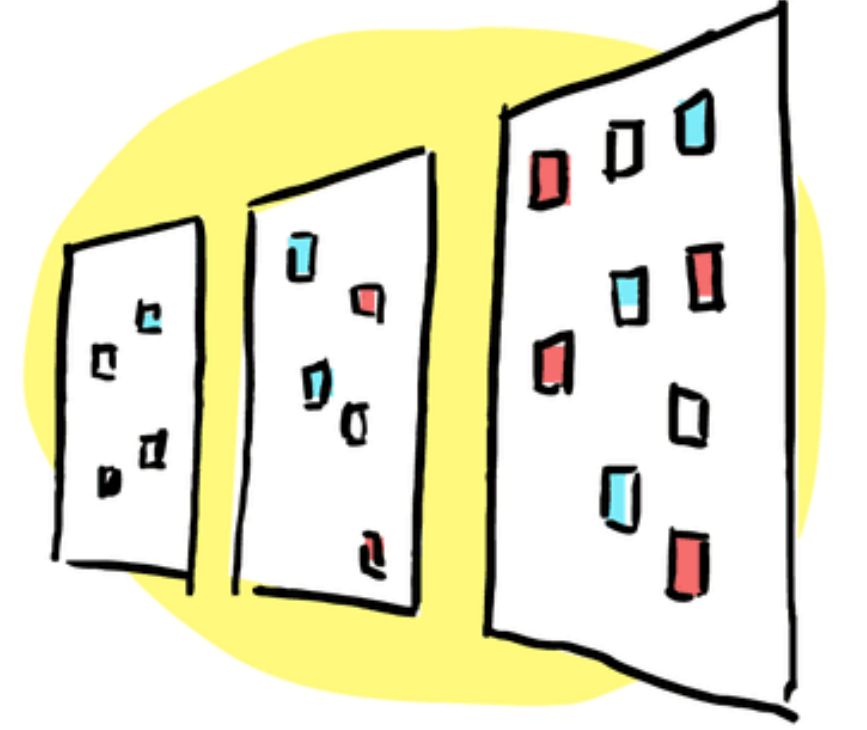


# Yazılım Geliřtirmede Çevik Yöntemler 5. Hafta

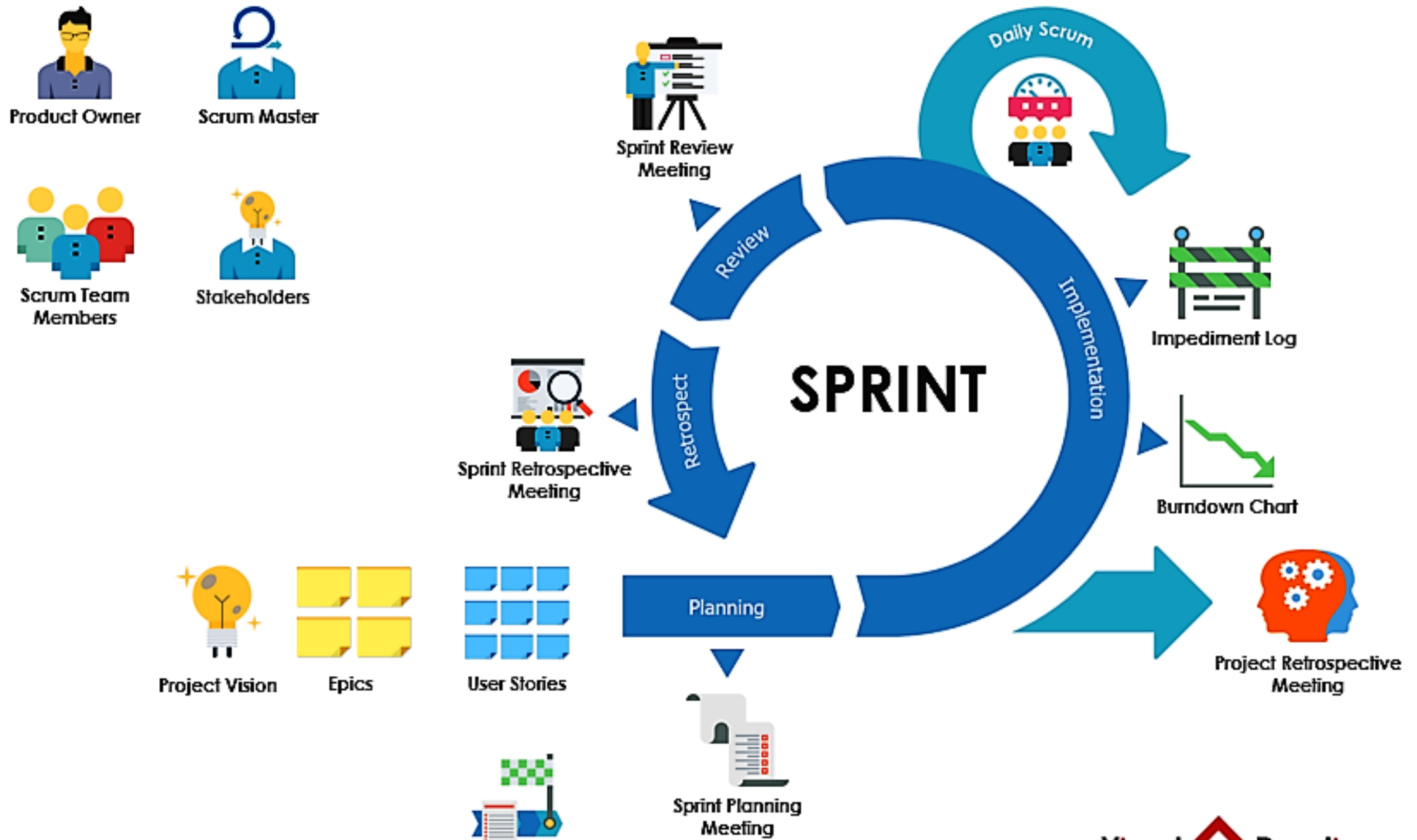
25.02.2025



Mühendislik  
Fakültesi  
Bilgisayar Mühendisliği

Hazırlayan: Dr. Ercan Ezir

# SCRUM RECAP



# GİRİŞ

Scrum Tekrar ve Pratik Uygulamaları

# SCRUM PRATİK

Dersin son 5 haftasında pratik uygulamaları yapılacaktır.

Ders saatinde Sprint sonu toplantı raporunuzu teslim etmeniz gerekmektedir.  
Toplamda 5 Sprint veya ekip üyeleri kadar sprint koşulacaktır.  
Rapor örneği ve boş rapor dosyası dersin sayfasında sunulmuştur. [Link](#)  
Final raporu ve proje %30 etkili olduğundan etkin şekilde katılımınız önemlidir.

11	29.04.2025	Pratik uygulamalar(Sprint 1)
12	06.05.2025	Pratik uygulamalar(Sprint 2)
13	13.05.2025	Pratik uygulamalar(Sprint 3)
14	20.05.2025	Pratik uygulamalar(Sprint 4)
15	27.05.2025	Pratik uygulamalar-Değerlendirme ve Tekrar
-	-	Final Sınavı

# HAFTALIK DEVELOPMENT



Örnek Boyama: <https://www.youtube.com/watch?v=YG5f3-bw4pU>

# PRATİK UYGULAMALARI

1. Öncelikle proje için 5 kişilik scrum grupları kurulacaktır. Rasgele veya kendi talebinizle gruplarınızı kurabilirsiniz. Son grup kurma tarihi vize haftasıdır. Sonrasında herhangi bir şekilde grup kurmamış ve iletişime geçmemiş kişilerin proje notu **0/sıfır** olacaktır.
2. Gruplar kurulduktan sonra gruplarda ilk hafta için rol seçimi olacaktır. Pratik uygulamaları için toplamda 5 rol vardır. 1-Product Owner (PO), 2-Scrum Master (SM), 3-Developer , 4-Tester, 5-Analyst [3,4,5 rolleri Development Ekibidir-Dev Team] . Haftalık roller ekip içerisinde değişecektir. Örneğin 1. hafta Product Owner olan kişi bir sonraki hafta başka rol seçmelidir. Bu rol değişimleri haftalık raporlarda görülmelidir.
