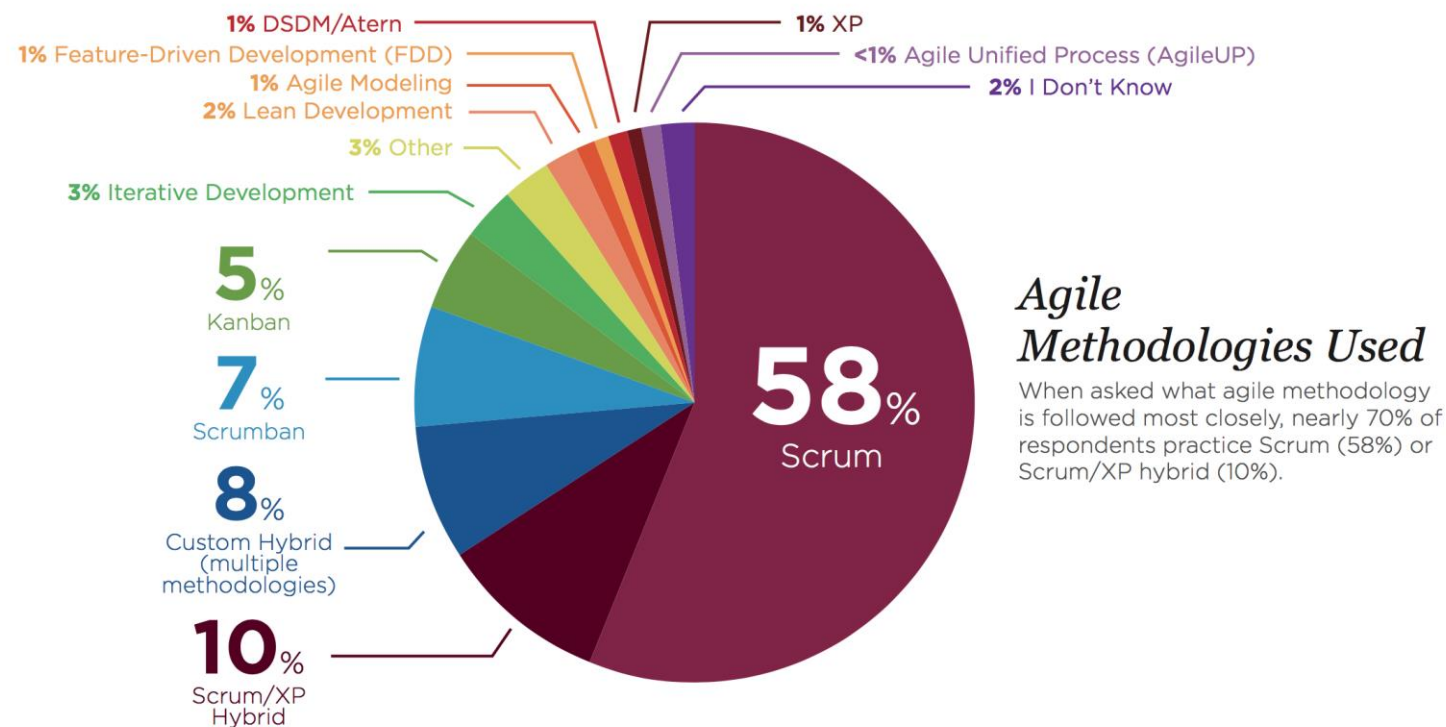


AGILE METHODS AND PRACTICES



Dobrze stosowany Scrum może być drogą do osiągnięcia założeń podejścia zwinnego do wytwarzania oprogramowania, czyli Agile. Oznacza to, że jeżeli prawidłowo go stosujesz, to spełniasz cztery podstawowe założenia Manifestu Agile.

