



MODELOS ÁGEIS I

SCRUM E LESS

Prof. Raul Sidnei Wazlawick
UFSC-CTC-INE

CONTEÚDO



**Manifesto
Ágil**



**Princípios
ágeis**



Scrum:

Pilares
Papéis
Artefatos
Reuniões
Burndown chart



LeSS



LeSS Huge



PRESCRITIVO X ÁGIL



AGILE MANIFESTO

- Indivíduos e interações estão acima de processos e ferramentas.
- Software funcionando está acima de documentação abrangente.
- Colaboração do cliente está acima de negociação de contrato.
- Responder à mudança está acima de seguir um plano.



DOZE PRINCÍPIOS

Satisfazer o cliente através da entrega rápida e contínua de software com valor.

Mudanças nos requisitos são bem-vindas.

Entregar software frequentemente.

O pessoal de negócios e desenvolvedores devem trabalhar juntos.

Construa projetos em torno de indivíduos motivados.

Conversa “cara a cara”.

Software funcionando é a medida primordial de progresso.

Modelos ágeis promovem desenvolvimento sustentado.

Excelência técnica e bom *design*.

Simplicidade.

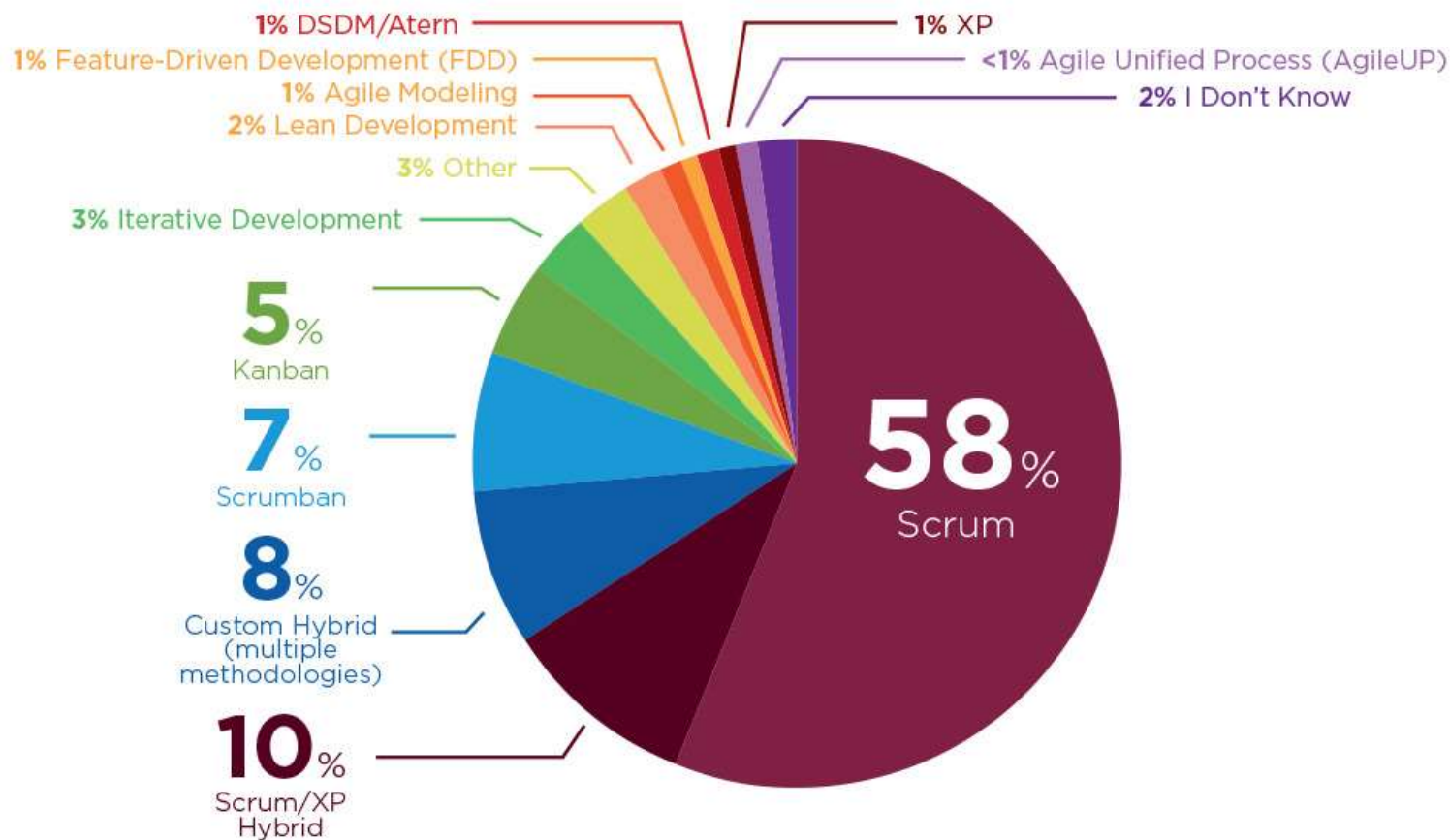
As melhores arquiteturas, requisitos e projetos emergem de equipes auto-organizadas.

