SCRUM

Çiğdem SAKA 04 Nisan 2015

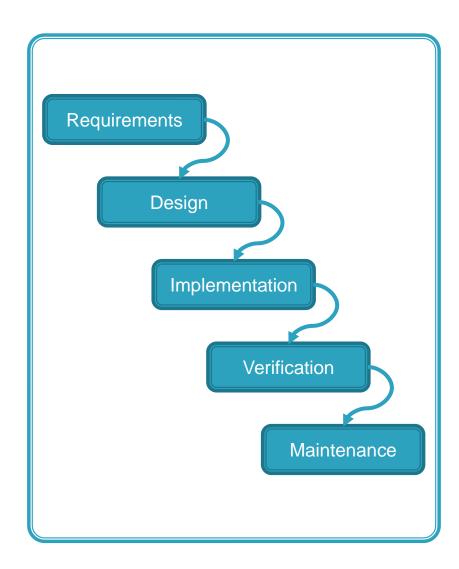
Gündem

- Tarihçe
- Scrum
- Scrum Roller
- Scrum Eserleri
- Scrum Etkinlikleri

Tarihçe

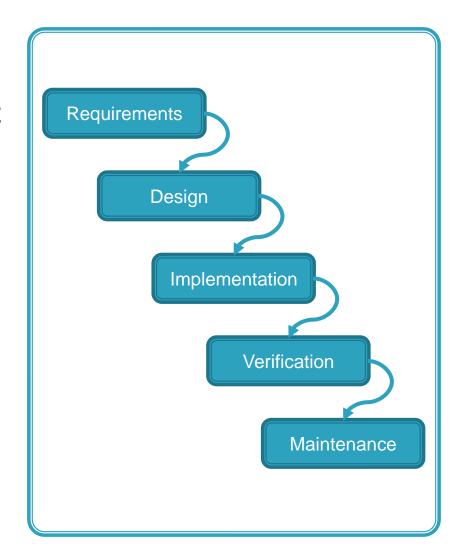
Waterfall Yaklaşımı

- Yazılım süreci doğrusaldır; bir sonraki adıma geçebilmek için bir önceki adımda yer alan aktivitelerin tamamlanmış olması gerekir.
- W. W. Royce in 1970 de yayınladığı makale
- Yazılım projeleri yaygın kullanım



Yazılım projelerinde başarısızlık

- Amerika Savunma Bakanlığı Şelale süreci ile yürütülen projelerin 75% başarısız yada hiç kullanılmamakta
- Amerika Savunma Bakanlığı için geliştirilen sistemlerin 46% gereksinimlere uysada ihtiyaçları karşılamıyor ve 20% gözden geçirilip tekrar yazılıyor
- Yazılım projelerinde üretilen özellik ve fonksiyonların yaklaşık %64'ü neredeyse hiç kullanılmamaktadır



