



Scrum

Manifesto for Agile Software Development

We are uncovering better ways of developing software by doing it and helping others do it. Through this work we have come to value:

Individuals and interactions over processes and tools

Working software over comprehensive documentation

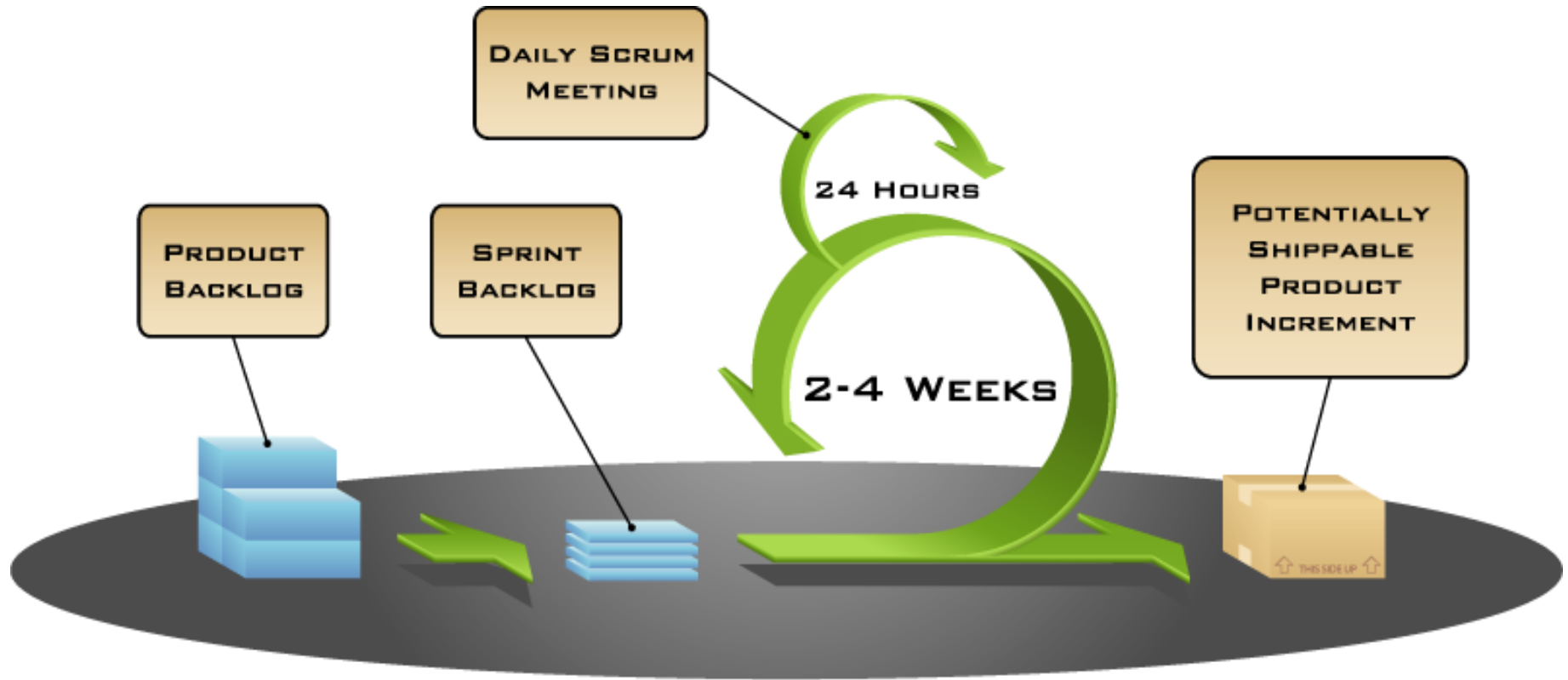
Customer collaboration over contract negotiation

Responding to change over following a plan

That is, while there is value in the items on the right, we value the items on the left more.