Em intervalos regulares, a equipe reflete sobre como se tornar mais efetiva.



Agile Methodologies Used

When asked what agile methodology is followed most closely, nearly 70% of respondents practice Scrum (58%) or Scrum/XP hybrid (10%).



SOURCE: VERSIONONE 10TH ANNUAL STATE OF AGILE™ REPORT
© 2016 VERSIONONE INC. ALL RIGHTS RESERVED.

4.1 SCRUM



Lei de Ziv:

especificações nunca serão totalmente completas.



Lei de Humphrey:

o usuário nunca saberá o que ele quer até que o sistema esteja em uso (e talvez nem então).



Lema de Wegner:

um sistema interativo nunca será totalmente especificado e nem poderá ser totalmente testado.



Lema de Langdon:

software evolui mais rapidamente à medida que ele se aproxima de regiões caóticas, desde que não se perca o controle para o caos.



PILARES DO SCRUM



Transparência



Inspeção



Adaptação



PAPÉIS DO SCRUM TEAM



Scrum master



Product owner
(PO)



Development
team



ARTEFATOS



- Product backlog
- Sprint backlog
- Incremento



PRODUCT BACKLOG

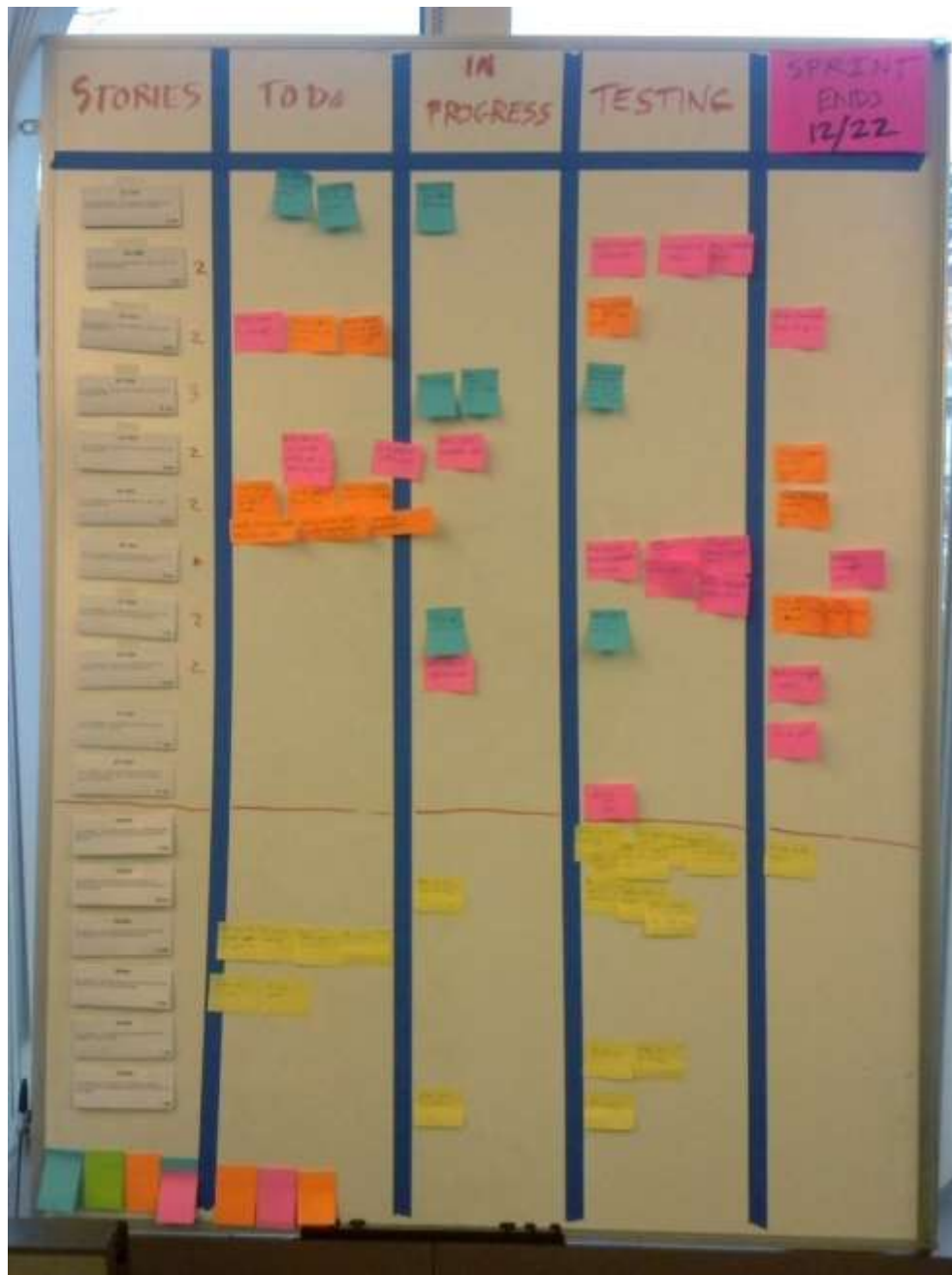
Id	Descrição	Ordem	Estimativa	Valor
3	Como usuário anônimo eu gostaria de poder visualizar a lista de livros à venda	1	2	alto
