

# Agile ve Scrum

## ▼ Agile ve Scrum nedir ?

Agile ve Scrum, yazılım geliştirme sürecinde kullanılan yöntemlerdir. Agile, esnek ve hızlı bir şekilde projelerin tamamlanmasını sağlayan bir felsefedir. Scrum ise Agile metodolojilerden biridir ve takım çalışmasına dayalı, iteratif bir yaklaşımdır.

## ▼ Agile detaylı olarak açıklamak gerekirse?

Agile, yazılım geliştirme sürecinde kullanılan bir felsefedir. Bu felsefe, hızlı bir şekilde değişen gereksinimlere uyum sağlamak, müşteri geri bildirimleriyle sürekli olarak gelişmek ve başarılı bir şekilde projeleri tamamlamak için esnek bir yaklaşım benimser. Agile metodolojileri, geleneksel yazılım geliştirme yöntemlerinin aksine, değişen gereksinimlere esnek bir şekilde uyum sağlayabilen, proje süresince müşteriyle yakın bir işbirliği içinde olabilen ve kaliteli yazılım üretme konusunda odaklanan bir yaklaşım sunar.

## ▼ Scrum detaylı şekilde açıklamak gerekirse ?

Scrum, Agile metodolojilerden biridir. Scrum, bir yazılım geliştirme ekibinin işbirliği yoluyla ürünleri iteratif olarak üretmesini sağlar. Bu, takımın sürekli olarak müşteri geri bildirimleriyle çalışmasını ve ürünün gereksinimlerinin ve önceliklerinin müşteri taleplerine uygun bir şekilde değişmesini sağlar.

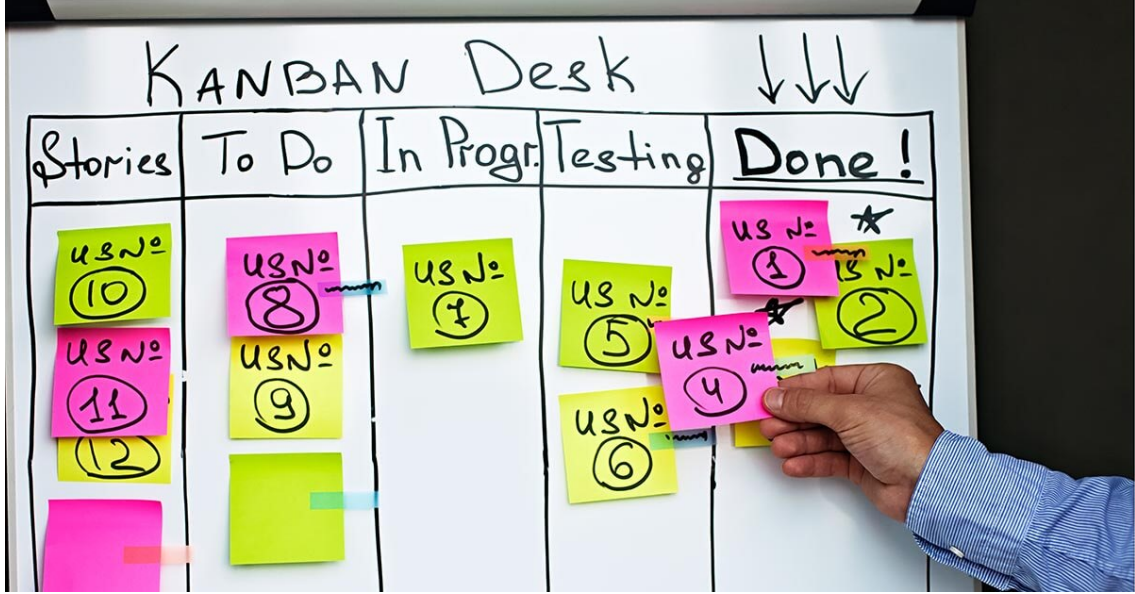
Scrum, düzenli aralıklarla yapılacak takım toplantıları, kısa süreli geliştirme döngüleri (sprintler), proje önceliklerinin belirlenmesi ve işbirliği için açık iletişim kanalları gibi özelliklerle takım çalışmasını kolaylaştırır.

