

Appunti di Laboratorio di Progettazione

A cura di:

Francesco Refolli

Matricola 865955

Fonte Immagini:

Slide di Mariani L. (Unimib)

Wikipedia

Anno Accademico 2024-2025

Chapter 1

Scrum

1.1 I principi

Si basa su tre principi:

- **Visibilità**

- gli aspetti che condizionano il risultato (quali feature sono implementate, quali sono testate, quali sono da modificare) devono essere chiaramente visibili al *Direttorato* cosicchè possa prendere decisioni consapevolmente.
- È altresì importante dare definizioni chiare, per sapere per esempio cosa si intende con il termine 'eseguito'. Alcuni esempi di definizioni:
 - * I tests sono stati scritti e sono tutti passati.
 - * I test di analisi statica sono tutti passati.
 - * Il codice è stato riorganizzato e rivisto con successo.
 - * Il software è stato dispiegato nell'ambiente di Messa in Scena (o Produzione).
 - * La documentazione è disponibile in Italiano e in Inglese.
 - * ... etc

- **Ispezione**

- Tutti gli aspetti del processo di sviluppo devono essere ispezionati per identificare i problemi
- Le frequenze di ispezione possono dipendere dalla frequenza di aggiornamento/pubblicazione/di artefatti, rapporti, oggettistica.

- **Adattamento**

- Se c'è qualche problema, il *Direttorato* deve prendere immediati provvedimenti per ricondurre alla socialista via sia il Software che il Processo e risolvere i problemi nel più breve tempo possibile.

1.2 Il processo

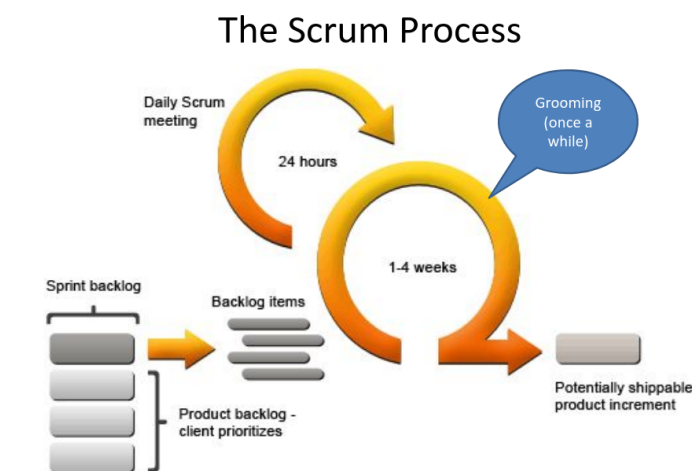


Figure 1.1: Il processo Scrum

I Punti cardine del processo sono:

- Iterazioni brevi di 1/4 settimane
- Mantenimento di una lista degli Arretrati.
- Un incontro Scrum giornaliero.
- Al termine di ogni iterazione si ha un prodotto incrementalmente costruito e immediatamente dispiegabile.

1.3 I ruoli

I componenti del Direttorio assumono ruoli ben definiti:

- **Rappresentante del Popolo (RP)**
 - È responsabile della massimizzazione del valore fornito dalla *squadra* assicurando che gli arretrati della squadra siano allineati con le esigenze del Popolo.
- **Squadra (SQ)**
 - sviluppa in modo incrementale e autonomo la funzionalità in base alle direzioni del *Rappresentante del Popolo*.
- **Gran Maestro del Socialismo Internazionale (GMSI)**
 - È responsabile del processo di sviluppo, insegna e adatta Scrum alle esigenze della Sezione, supervisiona il comportamento di tutti i partecipanti al processo Scrum.
- Preferibilmente sono interpretati da persone diverse

- I ruoli possono essere riassegnati tra le iterazioni

Nel presente documento si fa anche riferimento a ulteriori ruoli che sono *esterni* al Direttorio:

- **Popolo**
 - È il gruppo dei portatori di interesse e dei proprietari dei mezzi di produzione, rappresentato dal *RP*.