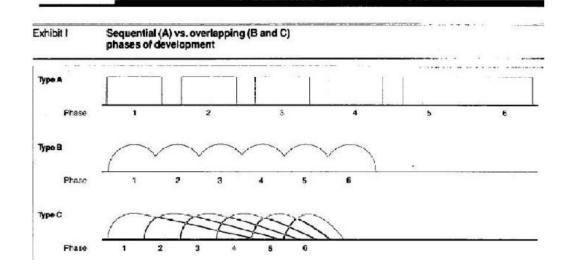
Tarihçe

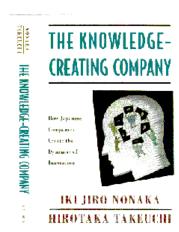
Hirotaka Takeuchi ve Ikujiro Nonaka

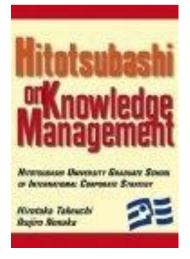
The new new product development game

Stop running the relay race and take up rugby

Hirotaka Takeuchi and Ikujiro Nonaka

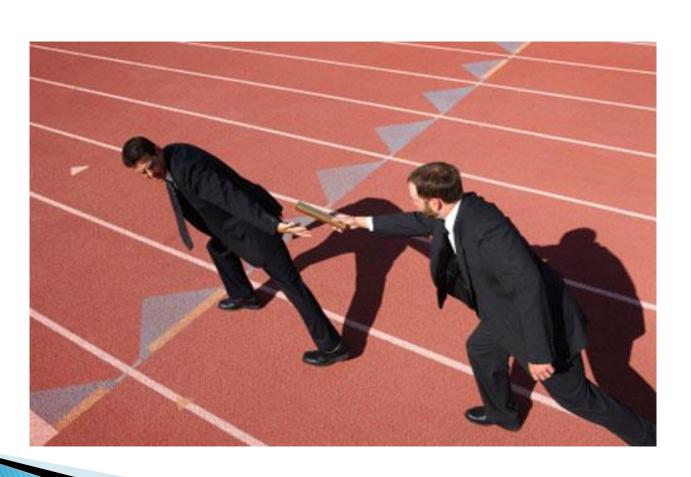






Bayrak Yarışı Yaklaşımı

Bayrak yarışı günümüzdeki Waterfall yaklaşımına benzetilebilir. Relay Race Approach



Rugby Yaklaşım

Rugby yaklaşımı ise takımın bir birlik olarak kısa aralıklarla her işi aynı anda yaparak hedefe ulaşmaları olarak düşünülebilir.

Rugby Approach



Agile (Çevik) Yazılım Geliştirme Manifestosu (2001)

- Kent Beck
- Mike Beedle
- Arie van Bennekum
- Alistair Cockburn
- Ward Cunningham
- Martin Fowler
- James Grenning
- Jim Highsmith
- Andrew Hunt

- Ron Jeffries
- Jon Kern
- Brian Marick
- Robert C. Martin
- Steve Mellor
- Ken Schwaber
- Jeff Sutherland
- Dave Thomas

Agile (Çevik) Yazılım Geliştirme Manifestosu (2001)

Önemli	Az Önemli
Kişiler ve takım çalışması	Süreç ve araçlardan
Çalışan yazılım	Detaylı dokümantasyondan
Müşteri ile beraber çalışmak	Sözleşme ve anlaşmalardan
Değişime açık olup, uygulamak	Plana bağlı kalmaktan

Scrum

Scrum Nedir?

Scrum metodolojisi; bir yazılım çerçevesidir. İçerisinde tanımladığı belirli roller, aktiviteler ve çıktılar vardır. Bunlar arasındaki kuralları tanımlar. Herhangi bir mühendislik pratiği önermez. İçerisini istediğiniz gibi doldurabilirsiniz.



Scrum



Scrum



Scrum'da Roller

- The Product Owner (Ürün Sahibi)
- The Scrum Master (Scrum Yöneticisi)
- The Scrum Team (Scru Takım)

Product Owner

- Ürünün Sahibidir
- Scrum takımında müşteriyi temsil etmektedir
- Geliştirilecek olan ürünün vizyonuna göre, ürünün gereksinimlerini tanımlamaktan sorumludur
- Gereksinim önceliklerini yönetmek
- Her iterasyon sonunda ürün kabulü yapmak
- Projenin yatırım geri dönüşünden sorumlu olmak (ROI - Return on Investment)



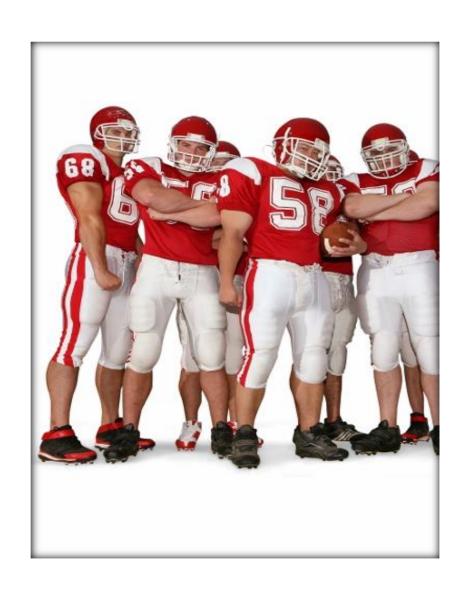
Scrum Master

- Scrum'da Geleneksel Proje Yöneticisi rolü yoktur.
- Takımın Scrum'ın temel değerlerine, pratiklerine ve kurallarına bağlı kalmasını garanti altına alır.
- Takımı ve organizasyonu Scrum'a adapte eder.
- Takımın dış etkilerden korunmasını ve sadece kendi işine yoğunlaşarak üretkenliğinin artmasından sorumludur.