## ▼ Scrum temel olarak nasıl roller vardır ?

- Product Owner: Ürün sahibi, müşterinin gereksinimlerini ve beklentilerini belirler ve ürünün önceliklerini yönetir.
- Scrum Master: Takım lideri, takımın Scrum metodolojisi ile uyumlu bir şekilde çalışmasını sağlar ve takımın performansını optimize eder.
- Development Team: Yazılım geliştirme ekibi, ürünün gerçekleştirilmesinden sorumlu olan kişilerdir.

## ▼ Scrum dışında başka hangi agile yöntemleri var ?

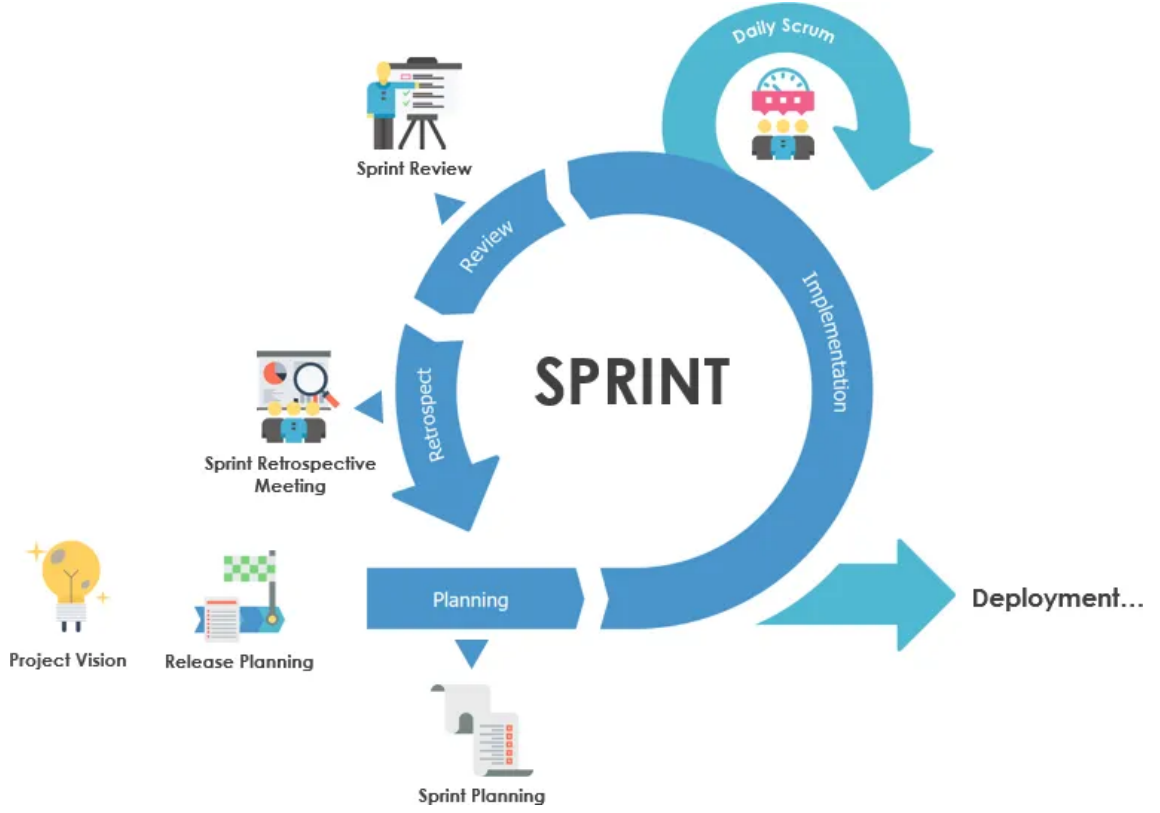
1. Kanban: Kanban, bir projenin iş akışının görsel olarak temsil edildiği bir yöntemdir. İş akışı kartları kullanarak, projenin tüm aşamalarının durumunu takip edebilirsiniz.



2. Lean: Lean bir maliyet azaltma programı ya da tekniği değil, **tüm organizasyon için israfı azaltmaya, müşteri için değer üretmeye ve sürekli gelişmeye odaklanan bir yaklaşım biçimidir.** Lean yaklaşımın temelinde insana saygı ve sürekli gelişme (kaizen) vardır



3. Extreme Programming (XP): XP, yazılım geliştirme için önceden tanımlanmış uygulama ve test tekniklerini kullanarak, kodun hızlı bir şekilde üretilmesini sağlar. XP, sık sık müşteri geri bildirimleri ve takım içi iletişim ile birlikte çalışır.