3. Haftalık ve günlük ilerleme raporlarda not edilmelidir. Bireysel notlandırma tutulan bu notlar üzerinden ve ekip olarak alınan notun yanında ekip arkadaşlarının kendi aralarında verdiği notlar üzerinden hesaplanacaktır.
4. Rapor düzenli ve eksiksiz teslim edilmeye çalışılmalıdır. Her haftalık rapordan o haftanın SM rolü sorumludur. Haftalık raporu o haftanın SM rolü yazacaktır. Bir önceki hafta bu rol seçilecektir ve bir sonraki hafta raporun düzgün yazıldığından ve ilerlemenin düzgün yapıldığından emin olmak için kontrol etmelidir.

# SPRINT PLANLAMA

- 1- Sprint planlama toplantısı ile tüm süreç başlayacaktır. Öncelikle PO, SM ve Dev Ekibi bir araya gelip sprint içinde yapılacak işleri konuştukları sprint planlama toplantısı yapacaktır(Her Salı ders saatinde).
- 2- Bu toplantıda PO boyanacak kağıdı çıktı alıp ekibe verip boyama işi bittiğinde nasıl bir sonuç istediğini renkleriyle ve tüm detaylarıyla hayalindeki bitmiş işi ekip ile paylaşacaktır. PO müşteri rolünde olduğu için isteklerine saygı gösterilip ekipçe varsa akılda takılan sorular sorulacaktır. Toplantıda olan biteni SM not alacaktır. Ekibin önerilerini, PO'nun ve ekibin en son üzerinde anlaştığı renkleri gerekirse renk kodlarıyla beraber not almalı ve DoD tanımına uygun sprint backlogunu oluşturması gerekmektedir.
- 3- Daha sonra ekip alınan bu storyleri tasklara bölüp puanlamalıdır. Bu sayede sprint boyunca yapacakları işin toplam sprint puanını ortaya çıkarıp burndown chart oluşturmalıdır.
- 4- Analist her zaman PO ile iletişime geçmeli ve sprint boyunca netleşmemiş konularda onay almalı ve dökümanı güncellemelidir. Bu sayede Tester rolü biten işleri müşteri talebine uygun olarak bitip bitmediğini kontrol etmeli ve her zaman müşterinin talebini güncel dökümandan kontrol etmelidir.
- 5- Sprint planlamadan sonra ilk gün SM SCRUM BOARD oluşturmalıdır.

