



AGILE: IS IT SO GOOD?!



AGENDA

1. SCRUM
2. KANBAN
3. eXtreme Programming (XP)

A grayscale background image showing a hand holding a piece of chalk, writing on a chalkboard. The hand is positioned on the right side of the frame, and the chalkboard has some faint, illegible writing on it. The overall tone is professional and educational.

O!!!

EU SOU O MIGUEL

Eu estou aqui para apresentar um pouco sobre como o agile mudou a forma como se produz software ao redor do mundo

You can find me on Github/Gitlab at:
[@miguelpimentel](#)



História: Manifesto Ágil

1. Garantir a satisfação do cliente, entregando rápida e continuamente software funcionais;
2. Software funcionais são entregues frequentemente (semanal, ao invés de mensal);
3. Software funcionais são a principal medida de progresso do projeto;
4. Até mesmo mudanças tardias de escopo no projeto são bem-vindas.
5. Cooperação constante entre as pessoas que entendem do 'negócio' e os desenvolvedores;
6. Projetos surgem por meio de indivíduos motivados, devendo existir uma relação de confiança.
7. Design do software deve prezar pela excelência técnica;
8. Simplicidade;
9. Rápida adaptação às mudanças;
10. Indivíduos e interações mais do que processos e ferramentas;
11. Software funcional mais do que documentação extensa;
12. Colaboração com clientes mais do que negociação de contratos;
13. Responder a mudanças mais do que seguir um plano.





1. SCRUM

The background of the slide is a blurred photograph of a desk. On the left, a pair of black over-ear headphones sits on a white surface. To their right is a white mug. Further right, a blue cup is visible. The right half of the image is covered by a solid blue overlay, which contains the text.

SCRUM

Scrum é uma metodologia ágil para gestão e planejamento de projetos de software.

RITUAIS



SPRINT PLANNING

São decididas e priorizadas as US



DAILY MEETING

O que fiz ontem? Tem algo me atrapalhando? O que vou fazer hoje?



SPRINT REVIEW

Adaptar backlog e juntar tudo o que feito. Pontos feitos, merges.



SPRINT RETROSPECTIVE

Reflexões, o que foi bom e o que não foi.

Papéis

Scrum Master



Product Owner



Developer Team





YOU CAN ALSO SPLIT YOUR CONTENT

Épicos

Um Épico é uma grande ES, mas tão grande que levaria mais de uma Sprint para ser concluída.