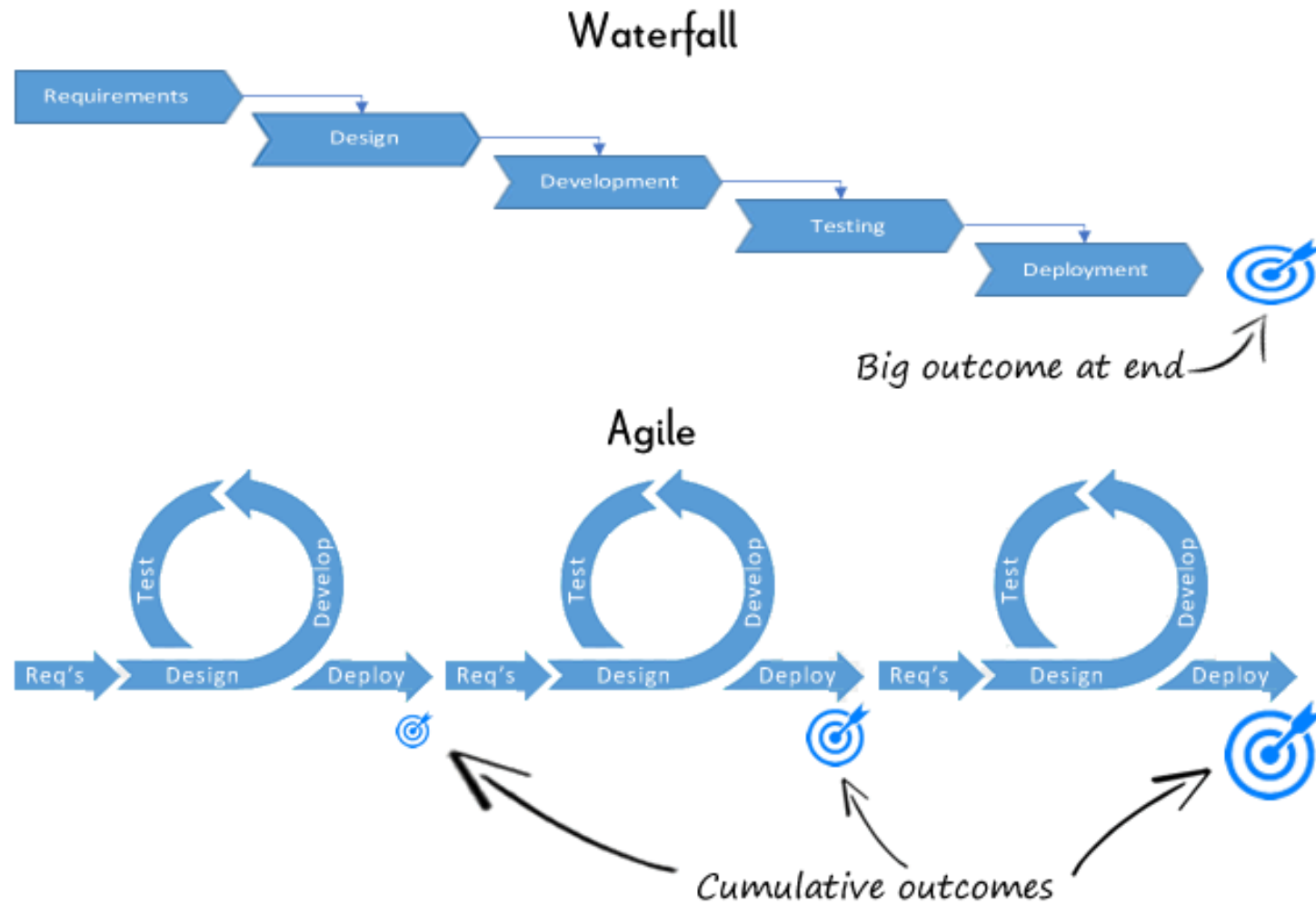
Scrum

Definicja Scruma

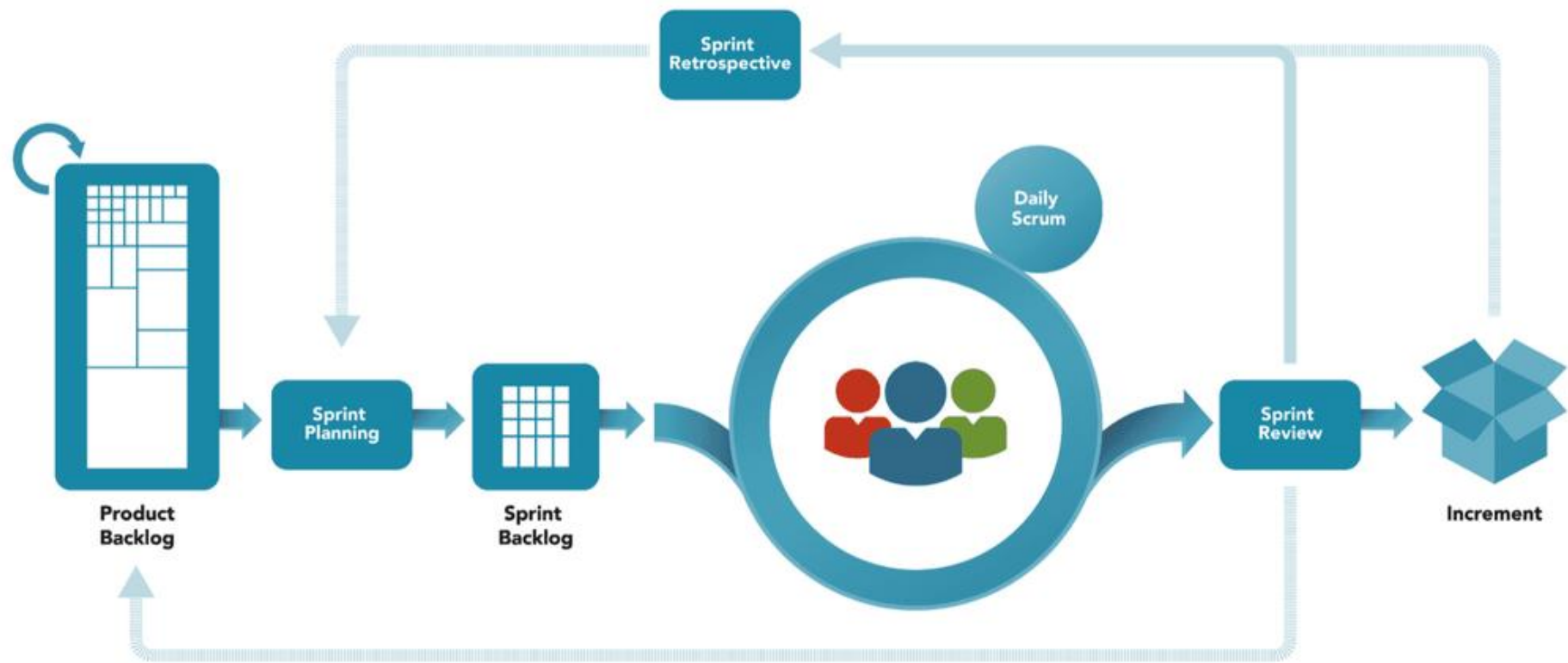
Scrum (rzecz.): ramy postępowania (ang. framework), dzięki którym ludzie mogą adaptacyjnie rozwiązywać złożone problemy tak, by w produktywny i kreatywny sposób wytwarzać produkty o najwyższej możliwej wartości.