8	Como usuário identificado eu gostaria de poder comprar livros online	2	5	alto
9	Como usuário identificado eu gostaria de poder cadastrar um novo endereço de entrega	3	1	médio
17	Como responsável pelo estoque eu gostaria de poder visualizar a quantidade de cada livro em estoque.	4	1	médio
13	Como gerente de vendas eu gostaria de poder visualizar relatórios semanais ou mensais de vendas por livro.	5	3	médio
11	Como usuário identificado eu gostaria de poder cancelar um pedido recém realizado.	6	2	baixo



SPRINT BACKLOG

Objetivo	A fazer	Em andamento	A revisar	Feito
3. Como usuário anônimo eu gostaria de poder visualizar a lista de livros à venda	<div>Realizar teste exploratório</div> <div>Programar teste automatizado</div>	<div>Programar consulta ao BD</div>	<div>Programar Interface</div>	<div>Revisar requisitos</div> <div>Desenhar interface</div>
8. Como usuário identificado eu gostaria de poder comprar livros online	<div>Desenhar interface</div> <div>Programar interface com operadora de cartão de crédito</div> <div>Programar funções de consulta e compra</div> <div>Programar Interface</div> <div>Realizar teste exploratório</div> <div>Programar teste automatizado</div>	<div>Revisar requisitos</div>		