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

Scrum



COPYRIGHT © 2005, MOUNTAIN GOAT SOFTWARE



Sprint

- I progetti Scrum fanno progressi in una serie di iterazioni dette sprint
 - I requisiti sono analizzati, progettati, realizzati e testati durante lo sprint
- Gli Sprint non sono interrompibili
 - Richieste di modifiche ai requisiti sono accettate solo dopo che uno sprint è finito e prima che parta un altro
- Gli Sprint hanno una durata costante (timeboxing)
 - 2–4 settimane



Scrum framework *

Ruoli

- Product owner
- ScrumMaster
- Team

Eventi

- Sprint planning
- Sprint review
- Sprint retrospective
- Daily scrum meeting

Artifact

- Product backlog
- Sprint backlog
- Burndown charts

* Questa parte riadatta materiale tratto da

- Mike Cohn, *Introduction to Scrum*
- Ken Schwaber and Jeff Sutherland, *The Scrum Guide*



Scrum framework

Ruoli

- Product owner
- ScrumMaster
- Team

Eventi

- Sprint planning
- Sprint review
- Sprint retrospective
- Daily scrum meeting

Artifact

- Product backlog
- Sprint backlog
- Burndown charts



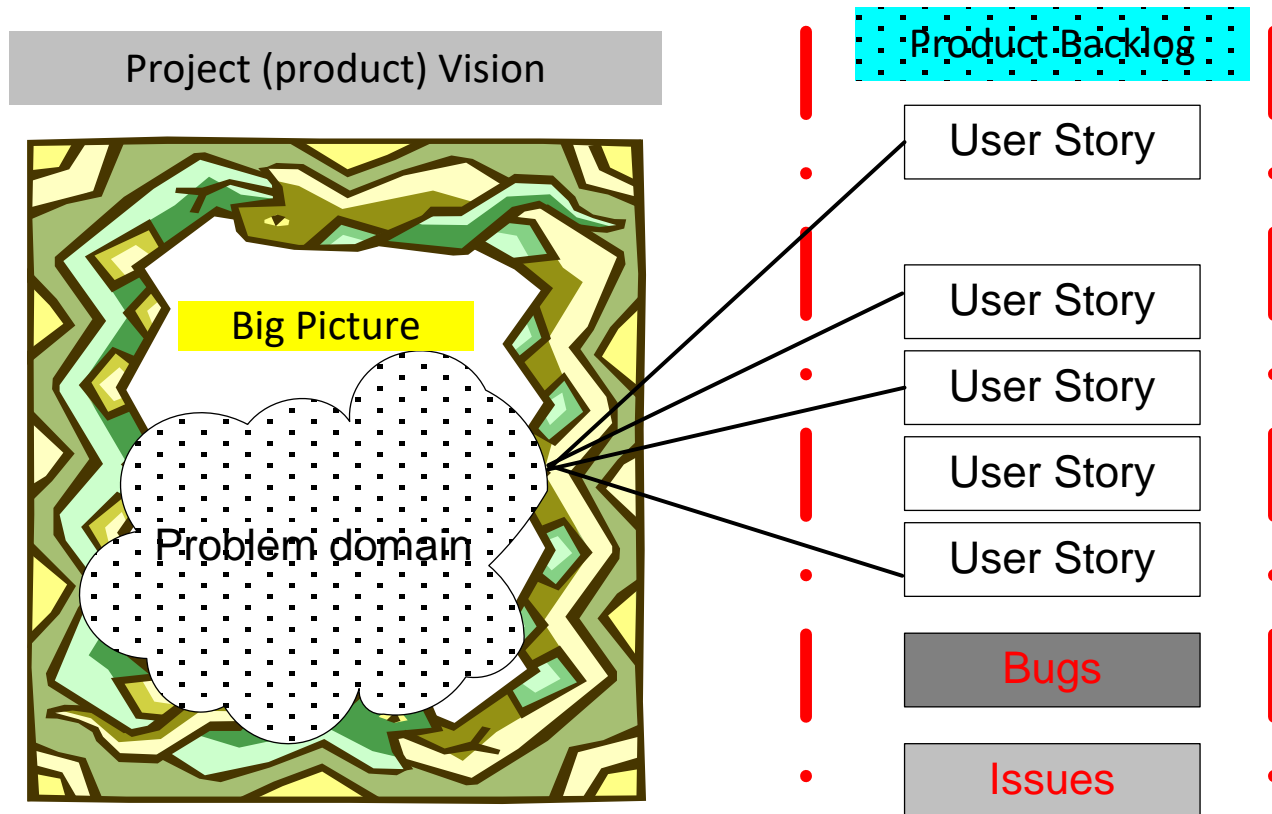
Product Backlog

- Una lista di tutto il lavoro richiesto sul progetto
 - Contiene requisiti
 - È dinamico
 - Cambia alla fine di ogni sprint
- Le priorità sono stabilite dal Product Owner
 - Le priorità sono aggiornate all'inizio di ogni sprint
- Le stime sono stabilite dal Team di Sviluppo