# Scrum Board

Team Agile Digest - Sprint 25

From 09/12 to 16/12

Sprint day(s) remaining: 3

## Backlog

UserStory-5 Ready

Classify emails

Database Design

UserStory-8 Ready

Add an attachment to an email

Design Database

UserStory-12 Ready

Delete a contact

Database

UserStory-19 To specify

Propose several slots to schedule an appt

UserStory-34 To specify

Share a task

UserStory-37 To specify

Modify an appt

UserStory-39 To specify

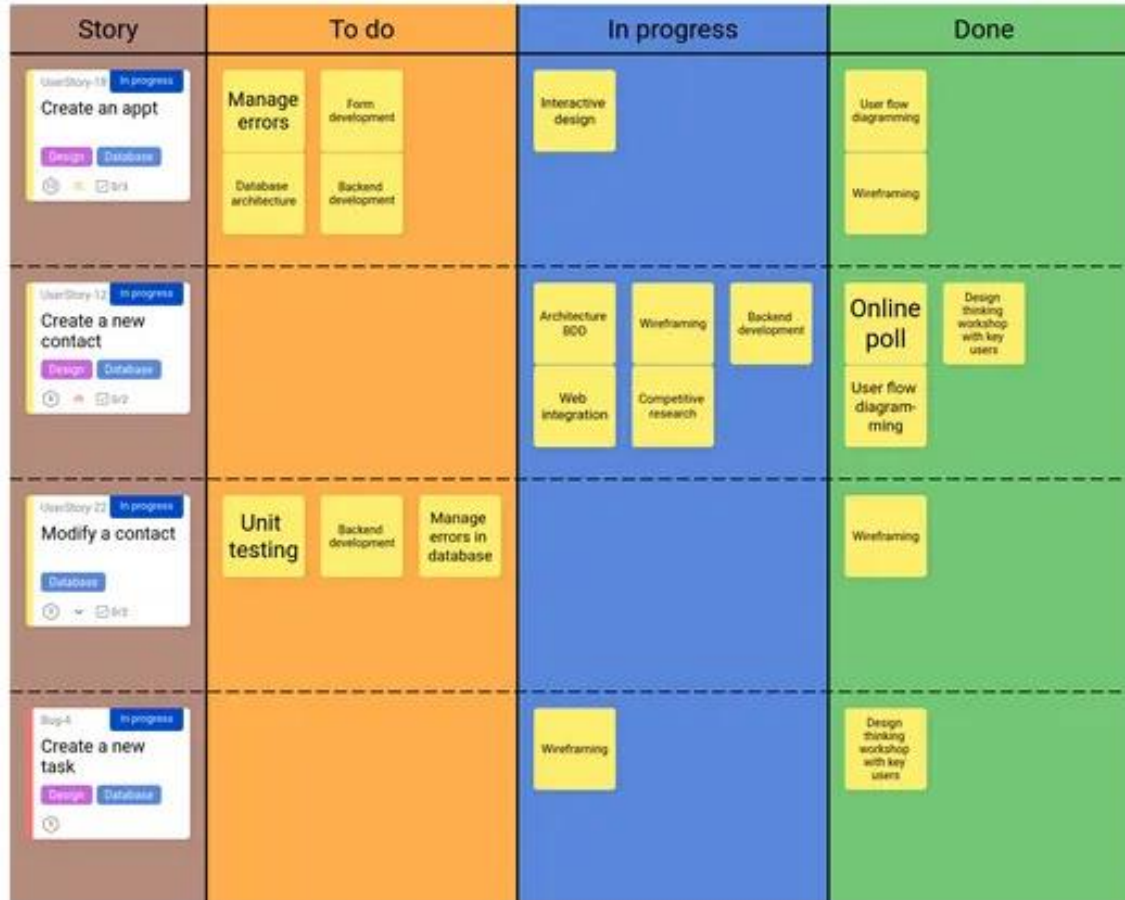
Share an appt

UserStory-45 To specify

Share a contact

UserStory-58 To specify

Assign a task to a contact



## Key

UserStory-n To do

User Story

Bug-n To do

Bug

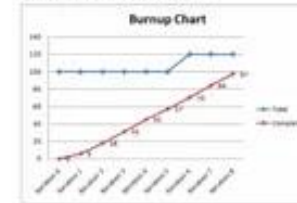
Task

Impediment

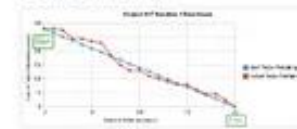
## Sprint Goals:

Doubling the number of beta testers  
Increasing the number of new contacts created by 25%

## Release Burn Up Chart



## Burn Down Chart



## Core Hour Discussion Area

UserStory 12: Delay to complete wireframing  
UserStory 25: Doubts with the user sample for the design thinking workshop  
UserStory 18: Difficulties to deal with duplications in database

## Tracking of absences

	Mo	Tu	We	Th	Fr	Mo	Tu	We	Th	Fr
Sam		RW			PH					
Alex				RW	PH					
Sandra			RW		PH					
Steph					PH	Vac	Vac	Vac	Vac	Vac
Clara					PH					

## Legend

RW: Remote working  
Vac: Vacation  
PH: Public holidays

## Tracking of impediments

In progress	Resolved
Impossible to access database in production configuration Waiting feedback from marketing dept on ST-5	Customer data recovery non available

# SCRUM BOARD BEKLENEN



# SCRUM BOARD GERÇEKTE

Sprint Backlog	TO DO	IN PROGRESS	TEST/HOLD	DONE
US1	SPI.1.1.1			
	SPI.1.1.2			
	SPI.1.2.1			
	SPI.1.2.2			
		SPI.1.3.1		
US2	...	...	...	...

SCRUM BOARD



## DAILY SCRUM

- Daily scrum toplantılarına SM ve Development Team katılacaktır. Günlük olarak yapılan ilerleme SM tarafından not edilmelidir.
- Her gün yapılan toplantının sonucu kademeli olacağından işi bitirmek için acele edilmemelidir. Örneğin tüm iş 1 günde bitirilmemeli 4 güne yayılmalıdır, gerekirse endişeler ve belirsizlikler analist aracılığıyla müşteri ile paylaşılmalıdır.
- İlk gün sprint planlama, sprint review ve sprint retro seramonileri yapılacağı düşünülünce diğer 4 gün development için ayrılmalıdır. Sprint planlama, review ve retro toplantıları Salı günü dersin saatinde yapılacak şekilde planlamalıdır. Ders saatinde bu toplantılar yapılacak ve grup olarak sorularınızı sorup ilerlemenizi dersin öğretim elemanı ile paylaşma imkanı elde edeceksiniz.

# DAILY SCRUM

1. Daily scrum çok basit bir toplantıdır ve totalde maksimum 15 dakika sürmelidir.
2. Daily scrum sırasında önce SM tüm ekibi toplar ve genelde scrum board önünde toplanılır.
3. Herkes en az 1 kez söz alarak 3 soruyu cevaplamaya çalışır.
  1. Dün ne yaptım.
  2. Bugün ne yapacağım.
  3. İlerlememi bloke eden birşey var mıdır. Varsa ekiple paylaşma veya yardım isteme.
4. Eğer toplantı sırasında bloke olunan bir konu varsa mutlaka ilgili kişiler aksiyon almalıdır.
  1. Örneğin bir developer boyama için kaleminin olmadığını söylüyorsa, SM ona kalem temin etmek için aksiyon almalıdır (PS: Burda amaç SM olarak bu talebe cevap verildiği belirtilmelidir. Örnek: “Kalem alımı için satın alma ile iletişime geçip kalem temin edildi.” yazılmalıdır. Gerçek hayatta aksiyon almaya gerek yoktur).
5. SM toplantılarında geçen herşeyi rapor için not almalıdır.

# SPRINT REVIEW

1. Bu toplantı sprintin bittiği ve artık yapılan geliştirmelerin müşteriyile paylaşıldığı toplantıdır. Ortalama 30 dk sürmektedir.
2. Bu toplantıda önce sprint backlogu konuşulup yapılan iş Dev Team tarafından PO'ya sunulmalıdır.
3. PO eğer tatmin olmuş ise sprint SM tarafından kapatılmalı, bir sonraki sprint için roller yeniden seçilmelidir.
4. Normalde sadece Dev Team ve SM ile yapılan retro toplantısı 5 kişilik grup olarak yapılmalı SM tarafından not alınmalıdır.
5. Review ve Retro toplantılarından sonra bir sonraki sprint için yeni storyler faaliyete alınmalıdır yeni SM sprint raporunu doldurmaya başlamalıdır.

# ÖNEMLİ HATIRLATMALAR

1- Testçi rolünün görevi müşterinin talebine göre işi bitirdiğini söyleyen veya iddia eden developerın yaptığı işi test etmektir. Örneğin müşteri belli bir bölgeyi maviye boyanmasını istemişse, developer boyama işini bitirdikten sonra müşteri talebine göre kontrol etmeli, uygunsa bitmiş olarak işaretlemelidir yada geri çevirmeli, gerekirse developer'a işi baştan yapmasını söylemelidir.