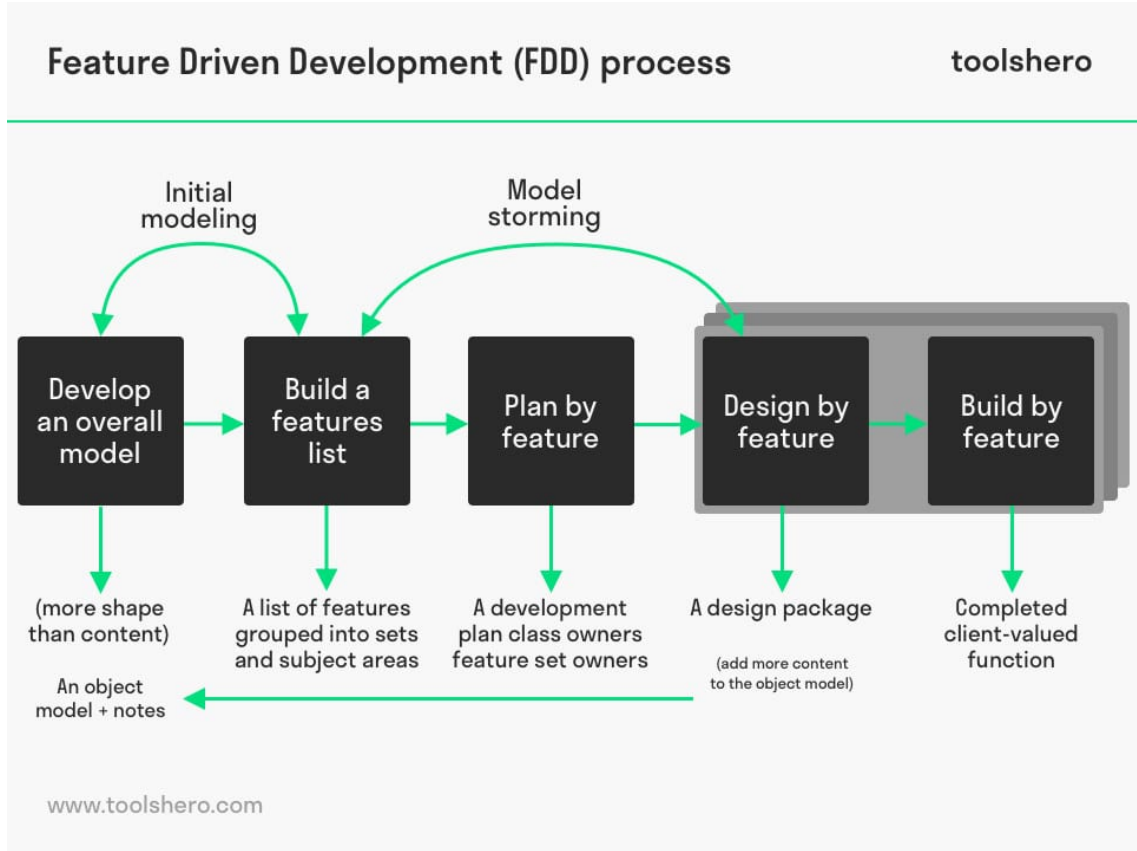


4. Crystal: Crystal, farklı büyüklükteki projeler için özelleştirilmiş bir yaklaşım sunar. Crystal Clear, Crystal Orange ve Crystal Yellow gibi çeşitli seviyeleri vardır.

The image shows a matrix titled "Crystal Methodologies" on a blue background with a light blue circular graphic at the bottom. The matrix has 5 columns representing levels of uncertainty (Clear, Yellow, Orange, Red, Maroon) and 5 rows representing team size and project complexity (Life (L), Essential Money (E), Discretionary Money (D), Comfort (C), and a final row for team size ranges). The cells are color-coded to match the column headers.

	Clear	Yellow	Orange	Red	Maroon
Life (L)	L4	L20	L40	L80	L200
Essential Money (E)	E4	E20	E40	E80	E200
Discretionary Money (D)	D4	D20	D40	D80	D200
Comfort (C)	C4	C20	C40	C80	C200
	1 to 6	7 to 20	21 to 40	41 to 80	81 to 200

5. Feature-Driven Development (FDD): FDD, büyük ölçekli projelerin yönetimi için bir yöntemdir. Proje öncelikleri belirlenir ve daha küçük, özerk gruplar halinde çalışan bir takım, belirli özellikleri ekler.