Prof. Filippo Lanubile

Requisiti funzionali nello sviluppo agile





Descrizione di una user story

Template

In qualità di *<ruolo utente>*,
voglio *<obiettivo>*
[in modo tale da *<motivo>*]

Esempio

In qualità di cliente
occasionale,
voglio visualizzare le foto
dell'albergo selezionato
in modo tale da decidere se
effettuare la prenotazione



Esempio di product backlog

user
story

Backlog item	Stima
Permettere ad un ospite di effettuare una prenotazione	3
Come ospite, voglio cancellare una prenotazione.	5
Come ospite, voglio cambiare le date di una prenotazione.	3
Come impiegato dell'hotel, posso lanciare i report RevPAR (Revenue Per Available Room = Fatturato per camera disponibile)	8
Migliorare la gestione delle eccezioni	8



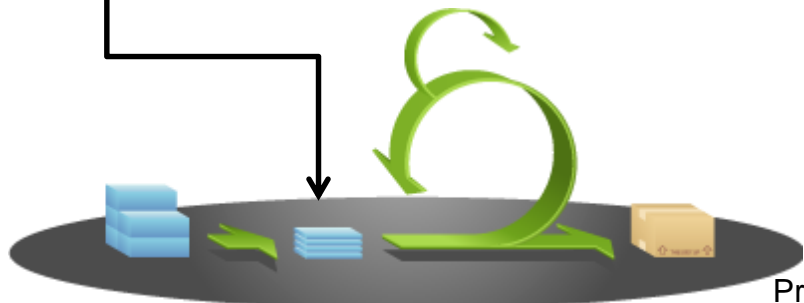
Sprint goal

- Una breve indicazione dell'obiettivo principale dello Sprint
- Fornisce una guida al team sul perché si sta sviluppando un nuovo incremento del prodotto
- Esempi
 - Realizzare il workflow del paziente per l'ingresso in pronto soccorso
 - Validare le informazioni relative all'assicurazione del paziente, inclusa la copertura e i rischi di insolvenza
 - Raccogliere le informazioni della visita effettuata e della terapia da seguire



Sprint backlog

- L'insieme degli elementi del Product Backlog selezionati per lo Sprint
più un piano per fornire l'Incremento del prodotto e realizzare lo Sprint Goal
- La gestione è di esclusiva pertinenza del Team di Sviluppo
 - I componenti del team scelgono su quale elemento lavorare
 - Il lavoro non è assegnato da un project manager
 - Qualsiasi componente del team può aggiungere, cancellare o modificare gli elementi
 - La stima del lavoro rimanente è aggiornata nel daily meeting



Prof. Filippo Lanubile



Scrum board

Story	To Do		In Process	To Verify	Done
As a user, I... 8 points	Code the... 9	Test the... 8	Code the... DC 4	Test the... SC 6	Code the... D
	Code the... 2	Code the... 8	Test the... SC 8		Test the... SC 8
	Test the... 8	Test the... 4			Test the... SC
As a user, I... 5 points	Code the... 8	Test the... 8	Code the... DC 8		Test the... SC
	Code the... 4	Code the... 6			Test the... SC
					Test the... SC 6

