



Dinâmica Aplicada

Parte II



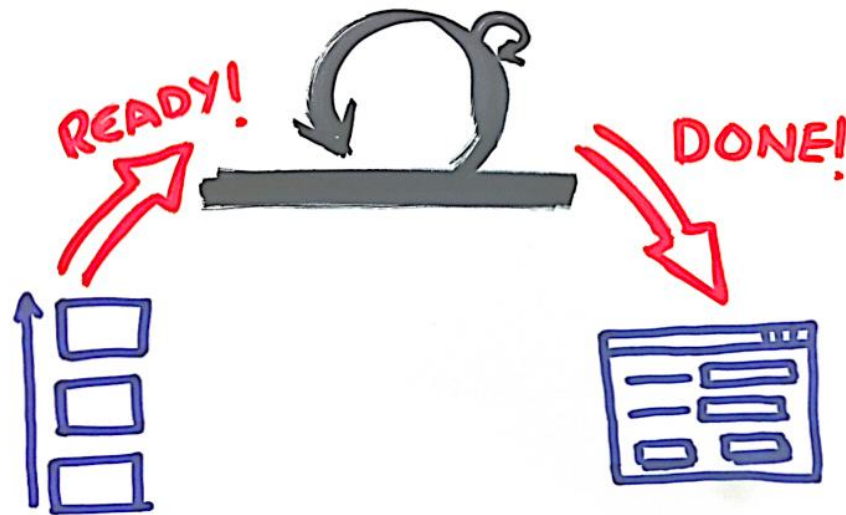
**Certified
Developer**
The Ultimate Tech Degree

DigitalHouse >
Coding School



O que já foi feito?

Vamos lá?





Vamos praticar?

Vamos ao Miro



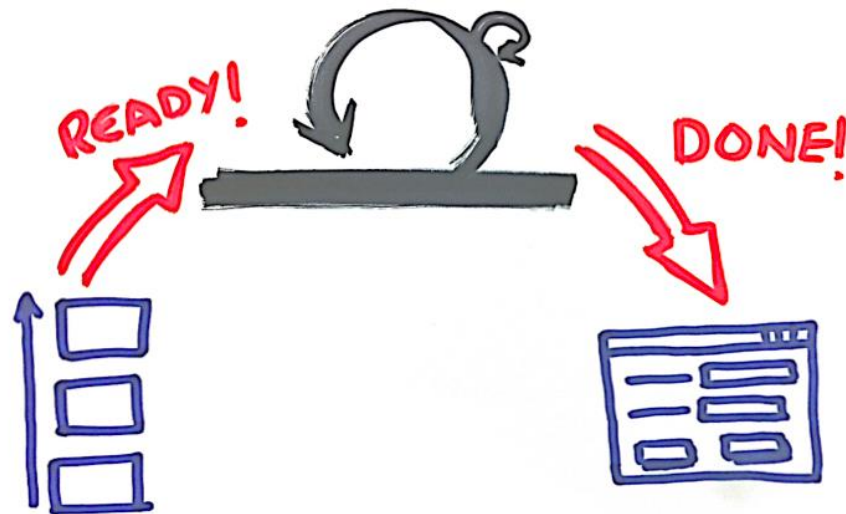


Apresentação

Produzir no MIRO

Um grupo será aleatoriamente selecionado para apresentar

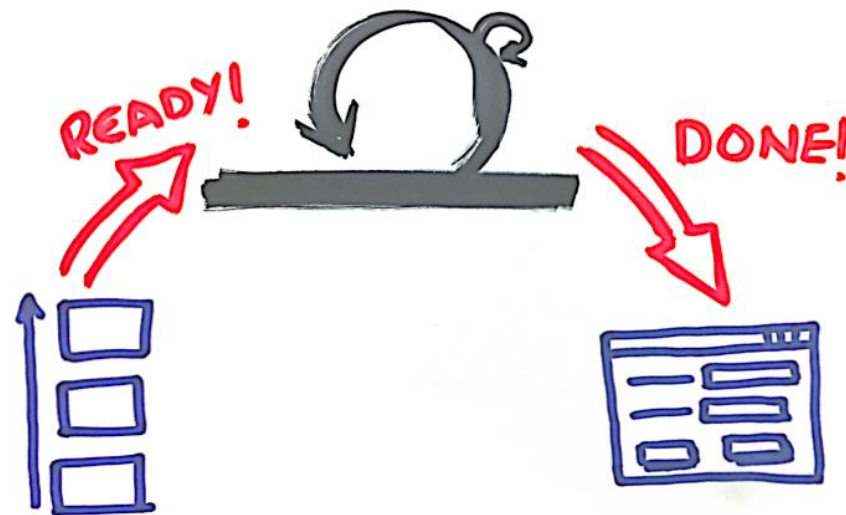
Demais farão as críticas no modelo





Tempo

60 Minutos





O que vimos na Parte I?