▼ Scrum metodolijisinin diğerlerinden önemli yapan nedir?

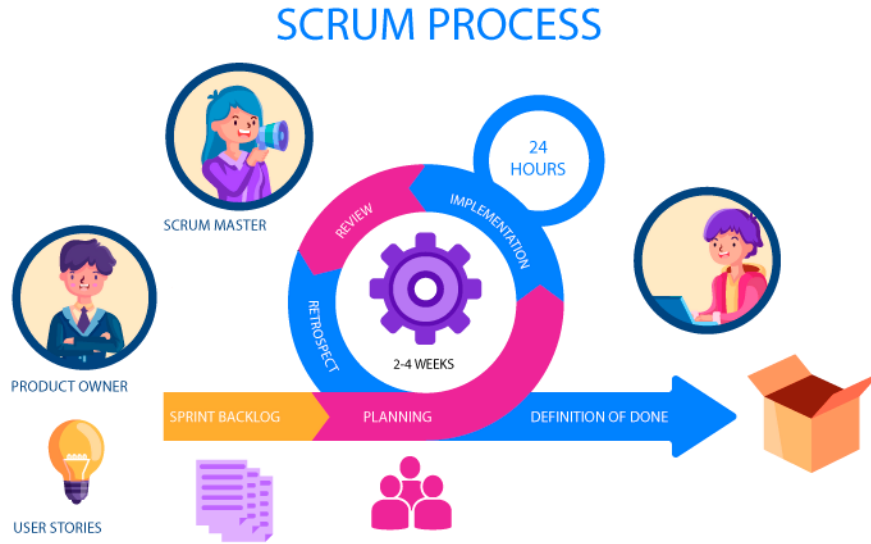
1. Kendi kendine yönetim: Scrum, takımın kendi kendini yönetmesini sağlar. Bu, takımın işi organize etmesine, planlamasına ve yönetmesine olanak tanır. Yönetici ve liderler, takımın yönetimini yapmak yerine, onların ihtiyaçlarına uygun ortamı sağlamak için çalışırlar.
2. Sürekli geliştirme: Scrum, sık sık iterasyonlar halinde çalışarak sürekli geliştirmeyi hedefler. Bu, hızlı geri bildirim alınmasını sağlar ve takımın müşteri ihtiyaçlarına göre ürünü düzenli olarak revize etmesine olanak tanır.
3. Roller açıkça tanımlar: Scrum, takımın üyelerinin belirli rolleri olduğunu ve her birinin belirli sorumlulukları olduğunu tanımlar. Bu, takımın üyelerinin ne yapması gerektiğini açıkça anlamasını ve bu roller arasında iyi bir işbirliği sağlamasını kolaylaştırır.
4. Günlük toplantılar: Scrum, takımın her gün kısa bir toplantı yapmasını gerektirir. Bu toplantı, takımın durumunu kontrol etmesine, problemleri hızlıca çözmesine

ve çalışmaya devam etmesine olanak tanır.

5. Geri bildirim odaklı: Scrum, müşteri geri bildirimlerine dayalı olarak çalışır. Bu, takımın müşteri ihtiyaçlarını anlamasını ve ürünü buna göre şekillendirmesini sağlar.

▼ Scrum metodolijisi nasıl ilerler ?

1. Ürün Backlog Oluşturma: Müşteri ihtiyaçları doğrultusunda, ürün özelliklerinin belirlenmesi ve önceliklendirilmesiyle başlar. Bu adımda, müşteri veya iş sahibi, ürünün amaçlarını ve ihtiyaçlarını tanımlayan bir ürün backlog oluşturur.
2. Sprint Planlama: Takım, bir sprint adı verilen belirli bir süre boyunca çalışacak öğeleri seçer ve ürün backlog'undan alır. Sprint planlama, takımın sprint boyunca tamamlayacağı görevleri ve hedefleri belirler.
3. Sprint: Sprint, birkaç hafta (genellikle 1-4 hafta) boyunca devam eden bir çalışma döngüsüdür. Takım, sprint boyunca seçilen görevleri tamamlar ve her gün kısa toplantılar düzenleyerek ilerlemelerini ve engelleri tartışır.



4. Daily Scrum: Takım, her gün düzenli olarak kısa toplantılar yaparak ilerlemelerini ve engelleri tartışır. Bu toplantılarda, takımın tüm üyeleri, sprint boyunca tamamlanacak görevlerin ilerlemesi hakkında bilgi verir ve birbirlerine destek olurlar.