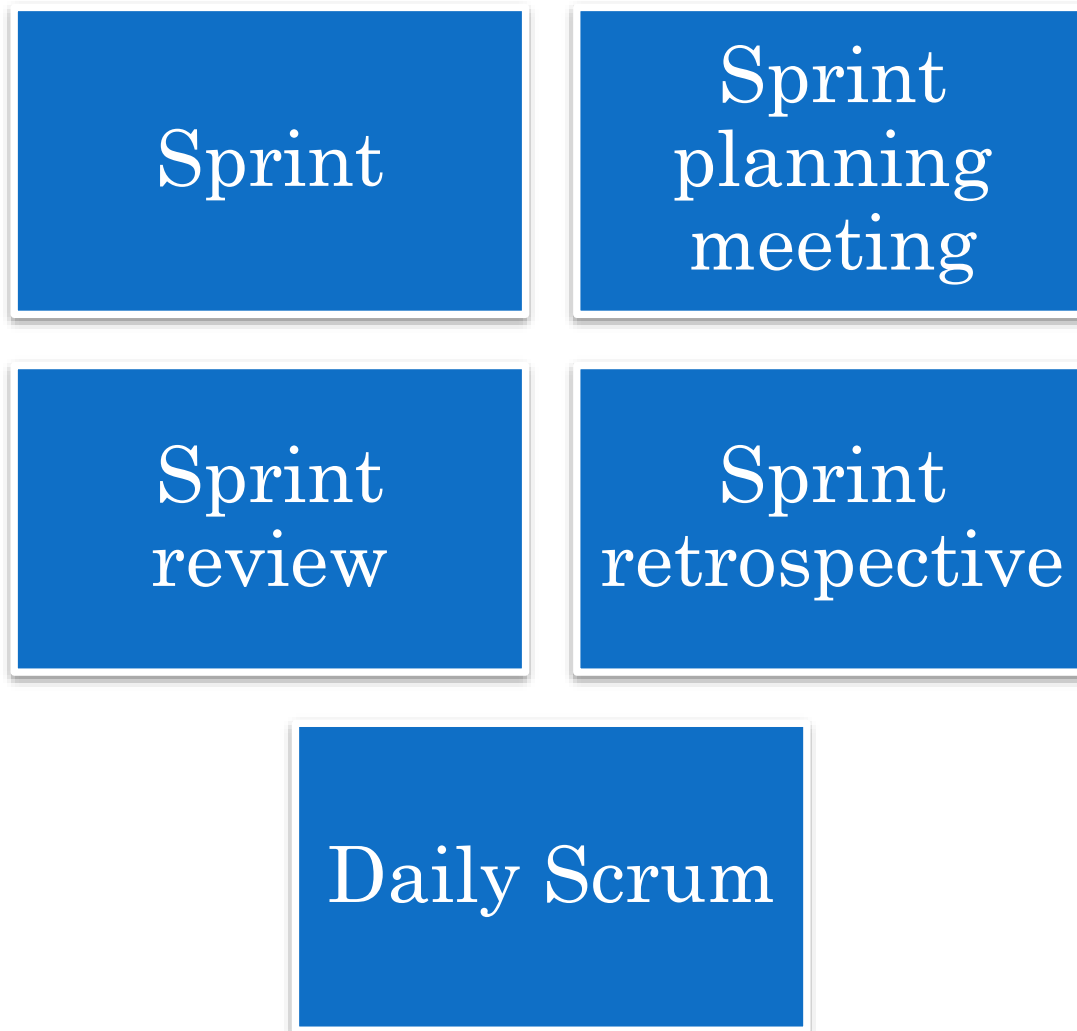




INCREMENTO E DoD



EVENTOS DO SCRUM



SPRINT



SPRINT PLANNING MEETING



SPRINT REVIEW



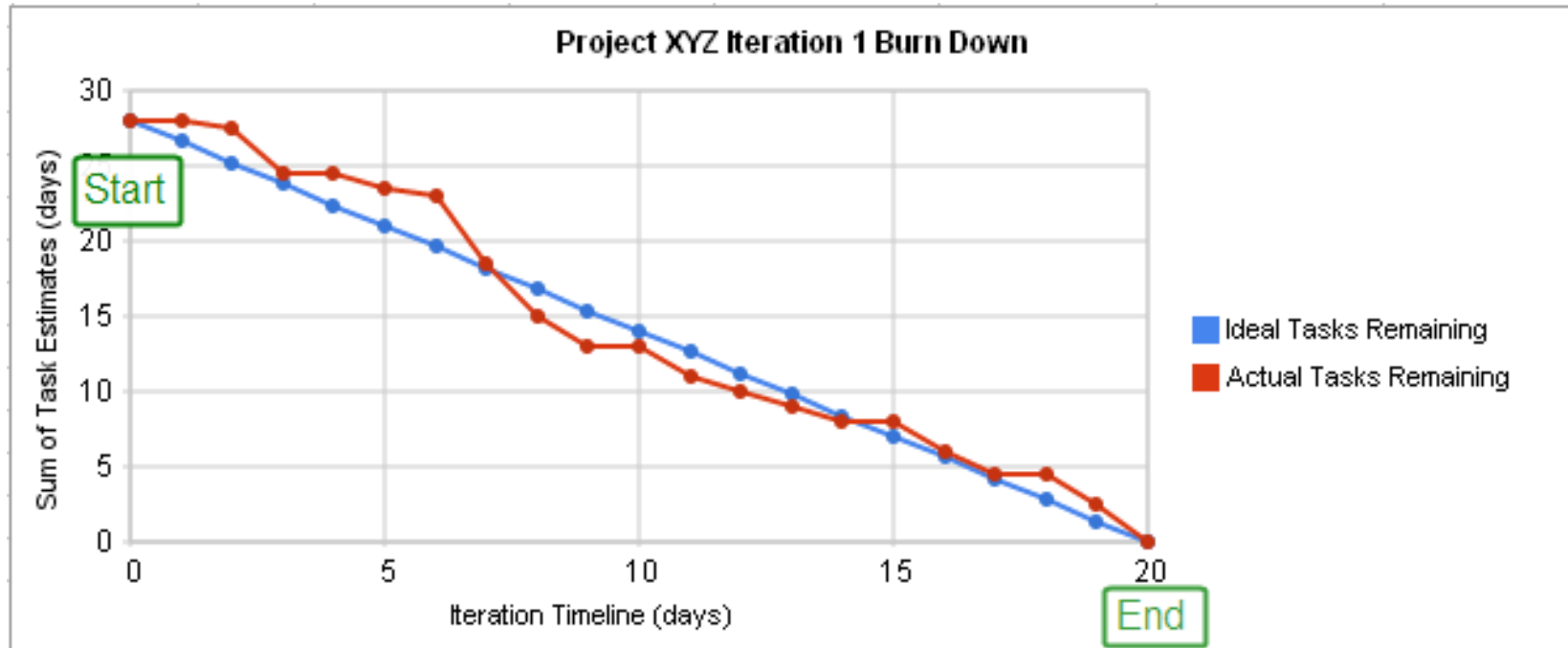
SPRINT RETROSPECTIVE



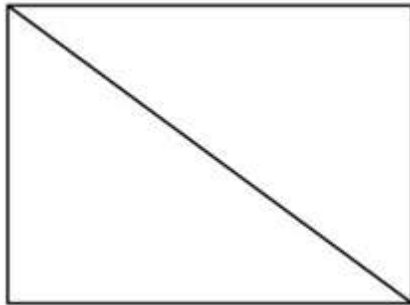
DAILY SCRUM



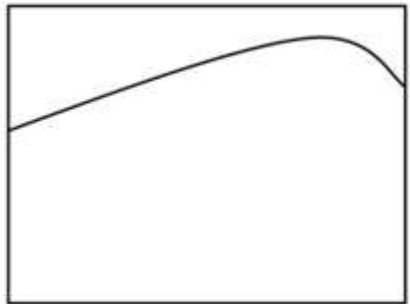
SPRINT BURNDOWN CHART



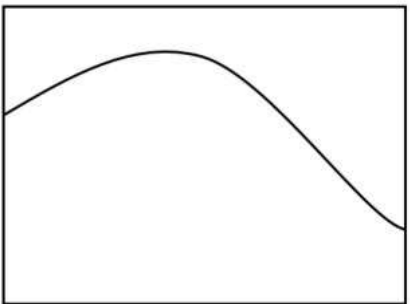
ESTILOS DE BURNDOWN



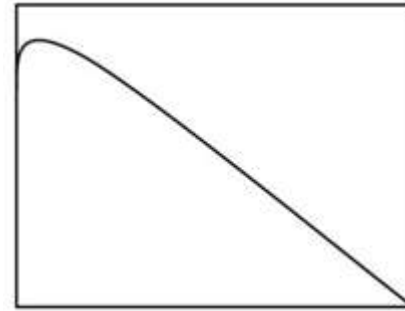
Fakey-fakey



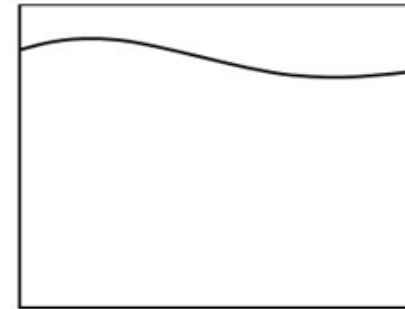
Late-learner