1. Construção de uma Solução
2. Aplicação da Solução



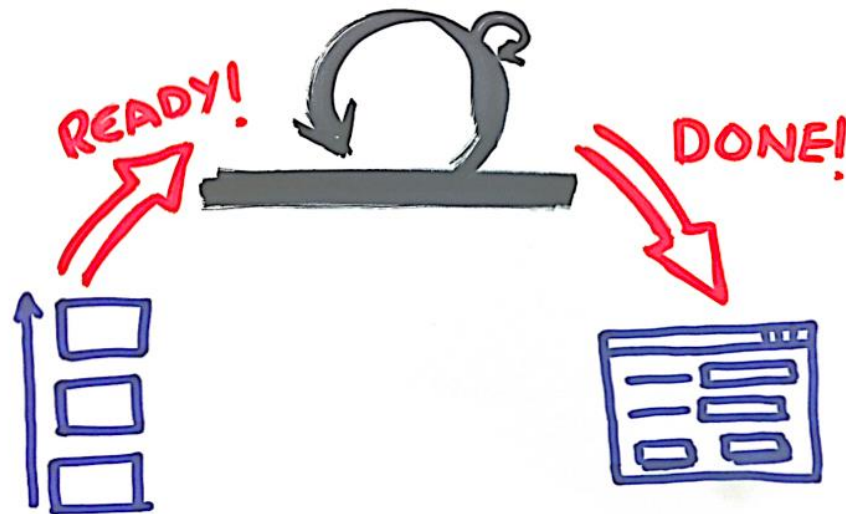
Construindo um Projeto



Qual era o Cenário da Parte I? vamos recordar?

Os novos meios de pagamento estão “agredindo” as soluções por meio de pagamento via Cartão de Crédito

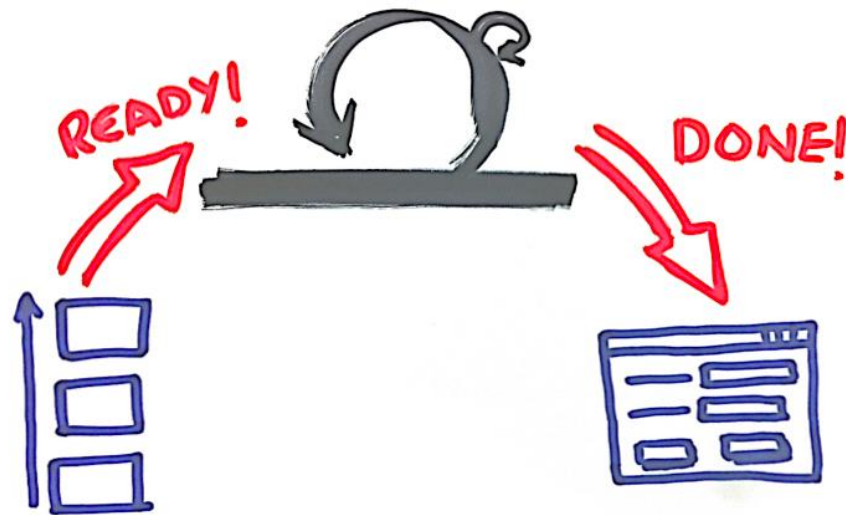
Whatsapp permitirá em pouco tempo o parcelamento das compras diretamente a partir do APP