2- Analyst rolünün görevi müşterinin ilk etaptaki talepleri ile ilgili dev ekibi ile beraber çalışıp işi bitirmesine yardımcı olmak, net olmayan konularda PO ile iletişime geçmektir. Örneğin bir renk konusunda PO net birşey söylememişse veya daha sonra ileteceğini belirtmişse, bununla ilgili PO ile iletişimde olmalı ve netleşmeyen bir konu varsa PO ya sorular iletmeli sprint süresi bitmeden cevap almalıdır.

3- Developer rolünün görevi müşteri taleplerine göre açılmış taskların istekler doğrultusunda yapılmasını sağlamaktır. Yani boyama işlemlerini 4 gün sürecektir şekilde yapmak ve ilerledikçe her gün bitirdiği kadar işin resmini çekip proje raporuna SM aracılığıyla eklenmesini sağlamaktır.

# DEVELOPMENT



PO'nun istediđi resim  
Açık hatlarıyla belli ve tanımlı



Ekibin haftalık çalışacağı  
çizim.



1 hafta sonunda ortaya çıkacak  
ürün. Not: Dev Ekibi ortadaki  
çizim üzerinde çalışma yapılacaktır.  
Burdaki resim sadece renkleri  
göstermek amaçlı verilmiştir.

Örnek Boyama: <https://www.youtube.com/watch?v=YG5f3-bw4pU>

# ÖNEMLİ HATIRLATMALAR

1. Grup içinde isteksiz veya katılım göstermeyen, işini eksik yapan kişiler için ekibin diğer elemanları onun yerine işleri yapmalı ve bunu raporda belirtmelidir. Örneğin SM raporunu hazırlamamışsa o haftalık bireysel notlandırmadan kendisi sorumlu olacağından sadece kendisi sıfır alacaktır. Diğer ekip üyeleri bundan etkilenmeyecektir. Örneğin I ekip üyesi development yapmıyorsa veya PO projeye katılım göstermiyorsa, SM onun yerine gereken notları almalı fakat yapılan işlerde kendi adını yazmalıdır veya başkası işleri yapıyorsa onun adını yazmalıdır. Örneğin haftalık raporda. O haftanın PO rolüne ve SM rolüne kendi adını yazmalıdır.
2. Sprintin başarısı SM'e bağlıdır, bu yüzden SM rolü için sizi engelleyen bir aktivite varsa o hafta SM solünü almamanız önerilir.
3. Her türlü sorunuz için Türkçe kaynak dersin web sitesine eklenmiştir..

# ÖNEMLİ HATIRLATMALAR

Bireysel proje notlandırması 100 üzerinden:

SM olunan hafta yazılan sprint için rapor çıktısı: %50

Proje raporu genel ekip notu: %40 (Son slaytta detay var)

Ekip İçi Karşılıklı Not: %10

Bu notlandırma ile 100 üzerinden 80 almış bir öğrenci toplam notun %30'una denk düştüğü için projeden sene sonunda 24 puan alacaktır.



# ÖNEMLİ HATIRLATMALAR

Her türlü anlaşmazlıkta bana ulaşip ekip olarak veya bireysel olarak ziyaret edebilirsiniz.

İletişim ve danışmanlık saatlerim için : [Link](#)

Product Owner(PO)	Scrum Master(SM)	Developer [Dev Team]	Tester [Dev Team]	Analyst [Dev Team]
Yağmur Yağmaz	Kaya Kaymaz	Deniz Tutmaz	Alev Sönmez	Nehir Akmaz

Tablo 1: Sprint 1 Planlama toplantısına katılanlar.

## PRATİK

Ekip Üyeleri seçimi ve roller

## SPRINT PLANLAMA TOPLANTISI

User Story 1	Verilen çizimin en az 3 renk ile boyanmasını istiyorum bu sayede renk çeşitliliği sağlayabiliriz.
User Story 2	Çizimin boyanmasında sıcak renkler kullanılmasını istiyorum bu sayede çizim daha hareketli durabilir.
User Story 3	Çizim sırasında pastel boya kullanılmasını istiyorum bu sayede resim daha retro bir görünüme sahip olur.
User Story 4	Çizimin sadece kapalı alanlara yapılmasını istiyorum bu sayede gereksiz boya kullanmamış olup resmi kolayca dijitalde kullanabilirim..

Tablo 2: Sprint 1 için alınan Sprint Backlog ve User Story'ler.

