

Sistemas para Internet: Fundamentos de Engenharia de Software

Desenvolvimento Ágil

Professor: Rafael Martins Alves

Cuiabá-MT/2021-2

Avaliação Formativa



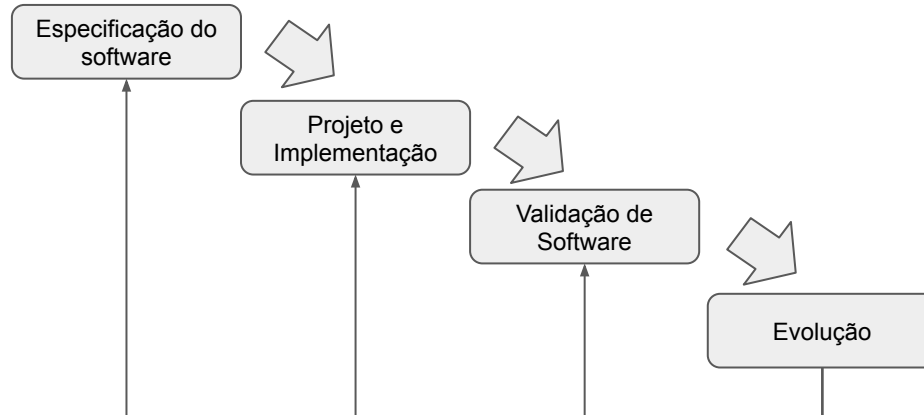
Agenda

- Motivação
- Manifesto Ágil
- Scrum
- Fases
- Atividades

Motivação

Antigamente, desenvolvimento:

- Cada etapa depende da anterior;
- Burocrático;
- Rígido nos requisitos.



Manifesto Ágil

MANIFESTO ÁGIL

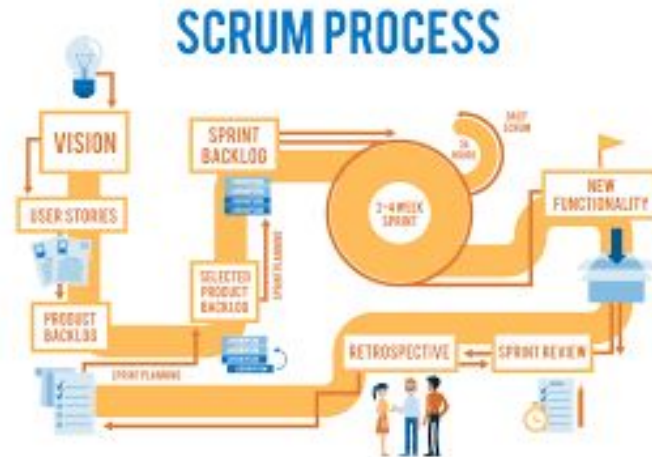


Abordagem Clássica vs. Abordagem Ágil

	Clássica	Ágil
Desenvolvedor	hábil	ágil
Cliente	pouco envolvido	comprometido
Requisitos	conhecidos, estáveis	emergentes, mutáveis
Retrabalho	caro	barato
Planejamento	direciona resultados	resultados o direcionam
Foco	grandes projetos	projetos de natureza exploratória e inovadores
Objetivo	controlar, em busca de alcançar o planejado	simplificar processo de desenvolvimento

