|  |
| --- |
| Антипаттерн – сложившееся решение распространенной проблемы, являющееся неэффективным и ведущее к нежелательным последствиями. |
| Бэклог – список технических задач и фич, который поддерживается командой. В любой момент можно добавить или убрать элемент списка – в зависимости от текущих задач. |
| Бэклог груминг – регулярный процесс переработки бэклога командой разработчиков и заказчиком.  Владелец продукта - является одной из ключевых ролей в Scrum. Обязанности владельца продукта включают в себя:   * Установление целей, общего видения конечного продукта * Мониторинг проекта * Принятие решения о выпуске официального релиза   Три уровня «Готово»:   * Готово. Разработано, работает на платформе разработчика. * Готово. Проверено путем запуска модульных тестов, просмотра кода и т. д. * Готово. Качество подтверждено функциональными тестами, обзорами и т. д.   Точные критерии того, что составляет «Готово», варьируются для удовлетворения конкретных потребностей различных организаций и инициатив. |
| Доска задач – простейшая форма выглядит так: 3 колонки - «Необходимо сделать», «В процессе», «Сделано». |
| Ежедневный митинг – одна из наиболее распространенных техник Agile. Позволяет координировать действия по проекту. |
| Интеграция – усилия команды, направленные на сборку программы в единое целое к моменту релиза.  Задачи представляют собой описания реальной работы, которую физическое лицо или пара делает для того, чтобы завершить историю. Они легко управляемые, выполнимые и отслеживаются. Как правило, в истории существует несколько задач.  Непрерывная интеграция (CI) - это практика экстремального программирования (XP), когда члены команды доставки часто интегрируют свою работу (например, почасовую или по крайней мере один раз в день). Каждая интеграция проверяется автоматизированной сборкой, которая также выполняет тестирование, чтобы быстро и автоматически обнаруживать любые ошибки интеграции. Главная цель CI - избегать того, что обычно называют интеграцией или объединением ада.  Информационные радиаторы (Information Radiators) – термин для обозначения любого количества информации, которую команда помещает на видное место так, чтобы все члены команды могли видеть последнюю информацию по проекту. |
| Итеративная разработка – Agile проекты итеративны, то есть деятельность разработчика повторяется. Часто, он работает над теми же функциями, что и раньше(см. рефакторинг) |
| Итерация – временной отрезок, во время которого идет разработка. |
| Календарь Нико-нико – ежедневно обновляемый дневник с данными о настроении членов команды.  Канбан(Kanban) – Agile метод для разработки программного обеспечения |
| Команда – в Agile, маленькая группа людей, работающих над одним проектом на постоянной основе. |
| Командная комната – место, в котором собирается вся команда. В нем находятся доска задач, оценка проекта, рабочие места и др. |
| Контроль версий – обязательная техника для Agile. Ведется при помощи Git и подобных систем.  Курица - в scrum, цыпленок, курица - сленговое слово, используемое для кого-то, кто заинтересован в проекте, но не несет ответственности за работу над задачей в активной итерации. Они могут наблюдать за командами, но не имеют права голоса. |
| Лид тайм – время между получением заказа и выпуском продукта. |
| Моб программирование – подход, при котором вся команда работает в одно и то же время, за одним и тем же компьютером над определенной вещью. |
| Оценка проекта – краткое резюме всех успехов проекта. |
| Оценка(estimation) – вычисление необходимых усилий для выполнения задач разработчика. Зачастую выражается в необходимом времени. |
| Параллельное программирование – подход, при котором два разработчика работают за одним компьютером/ |
| Персоны – вымышленные биографии придуманных пользователей будущего продукта  Покер планирование в основном используется для оценки усилий или относительного размера задач в области разработки программного обеспечения. Является вариантом "широкополосного предсказателя" с использованием колоды карт со значениями, представляющими число квантов, которыми оценивается работа. |
| Пользовательская история – посоветовавшись с заказчиком, команда разделяет работу в функциональные шаги, называемые «user stories». |
| Правило простоты – набор критериев, позволяющий оценить, является ли код достаточно простым. |
|  |
| Простой дизайн – практика, при которой команда базирует стратегию разработки на наборе принципов «простого дизайна».  Продукт - грубо говоря, продукт относится к набору функций, которые интегрированы и были упакованы в версиях программного обеспечения, которые имеют ценность для клиента или на рынке.  План-релиз представляет собой график выпуска программного обеспечения в производство. Типовые планы выпуска включают в себя основные функции, которые будут предоставлены вместе с датами соответствующих выпуска.  Планирование спринта - сессии планирования спринта проводятся непосредственно перед началом нового спринта. На этой сессии команда определяет задачи, которые необходимо достигнуть, и решить, сколько усилий им нужно приложить для завершения данной итерации  Резерв продукта - список пожеланий, которые клиенты хотят поставить в долгосрочной перспективе. Он представляет собой сборник историй и задач, над которыми команда будет работать на какой-то момент в будущем. |
| Ретроспектива ключевых точек(Milestone Retrospective) – детальный анализ значительных событий в разработке после определенного времени или в конце проекта. |
| Рефакторинг – этот процесс заключается в улучшении существующего кода, исправлении багов и нежелательного поведения. |
| Роль-функция-причина – шаблон, определяющий желания пользователей. «Как … я хочу … поэтому…»  Свинья - кто-то, кто отвечает за выполнение задачи на активной итерации. Это противоположно Chicken. Свиньи активно участвуют в проекте. |
| Скрам – фреймворк, используемый для управлением разработкой. |
| Скрам мастер – человек, наблюдающий за тем, что команда продолжает использовать Agile методики и принципы, оговоренные ранее.  Спринт – длящийся 1-4 недели период разработки. Должен завершиться новым релизом  Спринт бэклог - описывает задачи, запланированные командой на спринт  Таймбокс – заранее оговоренный период времени, во время которого команда работает над решением конкретной задачи. |
| Три «си» - Card, Conversation, Confirmation – формула составления пользовательской истории. |
| Три вопроса – ежедневный митинг строится вокруг них. Вопросы: «Чего вы достигли?», «Что дальше?», «В чем проблемы?» |
| Частые релизы – Agile команда старается быстро запустить продукт в руки пользователей и ждать фидбэка.  Эпик – большая пользовательская история  Экстремальное программирование (ХР) – Agile фреймворк |
| Юзабилити тестинг – техника, при которой в процессе разработки постоянно задается вопрос «Как бы повел себя пользователь в реальной ситуации?» |

Quick Design Session – когда простые вопросы имеют широкие последствия, два (или более) разработчика встречаются для “quick design session” около доски задач

Test Driven Development (TDD) – стиль программирование, в котором 3 вещи тесно переплетаются – код, тесты(юнит тесты) и дизайн(в форме рефакторинга)

ScrumMaster - несет ответственность за поддержание Scrum процесса и общее состояние команды. ScrumMaster должен быть уверен, что команда является полностью функциональной и продуктивной, нет никаких помех, мешающих прогрессу команды. ScrumMaster также организует церемонию Scrum.