1.4 Gli arretrati

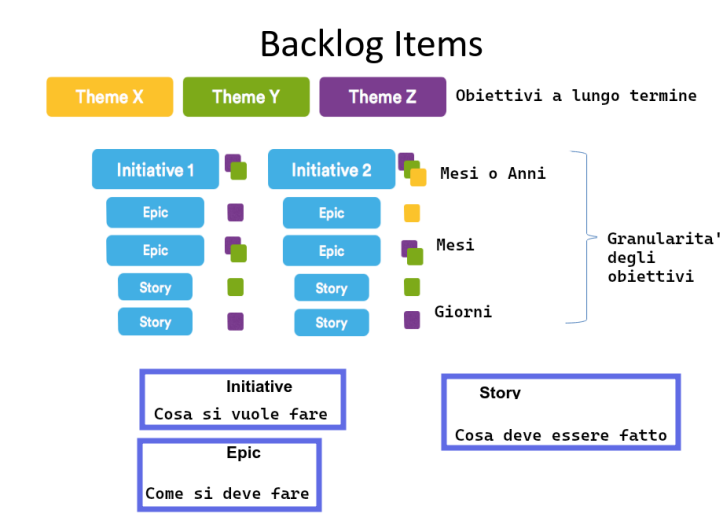


Figure 1.2: Gli arretrati

1.5 Gli incontri

1.5.1 Gli incontri di pianificazione

Ogni incontro dovrebbe essere diviso in parti consecutive:

- Stabilire gli obiettivi dell'iterazione (4 ore)
 - Partecipano il *Rappresentante del Popolo*, la *Squadra* e il *Gran Maestro del Socialismo Internazionale*.
 - * Possono essere invitati esperti della Direzione Politica di Stato.
 - il *RP* prepara l'elenco degli Arretrati di Produzione prima della riunione.
 - il *RP* presenta le voci degli Arretrati con la priorità più alta.
 - la *Squadra* pone domande su contenuto, scopo, significato, ...
 - Prima che trascorrono le 4 ore, la *Squadra* seleziona la funzionalità del prodotto che può essere impegnata entro la fine della prossima iterazione.
 - Le attività possono essere un mix di epiche e storie, a seconda delle priorità e della pertinenza delle attività.

- Perfezionare l'evasione degli obiettivi (4 ore)
 - Partecipano il *Rappresentante del Popolo*, la *Squadra* e il *Gran Maestro del Socialismo Internazionale*.
 - * Possono essere invitati esperti del dominio tecnologico.
- le decisioni spettano SOLO alla *Squadra* (gli Arretrati possono essere modificati solo dalla *Squadra*).
- Le attività devono essere perfezionate e valutate.

1.5.2 Gli incontri giornalieri

- Incontro faccia a faccia.
- Partecipano la *Squadra* e il *Gran Maestro del Socialismo Internazionale*.
- La durata massima è fissata a circa 15 minuti.
- Sempre nello stesso posto alla stessa ora ogni giorno lavorativo.
- Il *GMSI* inizia l'incontro partendo dalla sua sinistra e procedendo in senso antiorario.
- Ogni membro della *Squadra* risponde a 3 domande:
 - Cosa ho fatto dall'ultimo incontro giornaliero?
 - Cosa farò da ora al prossimo incontro giornaliero?
 - Cosa mi impedisce di svolgere il mio lavoro nel modo più efficace possibile?
- Nessuna digressione, solo risposte brevi alle domande.
- Parla solo una persona alla volta, le altre persone ascoltano, nessuna interruzione, nessuna discussione.
- Dopo che un membro della *Squadra* ha riferito, gli altri membri della *Squadra* possono chiedere di organizzare un incontro dopo l'incontro giornaliero.

1.5.3 Gli incontri di revisione

- La durata massima è fissata a circa 4 ore.
- Partecipano il *Rappresentante del Popolo*, la *Squadra* e il *Gran Maestro del Socialismo Internazionale*.
- La *Squadra* non dovrebbe impiegare più di 1 ora per preparare questa riunione.
- Obiettivi:
 - Presentare al *RP* e al *Popolo* una funzionalità che è ESEGUITA.
 - Una funzionalità che non è eseguita NON PUÒ essere presentata.

- Tutto ciò che non è una funzionalità NON PUÒ essere presentato, a meno che non sia per supportare la comprensione di una funzionalità.
- La funzionalità è dimostrata dalle postazioni di lavoro della *Squadra* (solitamente il server di garanzia della qualità).
- Inizia con un membro della *Squadra* che presenta: obiettivo dell'iterazione, arretrati impegnati, arretrati completati.
- La maggior parte della riunione riguarda:
 - I membri della *Squadra* dimostrano le funzionalità.
 - Il *RP* e il *Popolo* pongono alcune domande.
 - I membri della *Squadra* annotano le modifiche da apportare.
- La riunione termina con un sondaggio del *Popolo*.
- Il *PR*, il *Popolo* e la *Squadra* discutono di una possibile riorganizzazione degli arretrati.