Toplantı sırasında PO tarafından yapılması istenen iş üzerinde konuşuldu. PO Yağmur Yağmaz yapılması istenin boyama işlemine ait çizimi Dev Team'e sundu. Ekip üyeleri Şekil 1 de verilen resmi kendi arasında tartıştı ve sorularını PO'ya yöneltti. Tester Alev Sönmez renklerin kodlarının olup olmadığını sordu. PO istediği renk kodlarının olmadığını ancak literatürdeki isimlerini söyledi. Örneğin yaprakların yeşile boyanmasını ve Acrylic yeşil rengini istediğini belirtti. Analyst Nehir Akmaz PO'dan iletişim bilgilerini alıp netleşmeyen renk olup olmadığını sordu. PO kulak rengi konusunda netleşme olmadığını belirtti. Ancak hafta içinde ileteceğini belirtti. Bu bilginin tasklara başlamak için bir engel olmadığı ekip tarafından onaylandı. PO 'dan alınan User Story'ler aşağıdaki Tabloda verilmiştir.

YAPILACAK İŞ



# DEFINITION OF DONE

## Renk Gereksinimleri

En az 3 farklı pastel boya rengi kullanılmalı

Renkler canlı ve çocuklara uygun olmalı

Kapalı alanlar boş bırakılmamalı

Renk uygulaması tutarlı olmalı

## Boyama Tekniği

Renkler Mandala deseninin içinde kalmalı

Renk taşmaları olmamalı

Pastel boya basıncı eşit ve tutarlı olmalı

## Mandala Desen Uyumunu

Tüm kapalı geometrik alanlar tamamen doldurulmalı

Simetrik tasarım korunmalı

Tilki silueti net bir şekilde tanınabilir olmalı

Karmaşık desen detayları korunmalı

## Fiziksel Özellikler

A4 kağıt boyutu (210 x 297 mm)

Kağıtta yırtık veya buruşukluk olmamalı

Temiz kenar ve sınırlar olmalı

## Bitirme Kalitesi

Tasarım dışında pastel boya izi olmamalı

Renk geçişleri yumuşak olmalı

Kazara leke bulunmamalı

Genel görünüm temiz ve düzenli olmalı

# TASKLAR

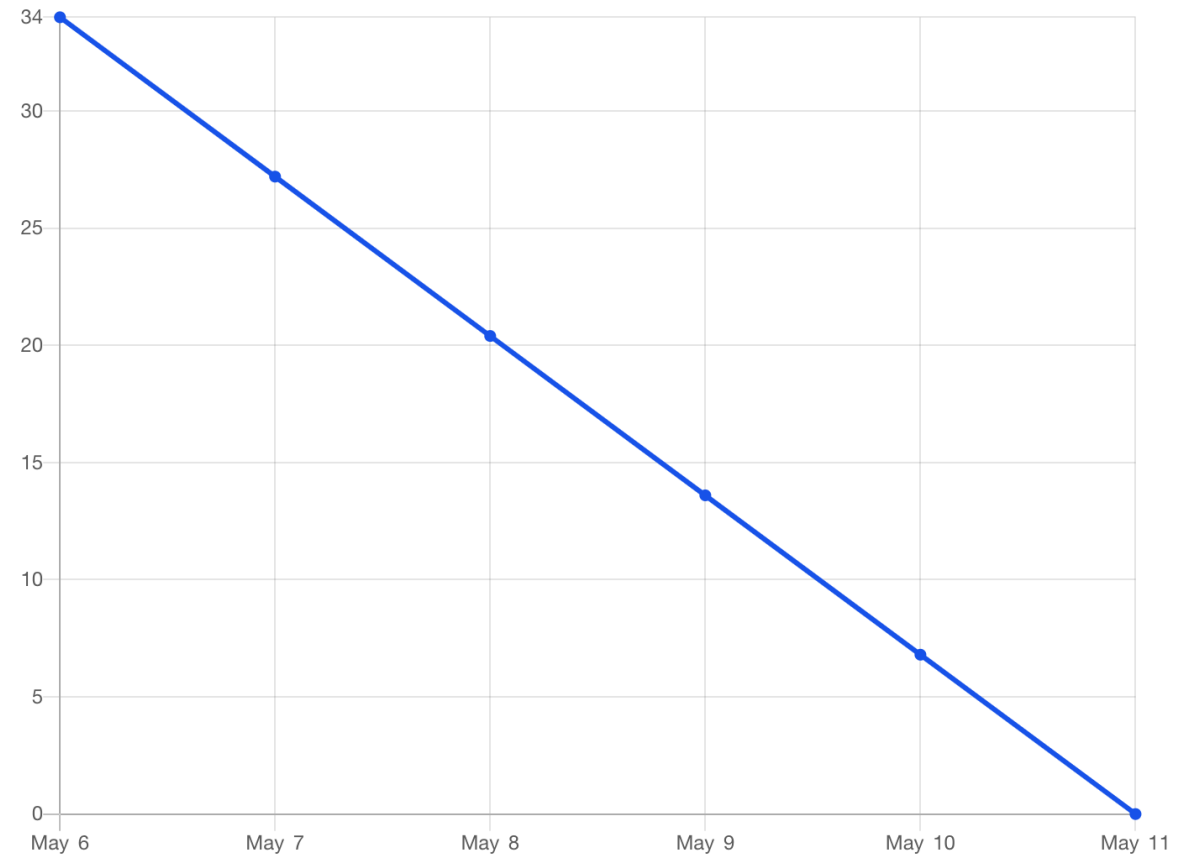
User Story 1	Task 1	Development	Resmin çıktısı alınmalı ve 3 ve üstü renge karar verilmelidir.
		Test	Proje dökümantasyonunda 3 ve üstü renk kontrol edilmeli ve A4 boyutunda çıktı olduğu ve istenen kağıt kalitesinin olduğu kontrol edilmeli.
	Task 2	Development	Çizim yapılacak renklerin renk skalasında uyumu ve diğer storylerde istenen kısıtlamaya uyumluluğu kontrol edilmeli
		Test	Seçilen renklerin sprint backloga uygunluğu test edilmeli.
	Task 3	Analyst	Seçilen renkler müşteriye onaylatılmalı
...	...	...	...
...	...	...	....