Scrum jest:

- lekki,
- łatwy do zrozumienia,
- trudny do opanowania.



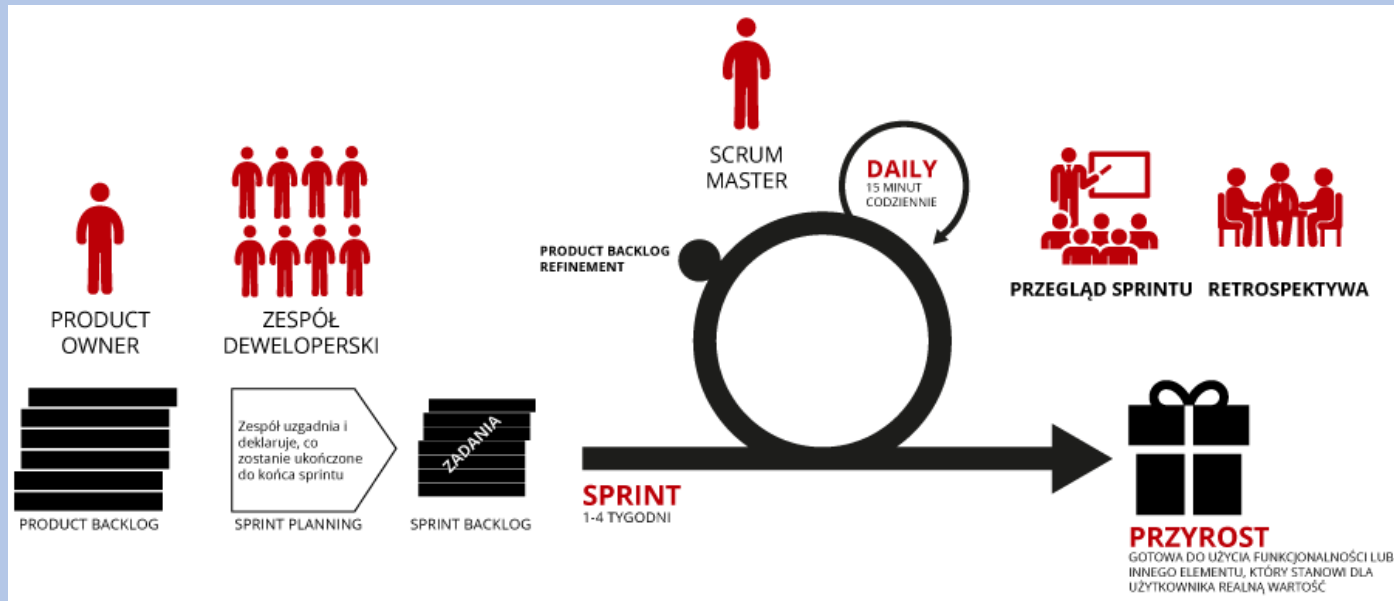
Scrum zakłada, że w każdej fazie (sprint) dostarczymy działającą funkcjonalność.
Waterfall zakłada, że produkt (funkcjonalny) otrzymamy dopiero na końcu.



