

SCRUM

Projelerin daha büyük ve karmaşık bir hal alması, bununla beraber müşterinin gereksinimlerini tam olarak ortaya koyamaması, teknolojinin çok hızlı değişmesi ile beraber gereksinimlerin çabuk değişmesi ve bunun projelere entegre edilemeyişi gibi sorunlardan dolayı çoğu proje başarısızlık ile sonuçlanmaya başladı. Böylece proje sürecinin yönetilebilmesi için “Agile Yazılım Geliştirme Manifestosu” ortaya çıktı.

Scrum, Agile proje yönetim metodolojilerinden biridir. Kompleks yazılım süreçlerinin yönetilmesi için kullanılır. Bunu yaparken bütünü parçalar, tekrara dayalı bir yöntem izler. Düzenli geri bildirim ve planlamalarla hedefe ulaşmayı sağlar. Bu anlamda ihtiyaca yönelik ve esnek bir yapısı vardır. Müşteri ihtiyacına göre şekillendiği için müşterinin geri bildirimine göre yapılanmayı sağlar. İletişim ve takım çalışması çok önemlidir. 3 temel prensip üzerine kurulmuştur;

- **Şeffaflık:** Projenin ilerleyişi, sorunlar, gelişmeler herkes tarafından görülebilir olmalıdır.
- **Denetleme:** Projenin ilerleyişi düzenli olarak kontrol edilir.
- **Uyarılama:** Proje, yapılabilecek değişikliklere uyum sağlayabilmelidir.

Scrum Yapısı

Kavramlar

1)Product Backlog: Proje için gerekli olan gereksinimler listesidir. Proje sonunda “Ne üretilmek isteniyor?” sorusuna cevap aranır. Product owner tarafından müşteriden gereksinimler alınır, öncelik sırasına göre sıralanır. Product owner, değişen ihtiyaçlara göre product backlog’a ekleme veya çıkarma yapabilir. Böylece değişim, projenin her aşamasında projeye kolayca entegre edilebilir.

2)Product Backlog Item: Product backlog içindeki her bir gereksinime verilen isimdir.

3)Sprint: Proje sprint denilen küçük kısımlara ayrılır. Scrum içerisindeki tüm aktiviteler sprint içerisinde gerçekleşir. 1–2 haftalık süreçlerdir.

4)Sprint Backlog: Geliştirme takımı tarafından product backlog itemler öncelik sırasına göre sprint içerisine alınırlar. Bir sprint boyunca yapılacak itemlerin listesini oluşturur. İşlerin detaylı olarak zaman çizelgesi çıkarılır.

5)Scrum Board: Bir sprint içerisinde yapılacak olan maddeler burada yönetilir. Yapılacak olan tasklar “TO DO” bölümüne alınır. Takım üyesi bu işe başladığında “IN PROGRESS” bölümüne getirilir. Bir iş, test için hazırsa “TO VERIFY” durumuna getirilir. İş, kontrol edildikten sonra “DONE” bölümüne getirilir. Scrum toplantılarında bu maddeler durumlarına göre yerleri değiştirilir.

6)Burndown Chart: Yatay ekseninde sprintin günlerini, dikey ekseninde sprintte kalan işi gösteren grafikdir. Scrum’ın temel ilkelerinden olan şeffaflığı sağlar.

Roller

Pig Roller: Scrum sürecine dahil olanlar yani projede asıl işi yapan kişilerdir. Bunlar Scrum Master, Product Owner, Geliştirme Takımı’dır.

1) Product Owner: Geliştirme takımı ve müşteri arasındaki iletişimi sağlar. Projenin özelliklerini tanımlar. Projenin önceliklerine göre product backlogu oluşturur. Sprint’i iptal yetkisine sahiptir. Sprint neden iptal edilmek istenebilir? Hızla değişen ortamlarda bir sprinte alınan işlerin iş birimi için önemi kalmamış olabilir ya da sprinte alınan

işlerden daha önemli işler ortaya çıkabilir. İş sahibi bunu görüp sprinti iptal etmek isteyebilir.

2) Scrum Master: Scrum kurallarını, teorilerini ve pratiklerini iyi bilir ve takımın bu kurallarını uygulamasından sorumlu kişidir. Takımın yöneticisi değildir. Takımı rahatsız eden, verimli çalışmalarını engelleyen durumları ortadan kaldırır.

3) Geliştirme Takımı: Bir sprinte alınan bütün işleri tamamlayacak özelliklere sahip kişilerdir. Sprint backlogu oluştururlar. Kendi kendini yönetir, işin verilmesini beklemezler, işi kendileri alır ve geliştirirler. Kişilerin tek bir görevi yoktur, çapraz görev dağılımı yaparlar, herkes her şeyi yapabilir konumdadır. 5–7 kişi arasında değişir. Projenin geliştirilmesi ile ilgili sorumluluk geliştirme takımına aittir.

Chicken Roller: Scrum'ın işleyişinde aktif olarak yer almayan kişilerdir. Müşteriler, satıcılar gibi.

Toplantılar

1) Sprint Planning: Product backlog ile belirtilen gereksinimler, bu toplantı ile geliştirme takımı tarafından küçük görevlere ayrılır. Takımdaki her bir kişi kendi hızına göre bu görev alır. Bu toplantıya product owner, geliştirme takımı ve scrum master katılır. Sprintler, her sprint sonunda product owner'a sunulmak üzere yazılım geliştirmeyi hedefleyecek şekilde belirlenir. 1–3 haftalık sprintler oluşturulur.

2) Daily Scrum: Her gün aynı yerde aynı saatte ayak üstü yapılan 15 dakikalık toplantılardır. Üyeler davet edilmeyi beklemezler. Bu toplantı gelecek 24 saati planlamak üzere yapılır. Takımdaki her üye “Dün ne yaptım, bugün ne yapacağım, işimi engelleyen herhangi bir sorun var mı?” sorularına cevap verir. Bu sayede herhangi bir sorunu var ise scrum master bu problemi ortadan kaldırır. Takım üyelerinden bu

probleme yardımcı olabilecek biri varsa toplantı sonunda iletişime geçebilirler. Daily scrum her ne koşulda olursa olsun yapılır. Takımdaki birinin geç kalması veya gelmemesi toplantıyı etkilemez. Sadece takımdaki büyük çoğunluk yoksa toplantı yapılmaz.

3)Sprint Review: Her sprint sonunda yapılır. Yapılan sprint gözden geçirilir, ortaya çıkan ürün değerlendirilir. Amaç yazılımın ürün sahibinin gereksinimlerine uygun olarak geliştirildiğinden emin olmaktır. Eğer bir hata var ise fark edilir ve düzeltilir.

4)Sprint Retrospective: Sprint boyunca yapılan işlerin kalitesinin, doğruların ve yanlışların değerlendirildiği toplantıdır. Bu toplantı scrum takımının kendini geliştirebilmesi için bir fırsattır. “Neleri daha iyi yapabiliriz?”, “Nasıl daha iyi yapabiliriz?” sorularına cevap aranır.