Scrum Team

- 5 9 kişiden oluşur.
- Kendi kendilerini organize ederler.
- Devamlı iletişim halinde olan ve tek bir hedefe ulaşmak için mücadele eden kişilerden oluşur.
- Takım üyeleri; geliştiriciler, testçiler, analistler, mimarlar, tasarımcılar ve hatta kullanıcılardan bile oluşabilir.
- Gereksinimlerin süre tahminini yaparlar.
- Çalışma sonuçlarını belli aralıklar ile ürün sahibine gösterirler .



Scrum'da Dokümanlar

- Product Backlog (Ürün İş Listesi)
- Sprint Backlog (Sprint İş Listesi)
- Sprint Burndown Chart (Kalan Zaman Grafiği)

Product Backlog

- Geliştirilecek olan ürün ile ilgili bütün gereksinimleri içermektedir.
- Gereksinimler "Kullanıcı Hikayeleri (User Stories)" adı verilen formatta yazılmalıdır.
- Proje boyunca ürünün sahip olacağı bütün yetenekleri içermelidir.
- Product Owner tarafından hazırlanır, önceliklendirilir ve yönetilir.
- Önceliklendirme işi her Sprint başında tekrar gözden geçirilir.



Kullanıcı Hikaye Tanımı

Örnekler:

- As a customer representative, I can search for my customers by their first and last name.
- Program, bir bağlantı havuzu ile veritabanına bağlanacaktır, hesap sorgusu yapabilmek için
- Login olmuş bir kullanıcı olarak, hesap bilgilerimi izleyebilirim, paramı görebilmek için
- Web sitesi kullanıcısı olarak, her hangi bir ürünü satın alabilmek istiyorum.

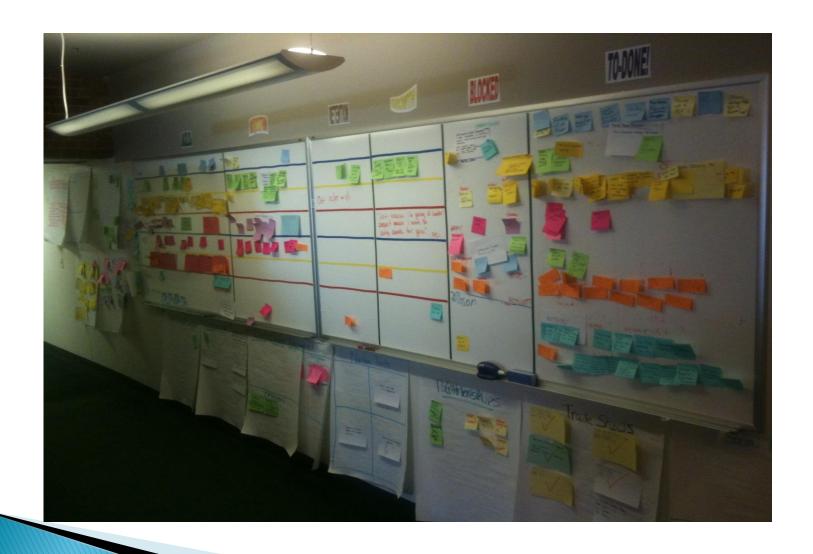
As a <user>, I
can/want
<description of
functionality> [, so
that <reason>]