Resposta - esta foi a provocação que você respondeu na Parte I

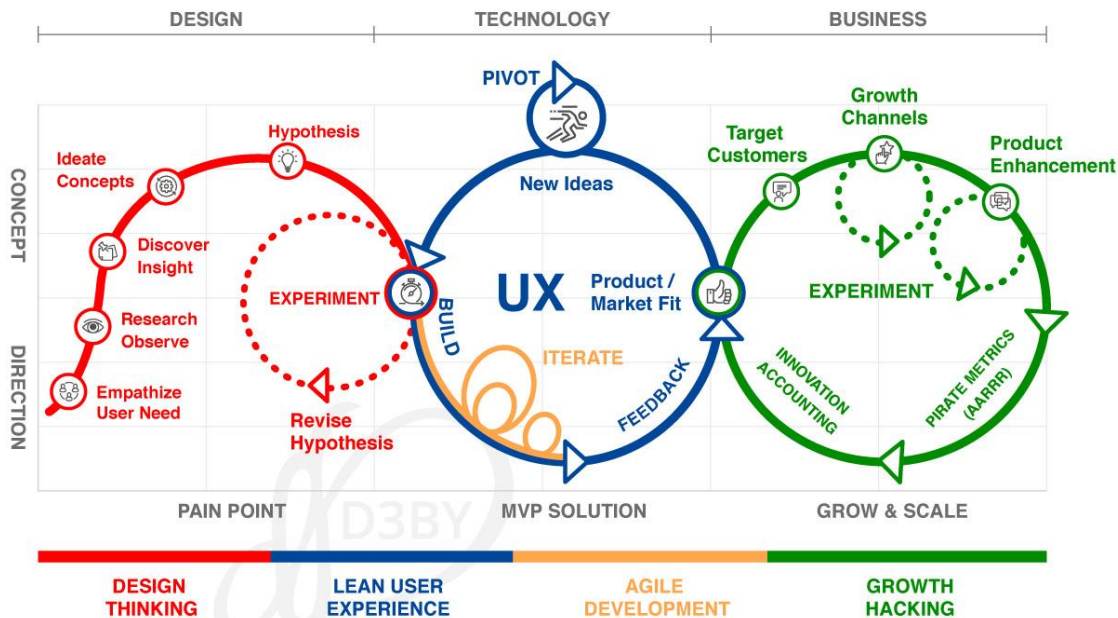
Somos a empresa de Cartão de Crédito e precisamos de uma resposta a este cenário, aparentemente agressivo às nossas operações



O que faremos agora?



Entendendo o ciclo de desenvolvimento





O que vamos ver hoje?

1. Aplicação dos conceitos da Parte I
2. Execução de uma SPRINT

Vamos revisar os conceitos do SCRUM antes?



