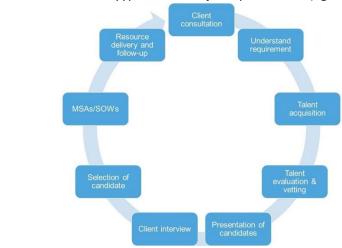
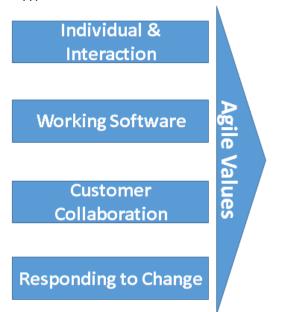
Ketterä kehitys – Agile Finland ry edistää suomessa

- Määritellään 4 tyypillistä arvoa ja 12 periaatetta (agile manifesto)



- 4 tyypillistä arvoa



Scrum – projektihallinan viitekehys

- Käytetään yleensä ketterässä ohjelmistokehityksessä
- Scrum viittaa rubgyn aloitus ryhmitykseen
- It is designed for teams of three to nine developers who break their work into actions that can be completed within timeboxed iterations, called *sprints* (30 days or less, most commonly two weeks) and track progress and re-plan in 15-minute stand-up meetings, called *daily scrums*. Approaches to coordinating the work of multiple scrum teams in larger organizations include *Large-scale Scrum* (*LeSS*), *Scaled Agile Framework* (*SAFe*), scrum of scrums, and Scrum@Scale, among

others.(https://en.wikipedia.org/wiki/Scrum (software development))

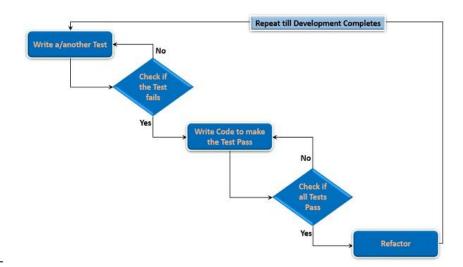
Venla Paanila

- Kehitys tiimin tehtävät
 - o Analyysi
 - o Suunnitelu
 - Kehittäminen
- Scrum vaiheet
 - Sprintti
 - Sprintin suunnitelupalaveri
 - Päiväpalaveri
 - Tuotteen kehitysjonon työstö
 - Sprintti katselmus
 - Sprintin retrospektiivi

ΧP

- Pienet julistukset
 - o Pienet julistukset ovat usein julistettuja versioita
- Pari ohjelmointi
 - o Pariohjelmoinnissa 2 henkilöä työskentelee yhdellä tietokoneella
 - o Pariohjelmointi ei ole opetuskäyttöön
- Koodin yhteisomistus
 - Tämä tarkoittaa sitä että kuka vaan voi parantaa mitä vaan koodin osaa sen sijaan että lähettää parannus ehdotuksen koodin alkuperäiselle omistajalle.

TDD



RUP

- On ohjelmistokehityksen prosessi kehys
- Käytetään nimeä unified process
- Neljäelinkaarta
 - Voimaantulovaihe

Venla Paanila

- o Kehittelyvaihe
- o Rakennusvaihe
- Muutosvaihe
- Päärakennusosat
 - Roolit
 - Tuotteet
 - Tehtävät

ASD

- Sopeutuminen vaihtuviin olosuhteisiin"
- Rakennettiin kolmen cyclen perusteella
- Selvitetään mitä asiakas haluaa.
- "Do it wrong the first time"

_