Sprint Backlog

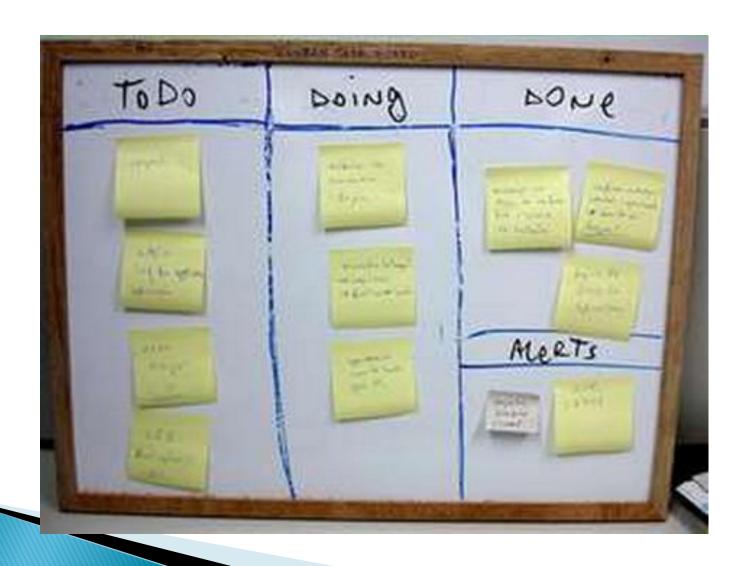
- Her Sprint için hazırlanır
- İlgili Sprintte geliştirilmek üzere seçilmiş gereksinimlerin alt kırılımlarını yani görevleri içermektedir
- Ilk olarak Sprint Planlama toplantısı sırasında hazırlanır ve tahminleme yapılarak görevlerin planlanması yapılır
- Sprint Backlog, aynı Product Backlog gibi yaşayan bir dokümandır ve Sprint ilerledikçe takım tarafından güncellenebilir
- Sprint Backlog'u oluşturan görevler
 Development Team üyeleri tarafından
 kendi isteklerine göre seçilir ve geliştirilir.



Scrum Tahtası (Scrum board)

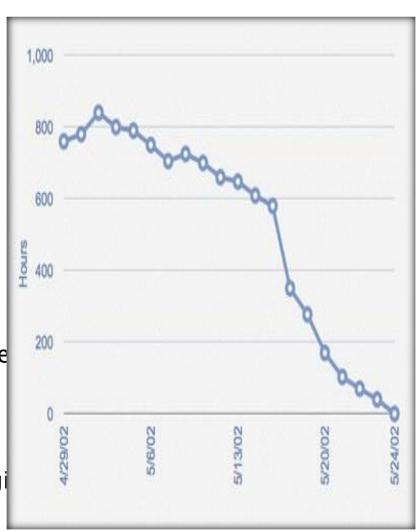


Scrum Tahtası (Scrum board)



Sprint Burndown

- İlgili Sprint için tanımlanan görevlerin gözlemlenmesine yarayan görsel bir araç
- Günlük bazda güncellenmelidir
- Bu sayede Sprint sonuna kadar tamamlanması gereken görev miktarı herkes tarafından izlenebilir
- Her gün sonunda üzerinde çalışılan görevle ilgili güncelleme yapılır ve böylece Burndown Chart güncel tutulur
- İstenen isteklerin iterasyon süresi içerisinde gerçekleşip gerçekleşemeyeceği bu şema yardımıyla izlenebilmektedir



Burndown Chart (Kalan Zaman Grafiği)



Scrum'da Toplantılar

- Sprint
- Sprint Planning (Sprint Planlama)
- Daily Scrum (Günlük Scrum)
- Sprint Review (Sprint Değerlendirme)
- Sprint Retrospective (Sprint Retrospektifi)

Sprint

- Her türlü geliştirme görevlerinin icra edildiği zaman dilimine verilen isimdir
- Bir Sprint en fazla 1 takvim ayı olarak sınırlandırılmıştır
- Bir Sprint başladığında aşağıda listelenen özelliklerde kesinlikle değişiklik yapılmamalıdır
 - Ürünün belirlenen kapsamı
 - Scrum Takımı üyeleri
 - Sprint 'in planlanan süresi



Sprint Planning (Part 1)

- Sprintte yapılacak iş Sprint Planlama toplantısında planlanır
- Sprint Planlama Toplantısı İki Bölümden oluşur
- Zaman sınırlıdır: 2 haftalık Sprint için 2 saat
- Katılımcılar Scrum Takımı, Scrum Master ve Product Owner
- Scrum Takımı, Product Owner'a sorular sorarak yapılacak işin detaylarını sorgular ve Sprint'in kapsamı konusunda ortak bir karar alınır



Sprint Planning (Part 2)