12 Princípios Ágeis

1 Satisfazer o cliente



2 Abraçar a Mudança



3 Entregar frequentemente



4 Trabalhar juntos



5 Confiar e Apoiar



6 Diálogo frente a frente



7 Software funcionando



8 Desenvolvimento Sustentável



9 Atenção contínua



10 Manter simplicidade



11 Equipes auto-organizáveis

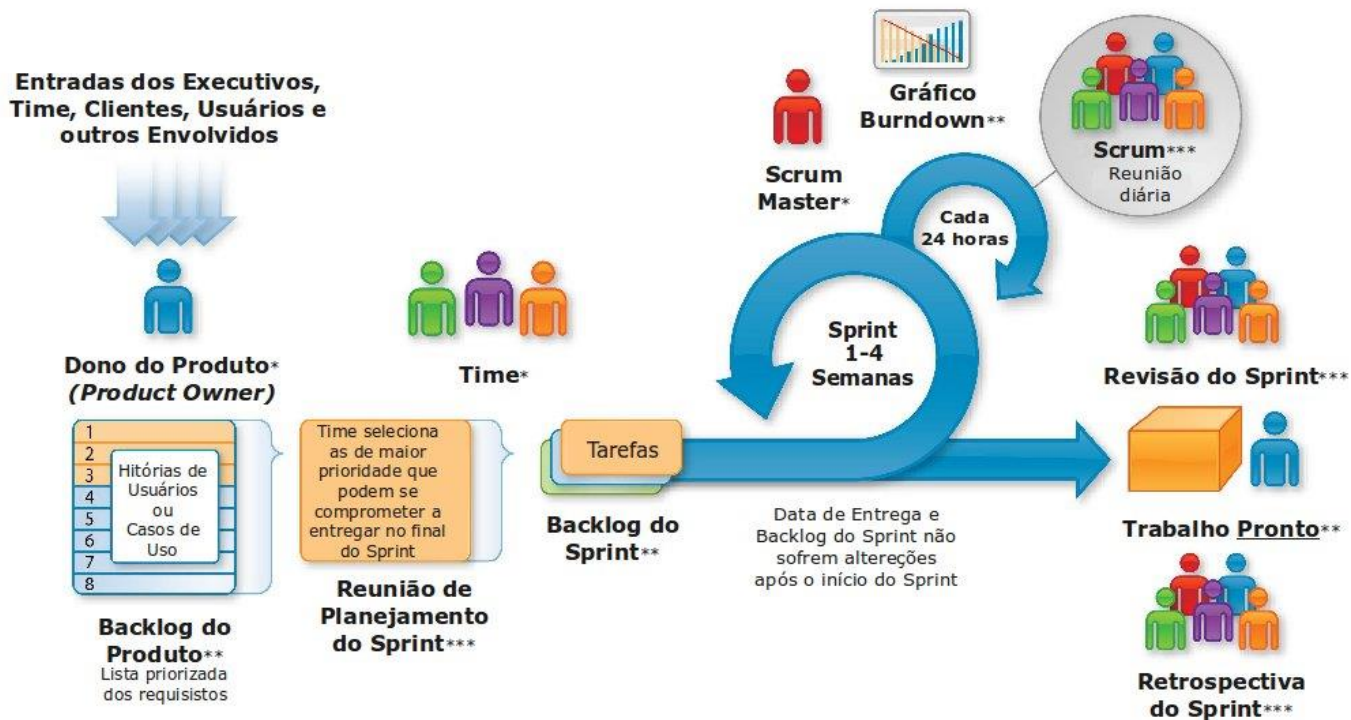


12 Refletir e Ajustar



➤ SCRUM

O **Scrum** coloca ênfase no feedback constante, na autoadministração da equipe e em um produto confiável e testado que é desenvolvido com **ciclos curtos**



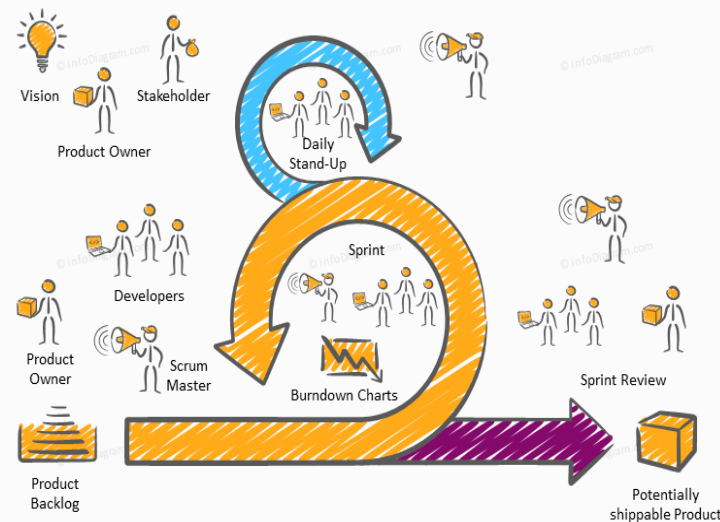


SCRUM

O **Scrum** é um dos principais modelos de desenvolvimento ágil de software, e define um conjunto de práticas, papéis e documentos a adotar.

Uma das características do **Scrum** é que a equipe toda passa a estar comprometida com o projeto e conhece o rumo que o projeto vai ganhando.

Scrum: Full process





SPRINTS

Agile Methodology





Papéis do Scrum

Scrum team

- Product Owner
- Scrum master
- Desenvolvedores

Um time Scrum tem
entre **3 e 9 pessoas.**





Papéis do Scrum



Product Owner (1)

Dono do produto

Representa os Clientes
Dono do backlog do produto

Garante o ROI
"Blinda" o time de
Desenvolvimento

Sempre disponível ao Time
de desenvolvimento

**Aumenta o valor do
produto**

www.digitalhouse.com



Scrum Master (1)

**Orienta o time com relação
às práticas Ágeis**

Remove impedimentos

Valoriza o Scrum

Ajuda o DEV Team e Product
Owner em suas atividades

**Busca inovações para o time
Scrum**



Dev Team (3-9)

Time de desenvolvimento

Auto gerenciável

Multifuncional

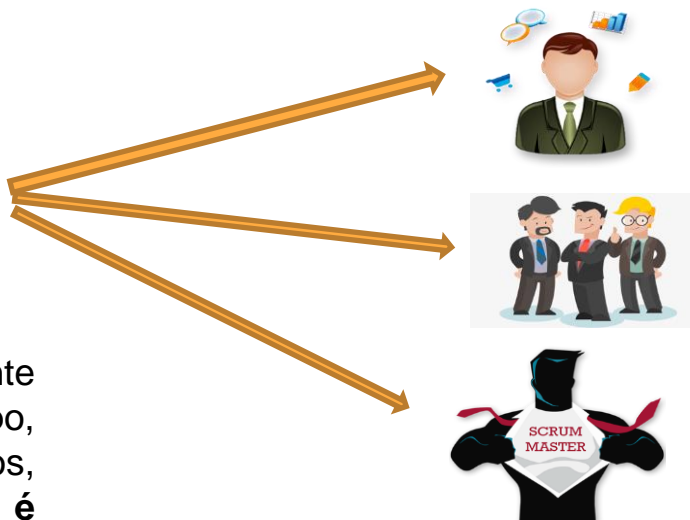
**Autonomia para distribuição
de tarefas**

Criatividade

**Transparência, inspeção e
adaptação**



Enquanto no modelo Waterfall, o Gerente de Projetos é responsável por escopo, cronograma, custos, reuniões e outros, no ambiente ágil o **seu papel é desmembrado para os três papéis**. Logo, a figura do Gerente de Projetos não é elencada no Scrum.