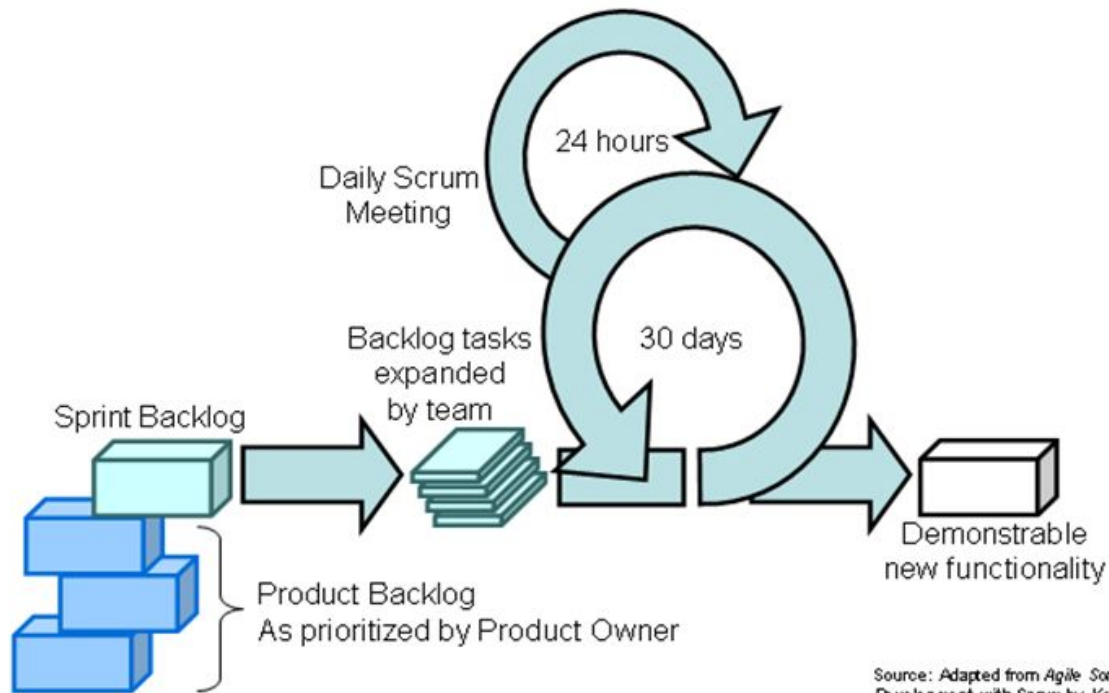
Scrum

- Uma alternativa de métodos ágeis;
- Define como um conjunto de práticas;



Fases

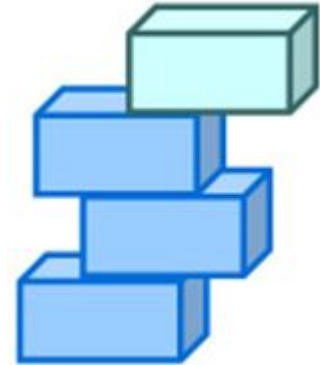
- Planejamento
- Sprints
- Encerramento



Source: Adapted from *Agile Software Development with Scrum* by Ken Schwaber and Mike Beedle.

Planejamento

- Relativamente curto
- Projeto da arquitetura do sistema
- Estimativas de datas e custos
- Criação do backlog
 - Participação de clientes e outros departamentos
 - Levantamento dos requisitos e atribuição de prioridades
- Definição de equipes e seus líderes
- Definição de pacotes a serem desenvolvidos

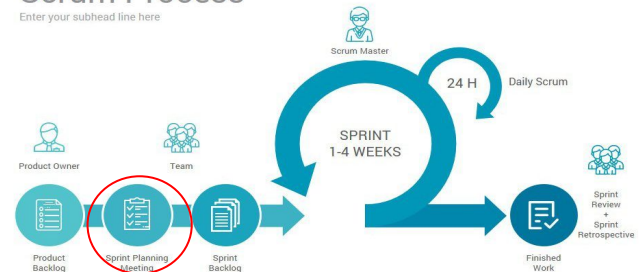


Sprint Planning Meeting

- A reunião de planejamento do Sprint deve ocorrer dentro de 8 horas com duas partes de 4 horas
- Primeiro seguimento:
 - Product Owner deve preparar o Product Backlog antes da reunião
 - Seleção dos itens do Product Backlog que o time se compromete em torná-los incrementos potencialmente implementáveis
 - Decisão final é do Product Owner
 - Stakeholders não devem participar