Una Scrum board fisica

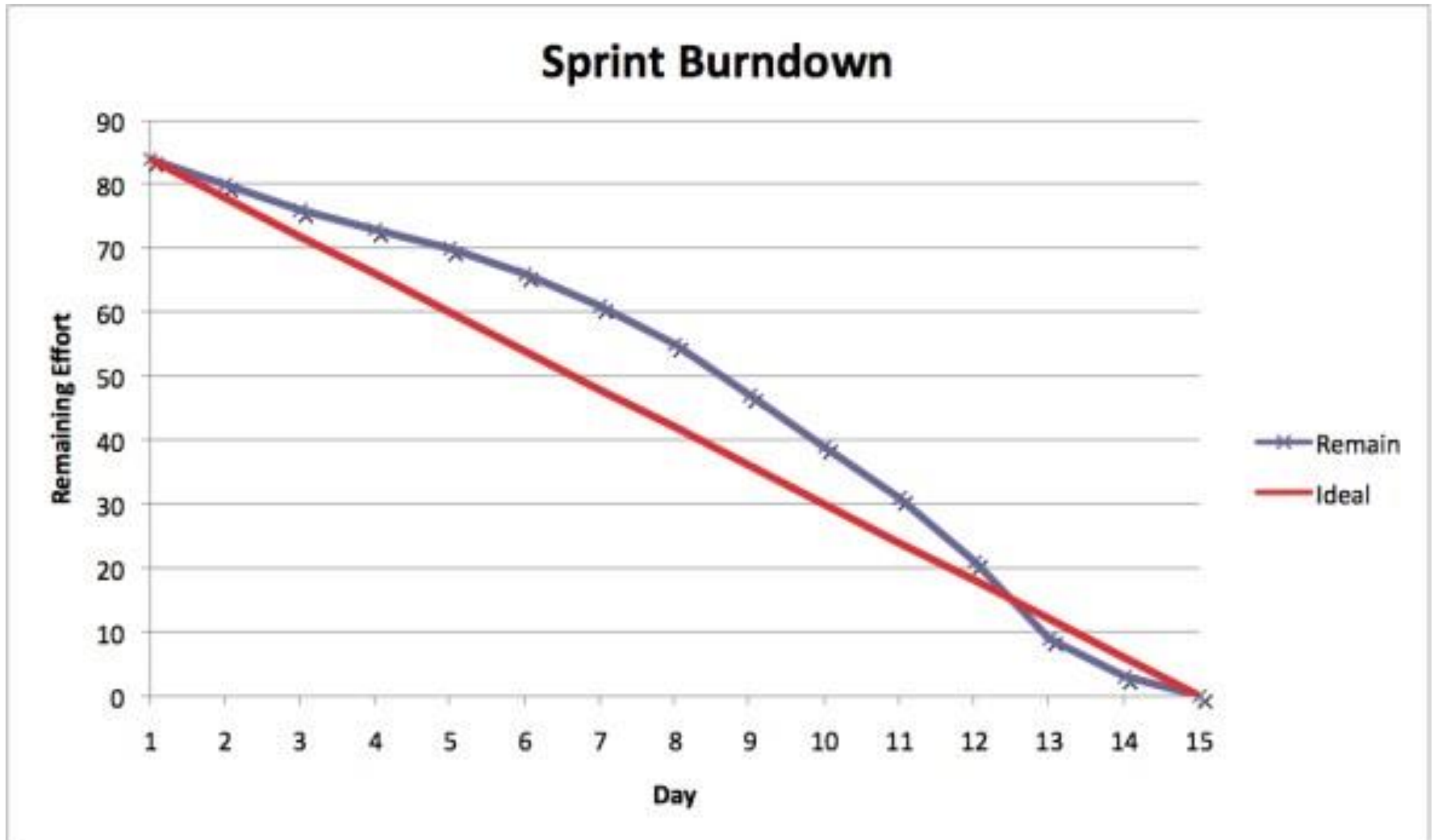


Una Scrum board digitale





Uno sprint burndown chart





Scrum framework

Ruoli

- Product owner
- ScrumMaster
- Team

Eventi

- Sprint planning
- Sprint review
- Sprint retrospective
- Daily scrum meeting

Artifact

- Product backlog
- Sprint backlog
- Burndown charts



Sprint planning

1. Selezione dello Sprint (guidato dal PO)

- Valutazione delle priorità nel Product Backlog
 - Può anche essere svolta in un pre-meeting (backlog grooming) o essere svolta in modo continuo dal PO
- Scelta dello Sprint Goal
- Selezione degli item da completare nello Sprint
 - Stima con story point

2. Creazione dello Sprint Backlog (autogestita dal team)

- Design preliminare
- Identificazione dei Task e stima in ore

Come pianificatore di vacanze, voglio vedere le foto degli alberghi.