5. Sprint Review: Sprint sonunda, takım, tamamlanan işleri ve ürünün son durumunu müşteri veya iş sahibiyle paylaşır. Sprint review toplantısı, ürün backlog'unun güncellenmesi ve müşteri geri bildirimlerinin toplanması için bir fırsat sunar.
6. Sprint Retrospective: Sprint retrospektifi, takımın sprint boyunca neler başardığını ve neler yapabileceğini tartıştığı bir toplantıdır. Takım, süreci geliştirmek için önerilerde bulunur ve geliştirme planları yapar.

▼ Product Owner tam olarak ne iş yapar ve görevleri nelerdir ?

Product Owner, **tüm organizasyon için ürün geliştirme sürecinden maksimum değerin çıkması için çalışır**. Bu, esasen geliştirme ekibiyle yakın işbirliği yapmak ve tüm ürün gereksinimlerinin iyi tanımlanmasını ve zamanında yürütülmesini sağlamak anlamına gelir

▼ Scrum Master tam olarak nedir ve iş yapar ?

**Scrum Master, Scrum'ı (Scrum Guide)** çok iyi bilen, bildikleriyle de Product Owner'a, Development Team'e ve kurumdaki diğer paydaşlara yardım ve rehberlik ederek hizmet eden ancak bunu bir takım ya da proje yöneticisi olarak değil gönüllülük esasına dayanarak yapan kişidir.

▼ Scrum ve Devops süreçlerinin farkı nedir ?

Scrum ve DevOps, farklı amaçları olan iki farklı metodolojidir. Scrum, proje yönetimi ve yazılım geliştirme sürecinin yönetimi için kullanılırken, DevOps, yazılımın hızlı bir şekilde teslim edilmesi ve operasyonlarla entegrasyonunu sağlamak için kullanılır.

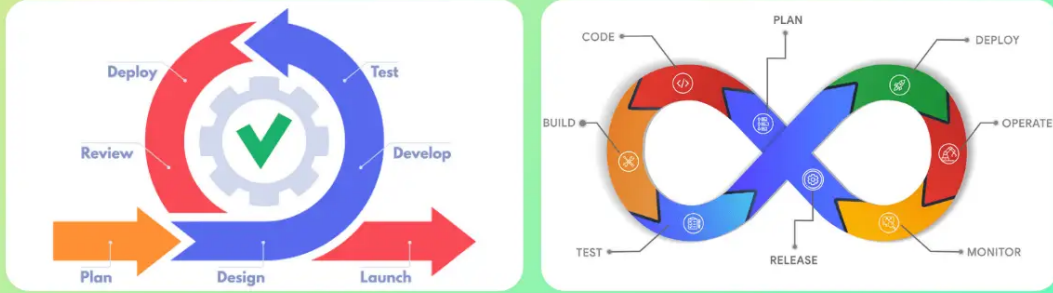
▼ Scrum ve Devops hangi durumlarda kullanılmalıdır ?

Scrum, takımın müşteri ihtiyaçlarına göre esnek bir şekilde çalışmasını sağlar ve sürekli geliştirme ve iterasyonlar aracılığıyla ürünün zamanında teslim edilmesini hedefler. Scrum, özellikle büyük ölçekli projelerde, farklı işlevleri yerine getiren bir takımın işbirliği yapmasına olanak tanır.

DevOps ise, yazılım geliştirme ve işletme süreçlerini birleştirir. Bu, yazılımın daha hızlı bir şekilde teslim edilmesini ve sürekli olarak işletme süreçlerine uygun hale getirilmesini sağlar. DevOps, özellikle yazılımın düzenli olarak güncellenmesi gereken sistemlerde veya hızlı bir şekilde teslim edilmesi gereken projelerde daha etkilidir.



# AGILE vs DEVOPS



Hangi yöntemin takım için daha iyi olduğunu belirlemek için, takımın iş ihtiyaçlarına, ürünün özelliklerine ve teslim tarihlerine bakmak gerekir. Eğer takım, yazılımı hızlı bir şekilde teslim etmek ve operasyonlarla daha yakından çalışmak istiyorsa, DevOps daha uygun olabilir. Ancak takım, müşteri ihtiyaçlarına göre esnek bir şekilde çalışmak istiyorsa ve sürekli geliştirme süreciyle birlikte iterasyonlara odaklanmak istiyorsa, Scrum daha uygun olabilir.