# PUANLAMA

User Story 1 (SPI.1)	Task 1 (SPI.1.1)	Development (SPI.1.1.1)	Resmin çıktısı alınmalı ve 3 ve üstü renge karar verilmelidir.	3 Puan
		Test (SPI.1.1.2)	Proje dökümantasyonunda 3 ve üstü renk kontrol edilmeli ve A4 boyutunda çıktı olduğu ve istenen kağıt kalitesinin olduğu kontrol edilmeli.	1 Puan
	Task 2 (SPI.1.2)	Development (SPI.1.2.1)	Çizim yapılacak renklerin renk skalasında uyumu ve diğer storylerde istenen kısıtlamaya uyumluluğu kontrol edilmeli	2 Puan
		Test (SPI.1.2.2)	Seçilen renklerin sprint backloga uygunluğu test edilmeli.	1 Puan
	Task 3 (SPI.1.3)	Analyst (SPI.1.3.1)	Seçilen renkler müşteriye onaylatılmalı	1 Puan
User Story 2 (SPI.2)	...	...	...	....
...	...	...	....	...

# BURNDOWN CHART

Burndown Chart





# 1. GÜN

Sprint Backlog	TO DO	IN PROGRESS	TEST/HOLD	DONE
US1	SPI.1.1.1			
	SPI.1.1.2			
	SPI.1.2.1			
	SPI.1.2.2			
		SPI.1.3.1		
US2	...	...	...	...

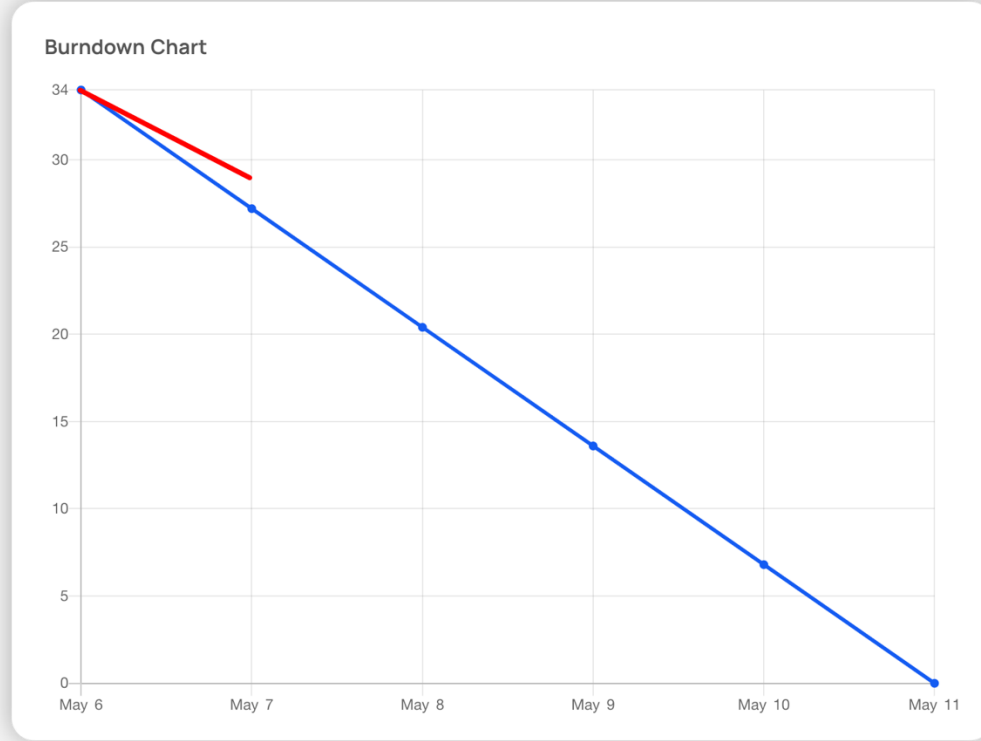
SCRUM BOARD

2. GÜN

Sprint Backlog	TO DO	In Progress	TEST/HOLD	DONE
US1				SPI.1.1.1
				SPI.1.1.2
		SPI.1.2.1		
	SPI.1.2.2			
				SPI.1.3.1
US2	...	...	...	...