Scrivere lo strato business (8 ore)
Scrivere l'interfaccia utente (4)
Scrivere le test fixtures (4)
Scrivere la classe pippo(6)
Aggiornare i performance tests (4)



Daily scrum meeting

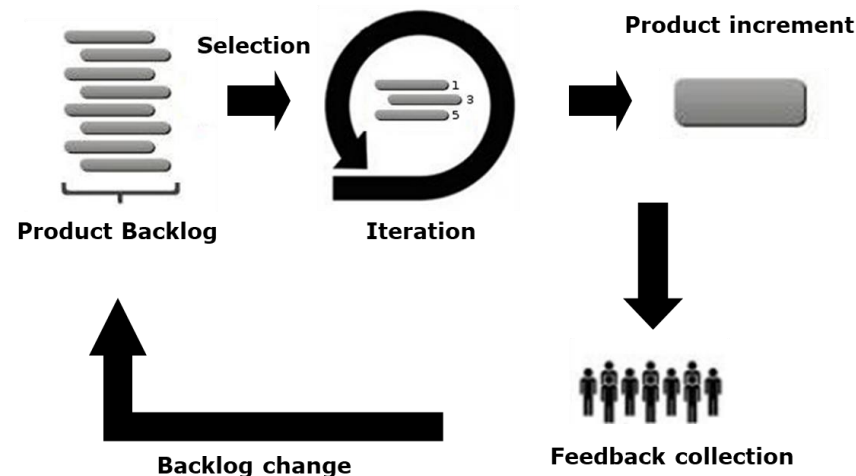
- Sono tutti invitati ma solo i membri del team, lo Scrum Master e il Product owner hanno diritto di parola
- Parametri
 - Tutti i giorni
 - 15-minuti
 - In piedi
- Tre domande:
 1. Cosa hai fatto ieri?
 2. Cosa farai oggi?
 3. Ci sono problemi?





Sprint review

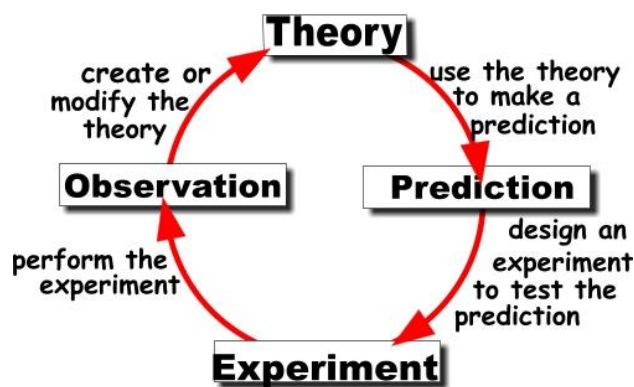
- Riunione aperta
 - Tutto il team partecipa
 - Esterni benvenuti
- Il team presenta i risultati raggiunti durante lo Sprint
 - Demo delle nuove funzionalità
 - Niente slide
- Oltre a un nuovo incremento, il product backlog è riveduto e raffinato





Sprint retrospective

- Partecipa tutto il team
 - Possibilmente anche i clienti ed altri ruoli coinvolti
- Fatta al termine di ogni sprint
- Tipicamente da 15 a 30 minuti
- Feedback sul processo
 - Ispirato dal metodo scientifico



- Si discute
 1. cosa introdurre
 2. cosa evitare
 3. cosa continuarenel prossimo sprint

In alternativa

- Si discute cosa ha fatto sentire
 1. contento
 2. deluso
 3. disperatonello sprint concluso



Scrum framework

Ruoli

- Product owner
- ScrumMaster
- Team

Eventi

- Sprint planning
- Sprint review
- Sprint retrospective
- Daily scrum meeting

Artifact

- Product backlog
- Sprint backlog
- Burndown charts



Team di Sviluppo

- Dimensione: da 3 a 8
 - regola delle 2 pizze (americane)
- Cross-functional:
 - front-end programmer, backend-programmer, tester, UX designer, DBA, ...
- Autogestione all'interno di uno Sprint
- Tempo pieno
 - Se ci devono essere spostamenti, solo dopo che uno sprint è finito e prima che parta un altro



Product Owner

È responsabile del valore del prodotto

- Ha la responsabilità esclusiva di gestione del Product Backlog
 - Definisce le caratteristiche funzionali e non funzionali (feature) del prodotto (in collaborazione con il team)
 - Assegna le priorità alle feature in base al valore di mercato (per ogni iterazione)
- Accetta o rifiuta i risultati del lavoro del Team di Sviluppo
 - Generale: in base a una definizione di “Done” (lavoro completo) compresa da tutto il Team di Sviluppo
 - Specifica: Criteri di accettazione (specifiche dei casi di test)
- Decide la data e il contenuto di una release