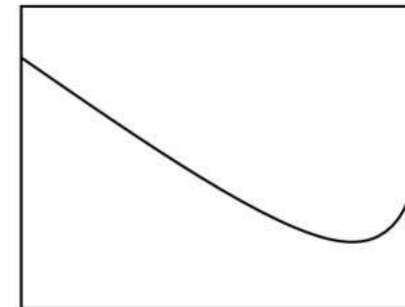
Middle-learner



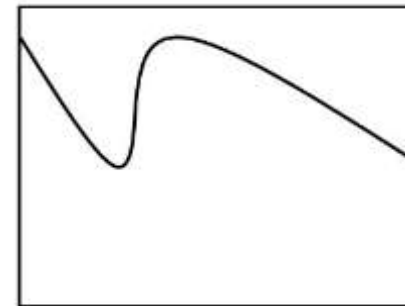
Early-learner



Plateau



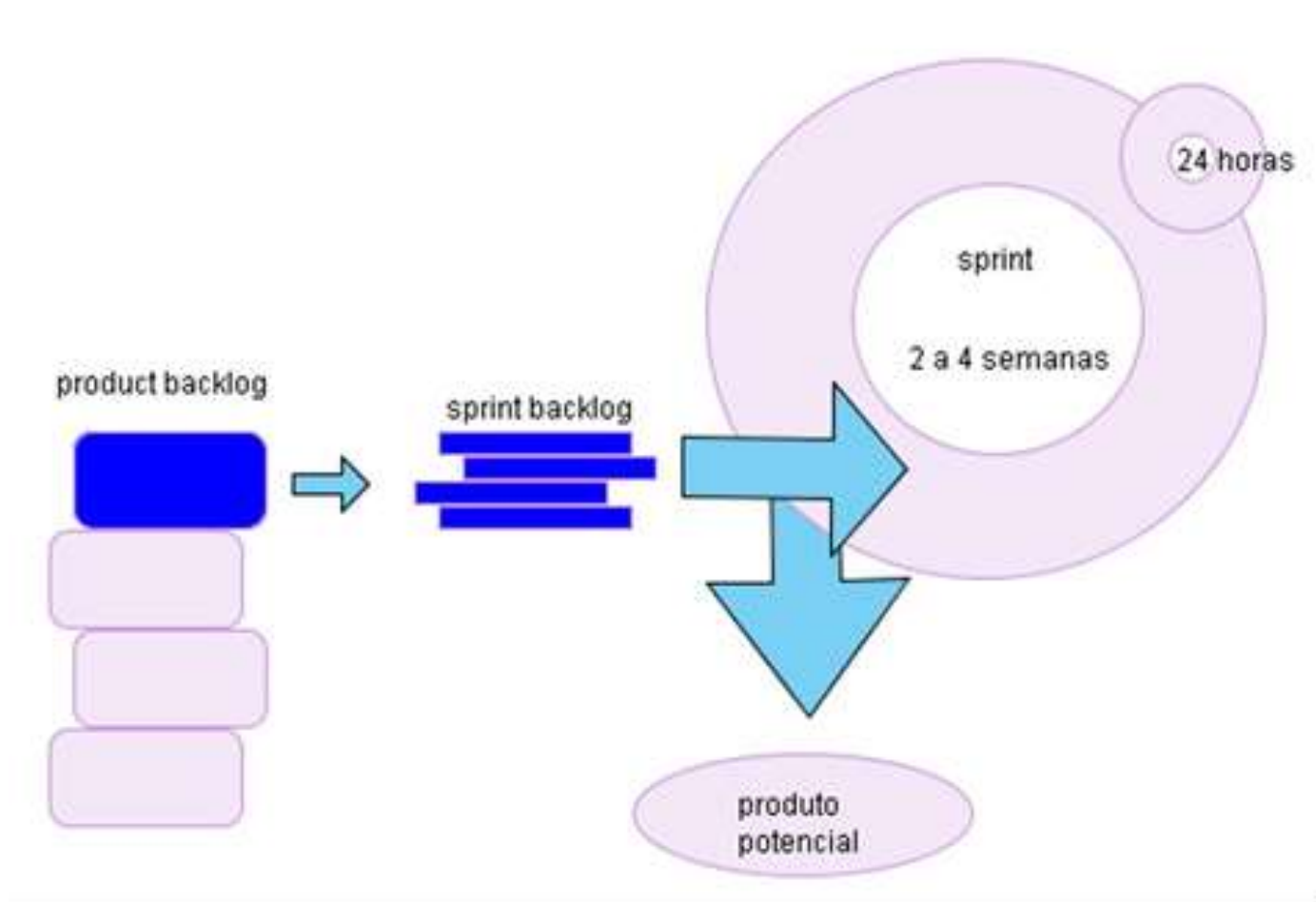
Never-never



Scope increase



FUNCIONAMENTO GERAL DO SCRUM



LESS – LARGE SCALE SCRUM

- Baseado em Scrum of Scrums
- Vários Development teams
 - Por área de requisitos, nunca por área técnica
- Sprint única
- Product backlog único
- Product owner único
- Sprint backlog por equipe
- Scrum master para uma a três equipes



SPRINT PLANNING MEETING

ONE:

- Reunião geral com todas as equipes

TWO:

- Separadamente mas simultaneamente para cada equipe



REUNIÕES DE FINALIZAÇÃO DE SPRINT

Sprint review:

- Todas equipes em conjunto

Sprint retrospective:

- Equipes separadas
- Retrospectiva geral com representantes de cada equipe

LESS HUGE

- Milhares de desenvolvedores
- Milhões de linhas de código



O QUE FICA IGUAL



Um único *product backlog*



Uma única definição de feito (DoD)



Um único incremento de produto potencialmente entregável



Um *product owner* (geral)



Uma *sprint* com todas as equipes trabalhando em paralelo para gerar um único incremento



O QUE MUDA



Mudança de papel:

passam a existir *product owners* por área de requisitos (APO)



Mudanças de artefatos:

passam a existir áreas de requisitos no *product backlog* ou *product backlogs* por área de requisitos



Mudanças em reuniões:

o *LeSS Huge* é um conjunto de execuções de *sprints* LeSS por área de requisitos