1.5.4 Gli incontri di retrospettiva

- La durata massima è fissata a circa 3 ore.
- Il *RP* (facoltativo), la *Squadra* e il *GMSI* discutono di cosa è andato bene e cosa è andato male e di conseguenza modificano i piani per la prossima iterazione.
- I membri della *Squadra* rispondono a 2 domande:
 - Cosa è andato bene durante l'ultima iterazione?
 - Cosa potrebbe essere migliorato nella prossima iterazione?
- Il *GMSI* riassume tutte le risposte in un modulo.
- La *Squadra* assegna la priorità agli elementi nel modulo.
- La *Squadra* decide quali elementi vengono trasformati in elementi di azione ad alta priorità nella prossima iterazione, come requisiti non funzionali.

1.5.5 Gli incontri di toelettatura

Si possono prevedere o richiedere degli incontri finalizzati alla scrittura o al perfezionamento di attività e storie. In genere una per iterazione.

1.6 Attività e Storie

Le attività sono descrizioni di cose da fare o da ottenere in modo concreto. Le Storie Utente sono descrizioni di funzionalità singole (o situazioni dal punto di vista dell'utente). È necessario che siano:

- Indipendenti

- Negoziabili
- Preziose per gli utenti
- Valutabili
- Piccole
- Testabili

In base al tipo di applicazione può risultare difficile o impossibile realizzare delle Storie Utente (caso di applicazioni dove il ruolo degli utenti è assente o molto limitato). In questi casi si avranno prevalentemente Attività (o "Carte"). Le Storie Utente sono anch'esse attività. Per scrivere le Storie Utente è necessario seguire uno stile consistente ed esplicito per consentire di chiarire le richieste, le funzionalità, i limiti e le negoziazioni. È buona cosa descrivere nelle Storie Utente il diritto di Conferma e di Refutazione se è importante.

Altro tipo di attività sono le Attività Tecniche, che richiedono di solito una descrizione di azioni che non riguardano il prodotto ma lo sviluppo di esso o altri dettagli tecnici. Queste possono essere rappresentate anche come Storie con al centro gli sviluppatori.

Per valutare l'impegno necessario per eseguire una storia (o un'attività) si utilizza un Punteggio espresso in numeri interi (per esempio seguendo la sequenza di Fibonacci: 1, 2, 3, 5, 8, 13 ... etc). Grazie a questi punteggi è possibile confrontare l'impegno delle storie. Il valore assoluto assegnato come punteggio non è molto rilevante, ma è altresì importante rispettare il valore relativo tra i punteggi delle storie: una storia da 5 punti deve richiedere più del doppio dello sforzo di una storia da 2 punti.

1.6.1 Stima dei Punteggi (o Briscola delle Storie)

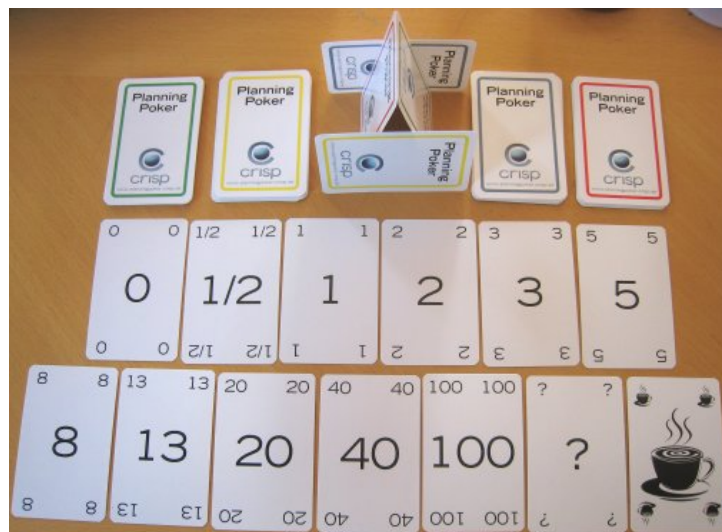


Figure 1.3: La "Briscola delle Storie"

Per ogni Storia (o attività):

- si discute brevemente cosa prevede.

- ogni membro della *Squadra* seleziona una carta il cui punteggio equivale alla sua stima di quanto impegno è richiesto secondo lui (ovvero esprime una stima personale).
- se le stime sono concordi allora il punteggio della storia è deciso.
- altrimenti si discute per definire un punteggio su cui siano tutti d'accordo.
- È fortemente sconsigliato utilizzare approcci puramente matematici, come la media o la mediana, per sintetizzare in breve tempo le stime emesse dai membri.

1.6.2 Velocità

La velocità istantanea del processo di sviluppo è espressa come la somma dei punti delle storie eseguite in ogni singola iterazione. La velocità approssimata del processo si esprime come la media delle ultime N iterazioni.