Scrum Master

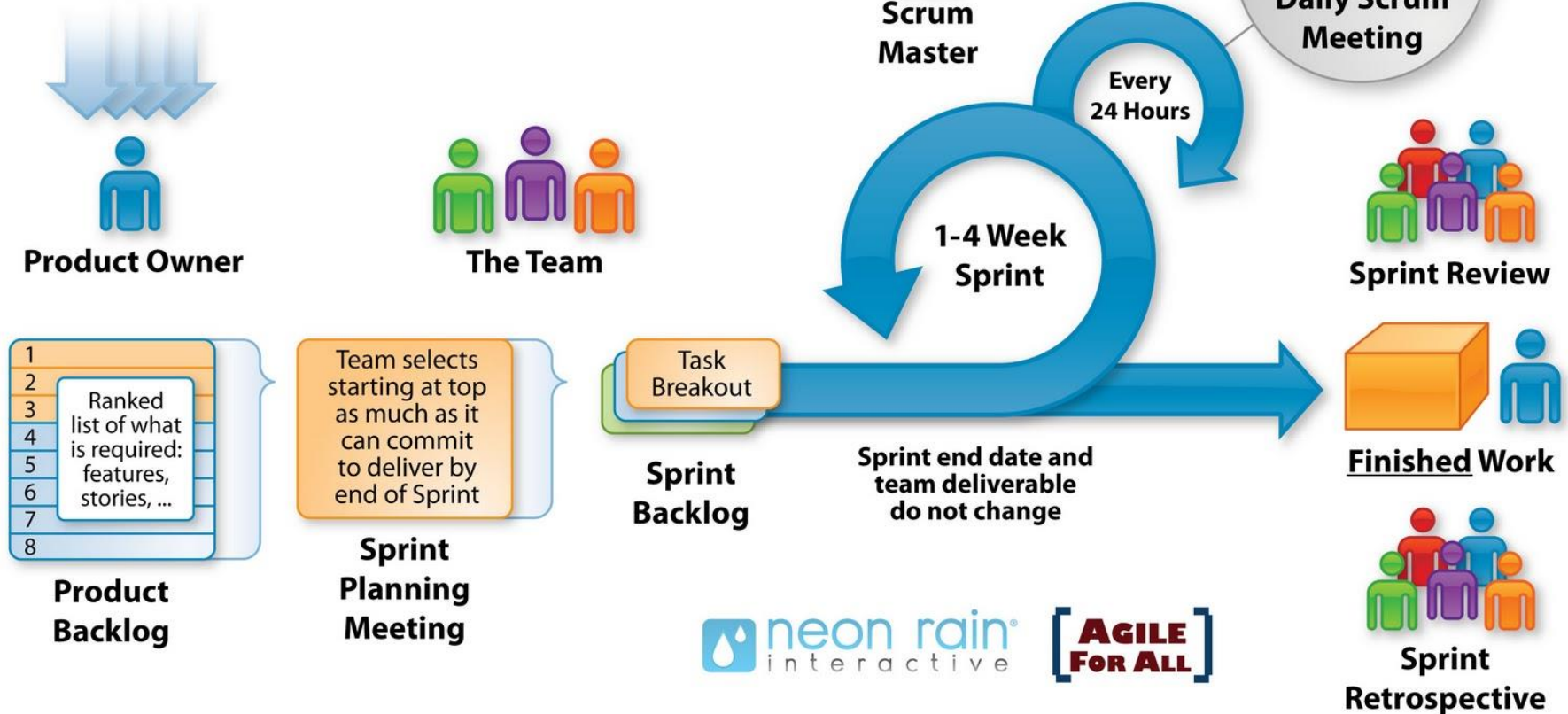
- È responsabile dei valori e delle pratiche di Scrum
 - Si fa carico di rimuovere gli ostacoli e protegge dalle interferenze esterne
 - Interfaccia con il management
- È una guida al servizio del Team di Sviluppo e del Product Owner
 - Aiuta a creare gli elementi del Product Backlog in modo chiaro e conciso
 - Aiuta a ordinare gli elementi del Product Backlog per massimizzare il valore
 - Facilita gli eventi Scrum



Riepilogo

The Agile: Scrum Framework at a glance

Inputs from Executives,
Team, Stakeholders,
Customers, Users





Scrum of Scrums

- Problema: coordinare il lavoro di più team
- Ogni team identifica una persona che frequenta i *Scrum of Scrums meetings*
 - Simili ai daily Scrum meeting
 - In genere, due volte a settimana