Scrum

Role w Scrum

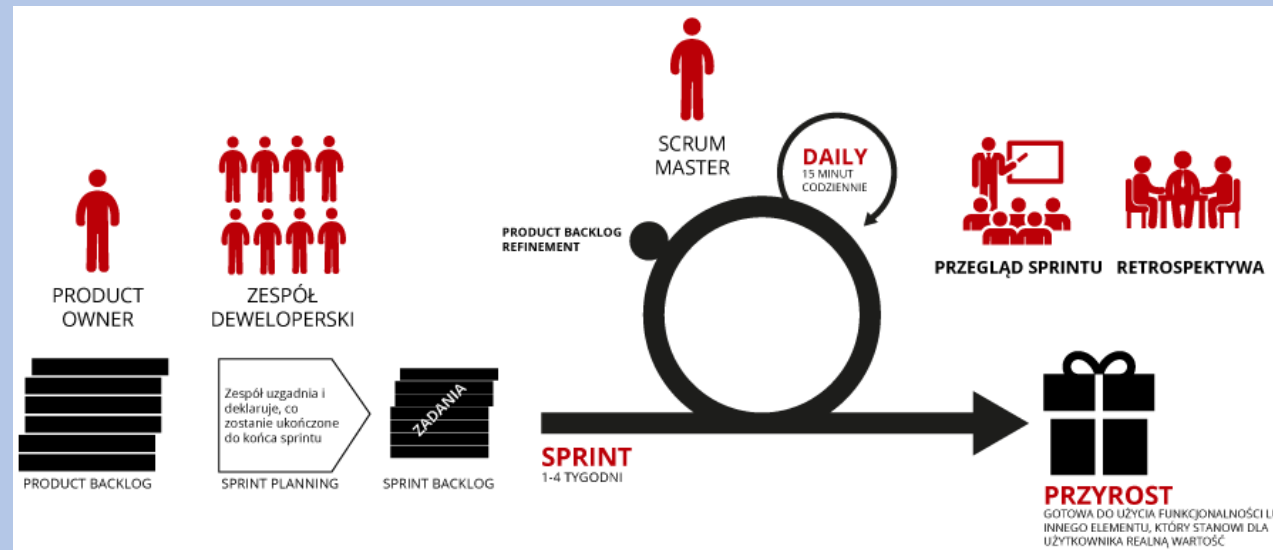
- **Product Owner** odpowiada za podejmowanie decyzji co do rozwoju produktu i wykorzystaniu czasu Development Team tak, żeby zbudować jak największą wartość.
- **Development Team** odpowiada za zaplanowanie, organizację i wykonanie pracy.
- **Scrum Master** odpowiada za wprowadzenie Scrum w życie, zrozumienie i przestrzeganie zasad frameworka. Wspiera zespół poprzez facylitację i usuwanie przeszkód (ang. impediments).



Scrum

Wydarzenia w Scrum

- **Sprint** — iteracja nie dłuższa niż jeden miesiąc, w ramach której zwarte są pozostałe wydarzenia;
- **Sprint Planning** — na początku każdego Sprintu patrzymy co jest najbardziej wartościową rzeczą do zrobienia przez Development Team i prognozujemy jak będzie wyglądała praca w tej iteracji;
- **Daily Scrum** — codziennie Development Team spotyka się, żeby sprawdzić stan pracy i wspólnie zdecydować co należy dalej zrobić;
- **Sprint Review** — pod koniec Sprintu sprawdzamy jak wygląda przyrost produktu i zbieramy feedback, żeby interesariusze mieli jasny obraz faktycznego postępu i dostosować wymagania do ich oczekiwań;
- **Sprint Retrospective** — na koniec Sprintu zatrzymujemy się na chwilę, przyglądamy się procesowi, narzędziom, interakcjom, żeby zdecydować jak usprawnić proces;



Scrum

Artefakty w Scrum

- **Product Backlog** — lista rzeczy do zrobienia dla produktu, jedyne miejsce, z którego Development Team bierze pracę. Product Backlog powinien być zawsze aktualny, żeby jasno pokazywać ile jeszcze jest rzeczy do zrobienia dla produktu;
- **Sprint Backlog** — lista rzeczy do zrobienia w tym Sprincie. Sprint Backlog powinien być zawsze aktualny, żeby jasno pokazywać jaki jest postęp pracy.
- **Product Increment** — ukończony, przetestowany i zintegrowany przyrost funkcjonalności i właściwości produktu, który pokazuje co jest faktycznie zrobione i jak to wygląda.