SCRUM BOARD

# BURNDOWN CHART VE İLERLEME

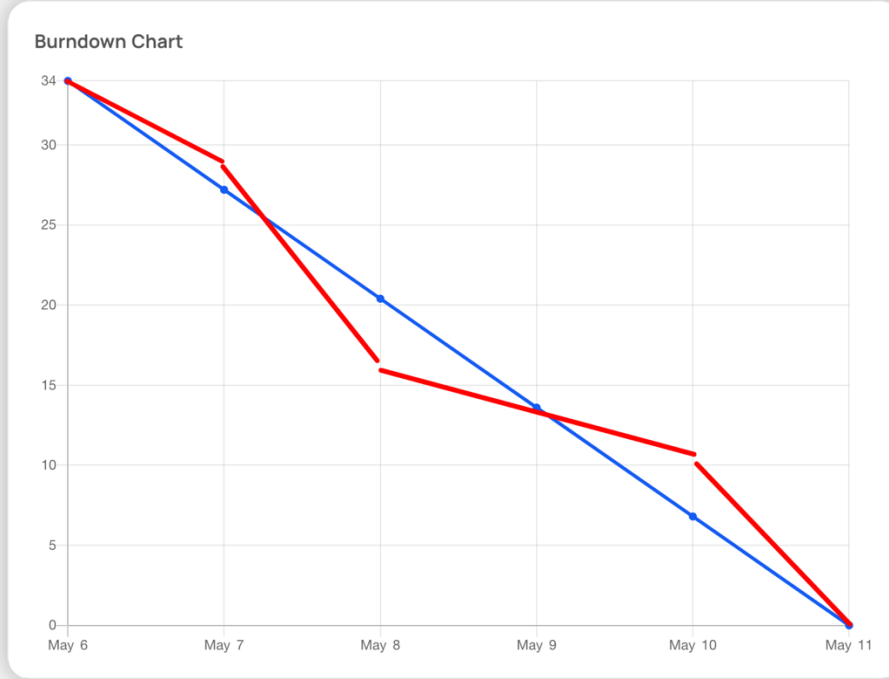


Burndown Chart I. Gün sonunda



I. Gün sonunda ilerleme

## 2. GÜN 3. GÜN VE 4. GÜN



Burndown sürekli Güncellenecek



2 3.4. Gün sonunda ilerleme



## SPRINT REVIEW

- Spring Review toplantısı PO, SM ve Dev Team tarafından online/yüzyüze yapıldı. Bu toplantıda Yapılan son boyama işlemlerinden sonra müşteriye sunuldu. Bakınız Şekil 5. Müşteriden geri dönütler ve beklentileri soruldu. Müşteri çıkan son üründen mutlu olduğunu belirtti. Sonrasında Sprint 2 için planlama toplantısına geçildi.

# SPRINT RETROPECTIVE

Sprint 2 planlama toplantısı sonrası PO hariç ekip olarak önceki Sprint 1 değerlendirilmesi için retrospectpective toplantısı SM tarafından organize edildi. Toplantıda müşterinin geri dönütleri ve sprint boyunca karşılaşılan sorunların gelecekte nasıl daha iyi çözülebileceği ve ne aksiyonlar alınabileceği tartışıldı. Örneğin Analyst müşteriden bazı renk kodlarını almakta geciktiği, bir dahaki sefere daha hızlı çalışması gerektiği ekip arkadaşları tarafından iletili. Ayrıca kullanılan bazı kalemlerin kalitesiz çıktığı bir dahaki sefere XXXX kalite kalem kullanılacağı belirtildi. Devamında proje belgelerinin ortak bir Cloud ortamında tutulmasına karar verildi. **Ekibin 34 puanlık iş alması biraz fazla bulundu bu yüzden bir sonraki sprint 30 puanlık iş alınmasına karar verildi.**

# PROJE NOTLANDIRMASI

- Rapor Notlandırması.
- Rapor ekibin alacağı genel notu içerecektir ve tüm ekip üyelerinin notunu etkilemektedir(%40).
- Rapor'un notlandırmasında:
  - Formatın örneğe uygunluğu ve sprintlerin düzenli yapılması : %20
  - Her ekip üyesi için 1 Sprint koşulmuş olması ve rollerdeki rotasyon: %20
  - Scrum toplantılarının formatına ve sırasına uygunluğu: %20
  - Alınan notların detaylandırması ve toplantıyı yansıtması: %20
  - Kapanış kısmının ve Bio kısmının tamamlanması: % 20

Bu notlandırmadan 90 almış rapor için ekip üyeleri kişi başı 36 puan alacaktır.



The background of the entire image is composed of numerous overlapping yellow sticky notes. Each sticky note features a simple smiley face drawn with a green marker, consisting of two dots for eyes and a curved line for a mouth. The notes are scattered across the frame, creating a textured, cheerful backdrop.

EOF\*

\*End of Fun/File



# REFS

I - Visual Paradigm Scrum Recap Image