- Sprint Planlama Toplantısı ikinci bölümde işlerin nasıl yapılacağı planlanır
- Zaman sınırlıdır: 2 haftalık Sprint için 2 saat
- Katılımcılar Scrum Takımı, Scrum Master (Product Owner ihtiyaç olacabilecek durumda müsait olmalı)
- Scrum Takımı Backlog listesinden Sprint için seçilen işleri küçük (en fazla 1 günlük) görevlere böler.
- Product Backlog kalemleri üzerine süre tahminleme yapılır (Planlama Poker kullanarak)



Planning Poker

- Planlama Pokeri, Scrum'da kullanılan bir kestirim (tahmin etme) tekniğidir
- Oyun fibonacci sayılarına dayalı bir deste kart ile oynanır
- 0 Bu Kullanıcı Hikaye daha önce yapılmış yada birkaç dakika vakit alır
- ? Hiç bir fikrim yok
- ▶ ∰ mola vermek istiyorum



Daily Scrum

- Zaman sınırlıdır: en fazla 15 dakika
- Her 24 saat aynı yer, aynı saat, ayakta
- Katılımcılar Tüm Scrum Takımı
- Takım üyelerinin aşağıdaki 3 soruya cevap verir nitelikte konuşması gerekmektedir
 - Bir önceki toplantıdan beri ne yaptım?
 - Bir sonraki toplantıya kadar ne yapacağım?



Daily Scrum



Sprint Review

- Zaman sınırlıdır: 2 haftalık Sprint için 2 saat
- Katılımcılar Scrum Takımı, Scrum Master ve Ürün Sahibi
- Bu gayrı resmî bir toplantıdır, bir durum tespiti toplantısı değildir
- Scrum Takımı Ürün sahibine ürün parçasını sunar (kullanıcı hikayeler)
- Her Sprint'in sonunda yapılan işin gözden geçirilmesi ve bir sonraki Sprintte geliştirilecek yeteneklerin belirlenmesi için düzenlenir.
- Genel olarak demo olarak yapılsa da, bu bir çalışma oturumudur. Bütün ekip geliştirilen ürün üzerinde fikirlerini söyler ve bu fikirler çerçevesinde tartışmalar sürdürülür.



Retrospective

- Zaman sınırlıdır: 2 haftalık Sprint için 2 saat
- Katılımcılar Scrum Takımı, Scrum Master ve Product Owner
- Sprint Değerlendirme Toplantısından sonra yapılır
- Bu toplantı sonucunda bir sonraki Sprint için yapılacak iyileştirmeler ortaya konulur.
- Bu toplantıda şu üç soruya cevap verilir
 - Neleri iyi yaptık?
 - Neleri kötü yaptık?
 - Süreci geliştirmek için neler yapabiliriz?



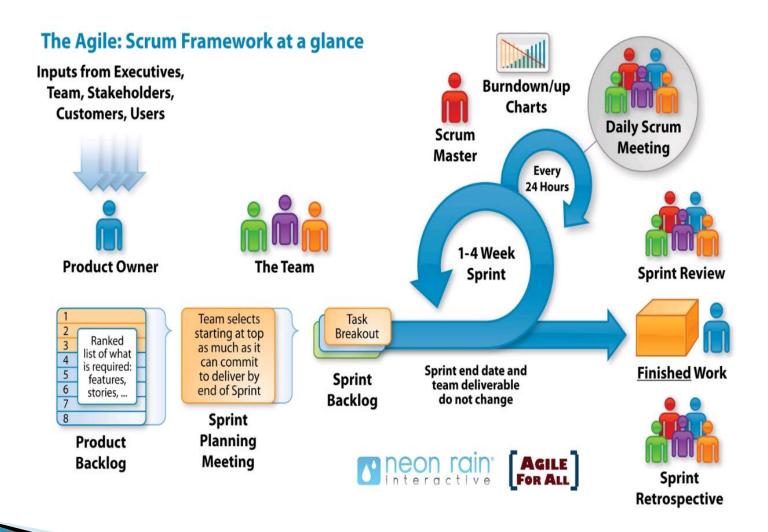
"Planning is everything. Plans are nothing"

Field Marshal Helmuth Graf von Moltke

"A good plan violently executed now is better than a perfect plan executed next week"

General George S. Patton

Scrum Video



Q&A?