Features

Representa uma funcionalidade do software

US

User stories representam incrementos para uma determinada funcionalidade



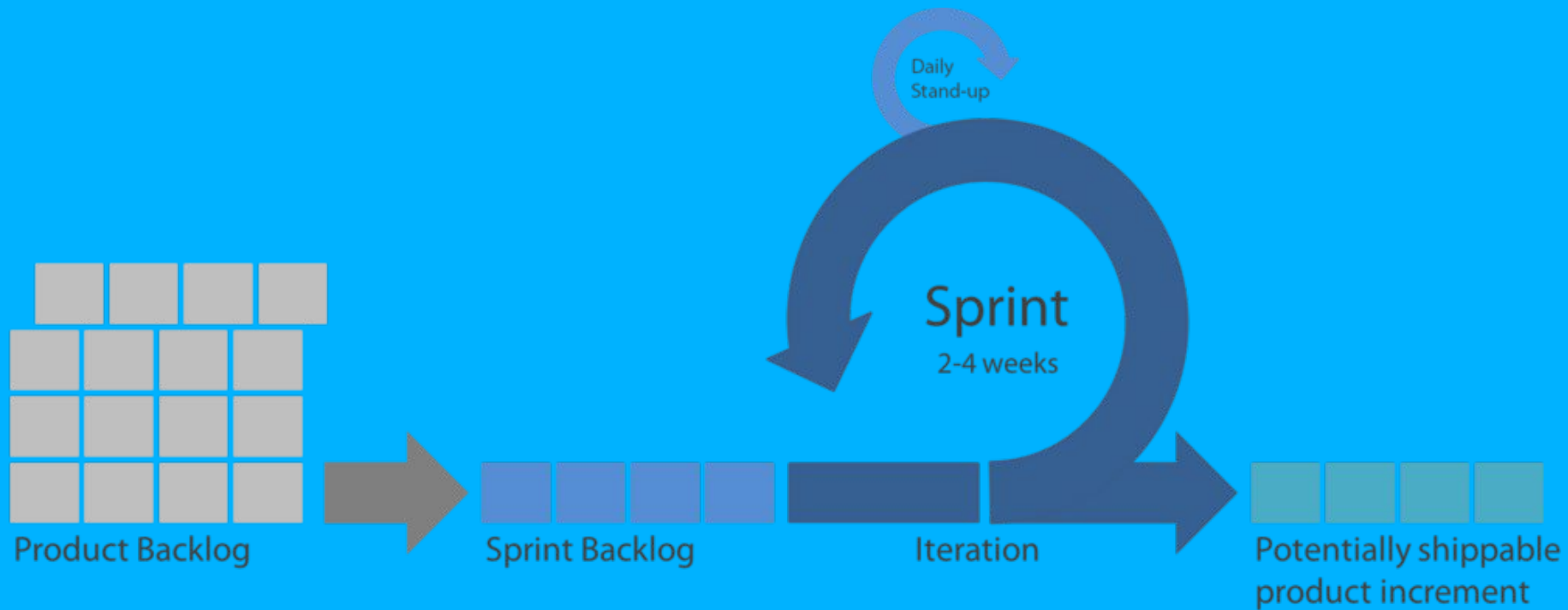
MODELO US

Eu como <ator> desejo <ação para US> para que
<motivo da US>



OUTRAS COISAS SOBRE US

- RASTREABILIDADE
- CRITÉRIOS DE ACEITAÇÃO





2. KANBAN

KANBAN

- KANBAN é uma palavra japonesa e seu significado é "cartão" ou sinalização. É um método para a implantação de mudanças que não prescreve papéis ou práticas específicas.

KANBAN

TO DO

DOING

DONE

#US03

#US02

#US01

#US05



3. XP



XP

1. **Jogo de Planejamento** (Planning Game)
2. **Fases pequenas** (Small Releases)
3. Metáfora (Metaphor)
4. Design Simples (Simple Design)
5. Testes de Aceitação (Customer Tests)
6. Semana de 40 horas (Sustainable Pace)
7. Propriedade Coletiva (Collective Ownership)
8. Programação Pareada (Pair Programming)
9. Padronização do Código (Coding Standards)
10. Desenvolvimento Orientado a Testes (Test Driven Development)
11. Refatoração (Refactoring)
12. Integração Contínua (Continuous Integration)

E para o nosso time...

SCRUM



KANBAN

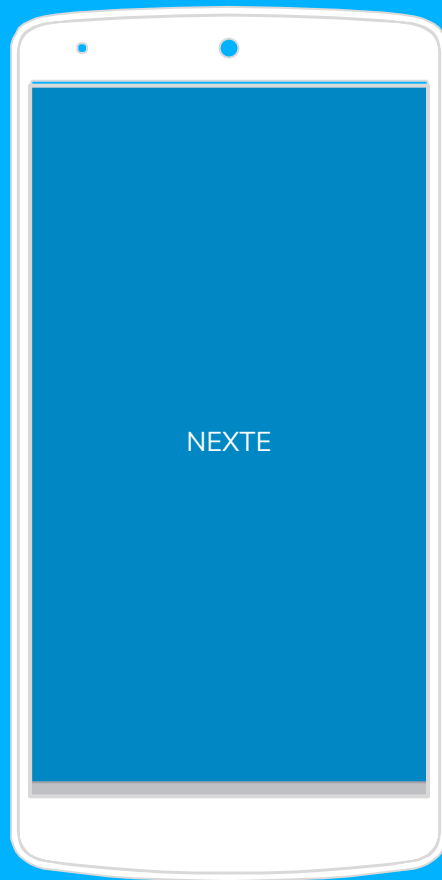


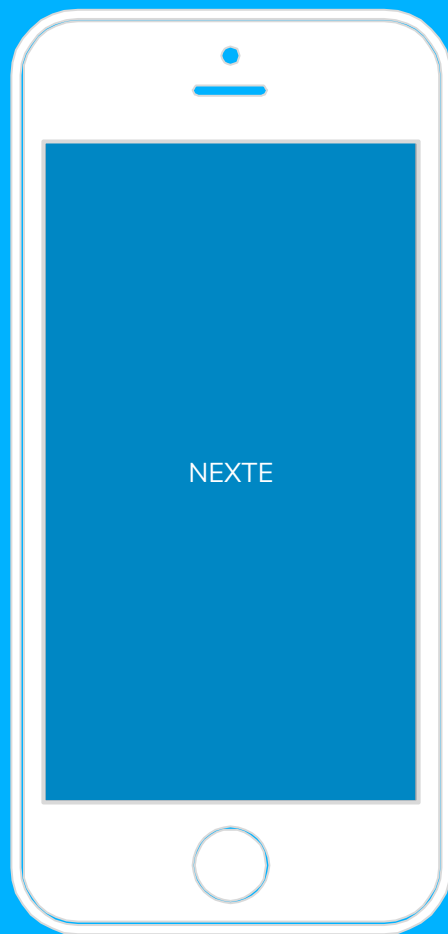
XP



SCRUM, XP, KANBAN pelo mundo







Obrigado!

De todos nós de EP

Alguma dúvida?

@miguelpimentel