

Software e Engenharia de Software

Engenharia de Software I

Profa. Aline Maria Malachini Miotto Amaral

Referência Bibliográfica

PRESSMAN, Roger S. Engenharia de software. 6. ed. São Paulo: McGraw-Hill Interame, 2006.

SCRUM

- o Scrum é um modelo ágil de processo que foi desenvolvido por Jeff Sutherland e por sua equipe no início da década de 1990.
- Os princípios Scrum [ADM96] são consistentes com o manifesto ágil:
 - Pequenas equipes de trabalho são organizadas de modo a "maximizar a comunicação, minimizar a supervisão e maximizar o compartilhamento de conhecimento informal".
 - O processo precisa ser adaptável tanto a modificações técnicas quanto de negócios "para garantir que o melhor produto possível seja produzido".

SCRUM

- O processo produz freqüentes incrementos de software "que podem ser inspecionados, ajustados, testados, documentados e expandidos".
- O trabalho de desenvolvimento e o pessoal que o realiza é dividido "em partições claras, de baixo acoplamento, ou em pacotes".
- Testes e documentação constantes são realizados à medida que o produto é construído.

SCRUM

- O processo Scrum fornece a "habilidade de declarar o produto pronto sempre que necessário (porque a concorrência acabou de entregar, porque a empresa precisa de dinheiro, porque o usuário/cliente precisa das funções, porque foi para essa data que foi prometido ...)"
- Os princípios Scrum são usados para guiar as atividades de desenvolvimento dentro de um processo que incorpora as seguintes atividades: requisitos, análise, projeto, evolução e entrega. Em cada atividade, as tarefas de trabalho ocorrem dentro de um padrão de processo chamado de sprint.

SCRUM

- O trabalho conduzido dentro de um *sprint* (a quantidade de *sprints* necessária para cada atividade varia dependendo da complexidade e do tamanho do produto) é adaptado ao problema em mãos e é definido e, freqüentemente, modificado em tempo real pela equipe Scrum.
- O Scrum enfatiza o uso de um conjunto de padrões de processo de software que se mostraram efetivos para projetos com prazos apertados, requisitos mutantes e criticalidade de negócio.

SCRUM

- Cada um desses padrões de processo define um conjunto de atividades de desenvolvimento:
- **Pendência** → uma lista priorizada de requisitos ou características do projeto que fornecem valor de negócio para o cliente. Itens podem ser adicionados à pendência a qualquer momento (é assim que as codificações são introduzidas). O gerente de produto avalia a pendência e atualiza as prioridades quando necessário.

SCRUM

- **Sprints** → consiste de unidades de trabalho que são necessárias para satisfazer a um requisito definido na pendência que precisa ser cumprido em um intervalo de tempo predefinido (tipicamente 30 dias).
- Durante o *sprint*, os itens em pendência a que as unidades de trabalho do *sprint* se destinam são congelados (isto é, não são introduzidas as modificações durante o *sprint*).
- Assim, o *sprint* permite que os membros da equipe trabalhem em um ambiente de curto prazo, mas estável.

SCRUM

- **Reuniões Scrum** → são reuniões curtas (normalmente de 15 minutos) feitas diariamente pela equipe Scrum. Três questões-chave são formuladas e respondidas por todos os membros da equipe:
 - O que você fez desde a última reunião de equipe?
 - Que obstáculos você está encontrando?
 - O que você planeja realizar até a próxima reunião de equipe?

SCRUM

- Um líder de equipe, chamado de *Scrum Master*, lidera a reunião e avalia as respostas de cada pessoa.
- Essas reuniões diárias ajudam a equipe a descobrir problemas potenciais tão cedo quanto possível.
- Elas levam também à "socialização do conhecimento" e promovem, assim, uma estrutura de equipe auto-organizada.

SCRUM