PRODUCT OWNER

Orçamento e escopo estão com o Product Owner, além de outros.

DEV TEAM

Tarefas e desenvolvimento da equipe é com o próprio time.

SCRUM MASTER

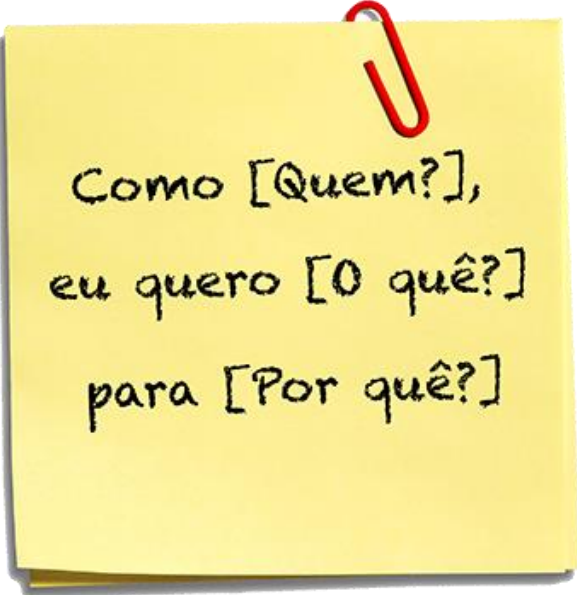
Garantir o framework, eventos é com o Scrum Master.





Histórias do usuário

- Uma história de usuário é uma "promessa de conversa"
- Eles têm um senso comercial (não técnico)
- Cubra todos os componentes do sistema



Como [Quem?],
eu quero [O quê?]
para [Por quê?]





Como escrever bem uma histórias do usuário

Formas de Pagamento

Como um cliente,
Eu quero que sejam disponibilizadas
diversas formas de pagamento
Para pagar meu pedido.

Listagem de Produtos

Como um vendedor, eu gostaria de ter
uma lista de todos os produtos da loja
para que eu possa ver o estoque e
preço dos produtos.





Fatiando histórias

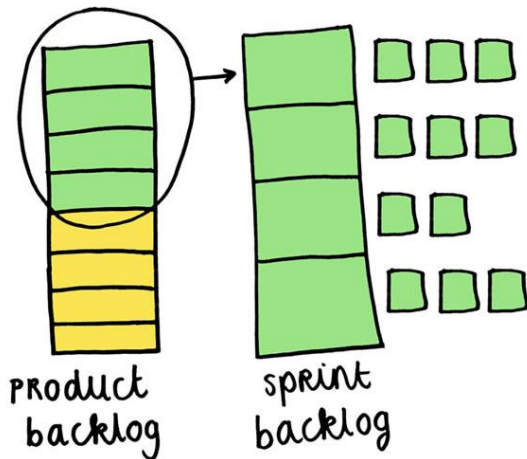
Devo quebrar
minhas histórias?





Artefatos do Scrum

Sprint backlog



Item de Backlog	A Fazer		Fazendo	Feito
Cadastro de Usuários	Validar campos obrigatórios	Validar CPF	Validar confirmação da senha	Montar Model
	nascimento (> 1900) e (< hoje)	Incluir - Ok	Captcha	
	Validar Alteração - Ok	Deleção - Ok	Validar Consulta por Ordem Alfabética	
	Montar tabela de B.D.	Usuário só é ativo com concordo selecionado		
			Montar Tela	
			Montar Controlador	



Simulação Scrum

Sprint Planning:

Vamos entender a planejar
nossas histórias em 3
minutos





Simulação Scrum

Sprint Planning





Simulação Scrum

Sprint 1:

Vamos construir nosso
backlog em 5 minutos;





Simulação Scrum

Sprint 1





Simulação Scrum

Sprint Review (juntos):

Vamos apresentar nossos resultados em 5 minutos;





Simulação Scrum

Sprint Review





Simulação Scrum

Sprint Retrospective:

Vamos praticar melhoria contínua em 7 minutos;





Simulação Scrum

Sprint Retrospective



DigitalHouse >
Coding School