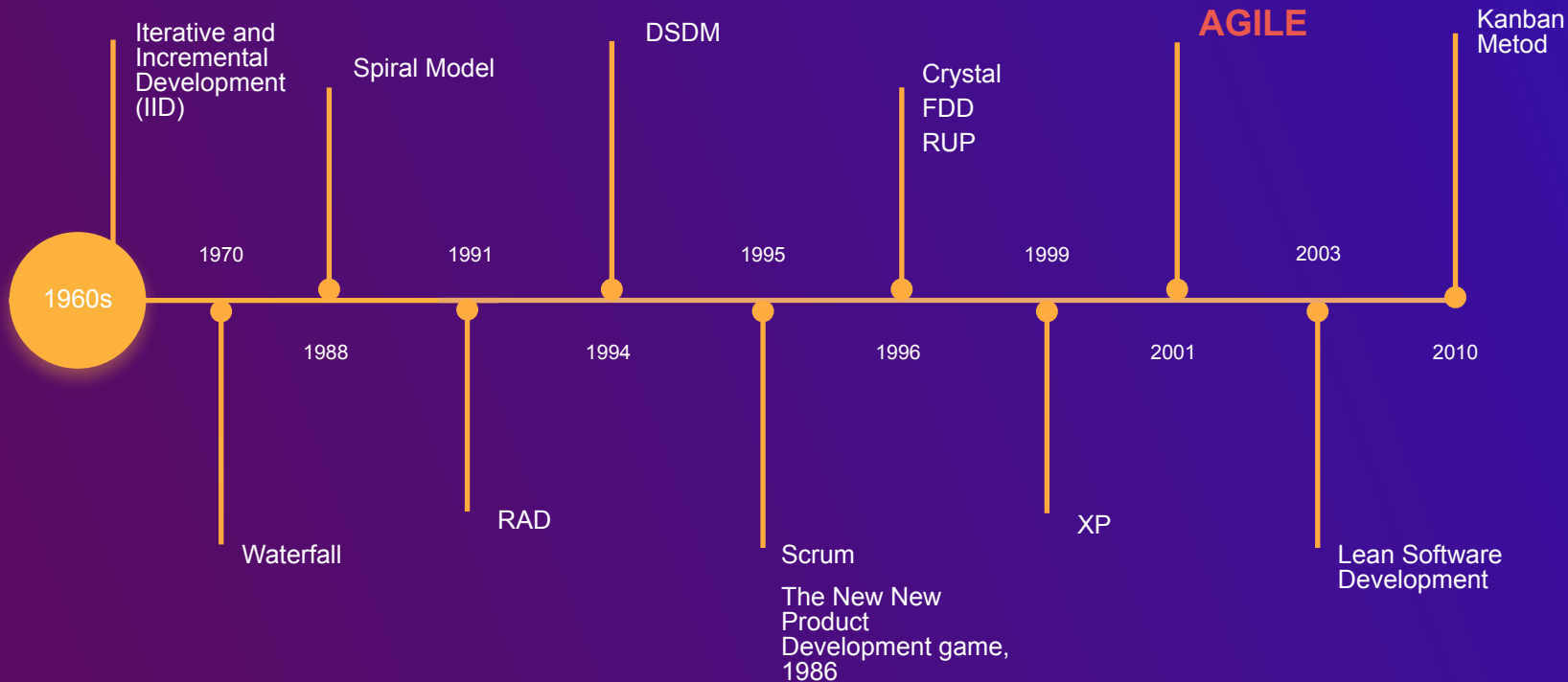
02 Ценности

03 Принципы





Немного истории



Спасибо за внимание!



facebook.com/dmitry.y.pavlov



linkedin.com/in/dmpavlov



d.pavlov@dodopizza.com