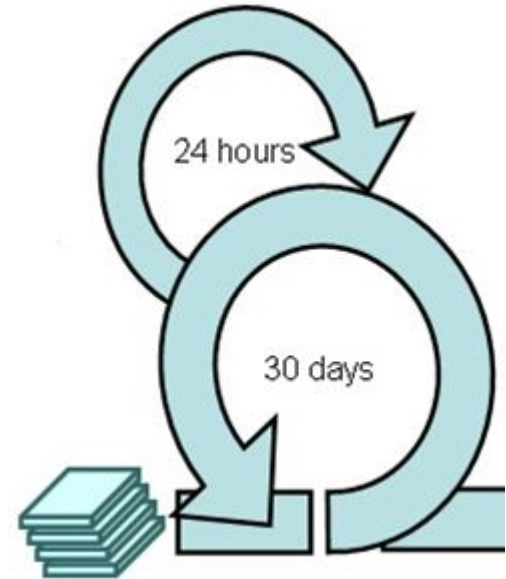
Scrum Process

Enter your subhead line here



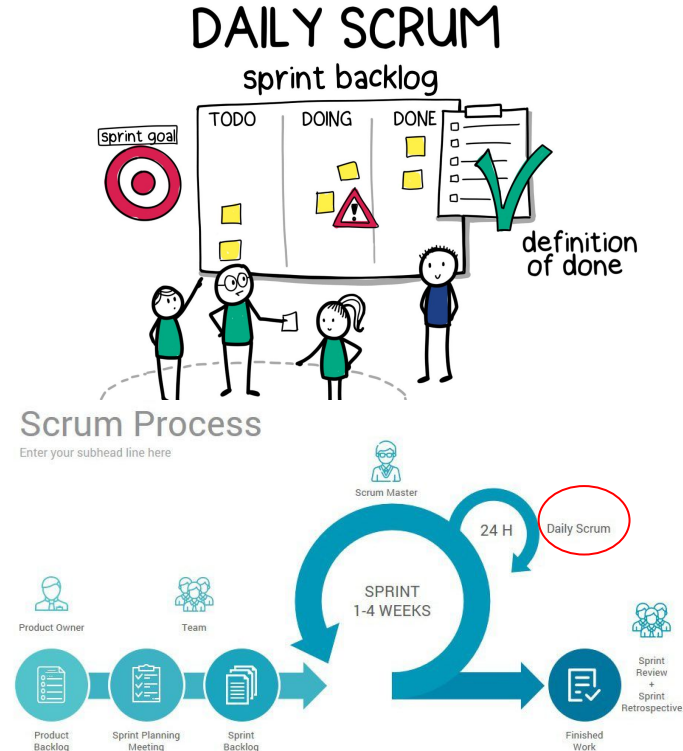
Sprint

- O time recebe uma parte do backlog para desenvolvimento
 - O backlog não sofrerá modificações durante o Sprint
- Duração de 1 a 4 semanas
- Sempre apresentam um executável ao final



Sprint - Reuniões Diárias - Daily Scrum Meeting

- Cerca de 15 minutos de duração
- Todos respondem às perguntas:
 - O que você realizou desde a última reunião?
 - Quais problemas/dificuldade você enfrentou?
 - Em que você trabalhará até a próxima reunião?
- Responder apenas essas perguntas para não estender a reunião



Sprint - Reuniões Diárias - Daily Scrum Meeting

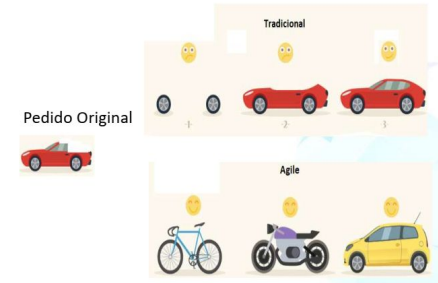
- Benefícios:
 - Maior integração entre os membros da equipe
 - Rápida solução de problemas
 - Promovem o compartilhamento conhecimento
 - Progresso medido continuamente
 - Minimização de riscos



Sprint - Revisão - Sprint Review

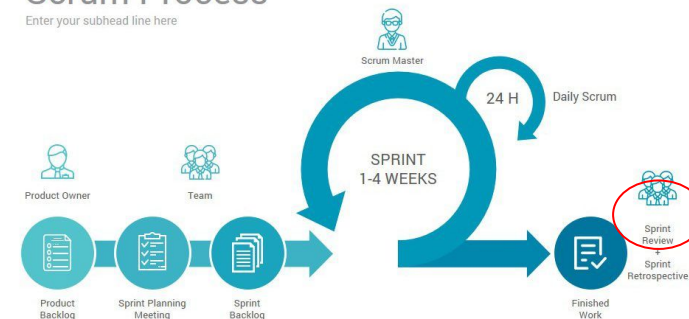
- Deve obedecer à data de entrega
 - Permitida a diminuição de funcionalidades
- Apresentação do **produto ao cliente**
 - Sugestões de mudanças são incorporadas ao backlog
- Benefícios:
 - Apresentar **resultados** concretos ao **cliente**
 - Integrar e **testar uma boa** parte do software
 - **Motivação da equipe**
- ScrumMaster anuncia a data e o local da próxima reunião de revisão do Sprint ao Product Owner e a todos stakeholders

MVP - Minimum Viable Product



Scrum Process

Enter your subhead line here



Sprint - Retrospectiva- Sprint

Retrospective

- Final de um sprint;
- Discutir o que deu certo durante o ciclo do sprint anterior e o que pode ser melhorado na próxima;
- Famoso lava roupa, discutir melhorias e mudanças. Responder:
 - O que aconteceu de bom durante o último Sprint?
 - O que pode ser melhorado para o próximo Sprint?



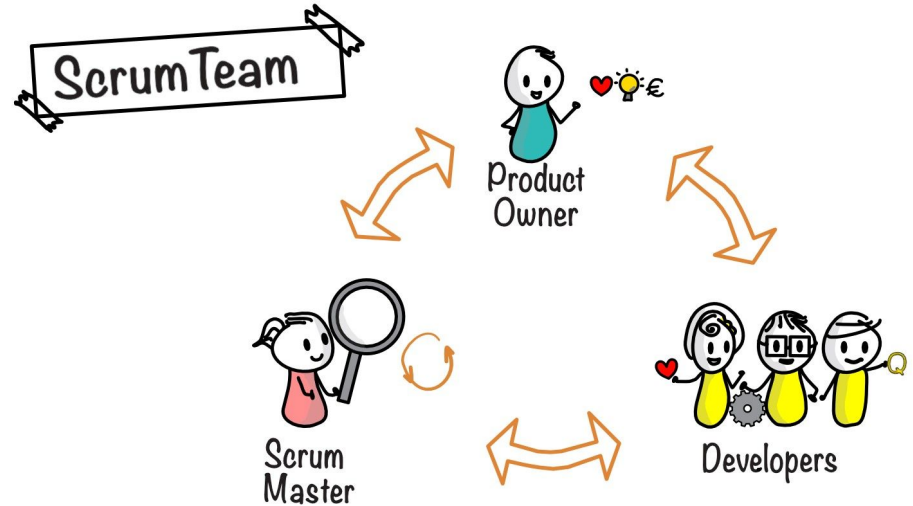
Scrum Process

Enter your subhead line here



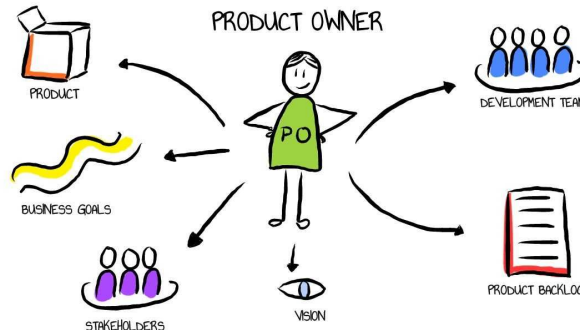
Papéis no Scrum

- Todas as responsabilidades de gerenciamento são divididas entre três papéis:
- - **Product Owner (PO)**
 - **Scrum Master**
 - **Time**



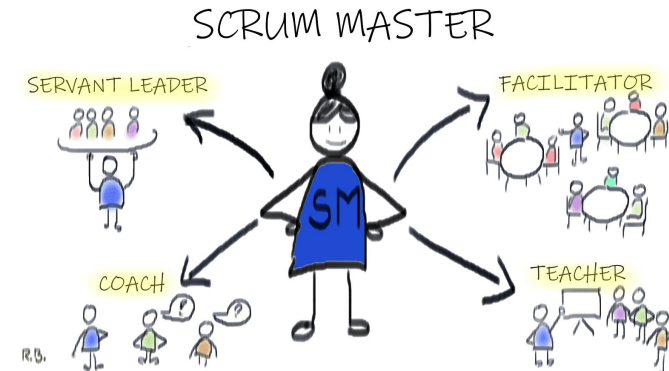
Papéis – Product Owner (PO)

- Responsável por apresentar **os interesses de todos os stakeholders** (clientes)
- Responsável pela lista de requisitos (Product Backlog)
- Lança os **requisitos** do Product BackLog nas sprint (as mais importantes)



Papéis – Scrum Master

- Responsável pelo sucesso do Scrum
- Ensina o Scrum para os envolvidos com o projeto
- Implementa o Scrum na empresa de forma adaptada a sua cultura, para continuamente gerar benefícios
- Certifica se cada pessoa envolvida está seguindo seus papéis e as **regras do Scrum**
- Certifica que pessoas não responsáveis não interfiram no processo
- Ou seja, controla a rotina para entrega da sprint no tempo correto.



Papéis – Time

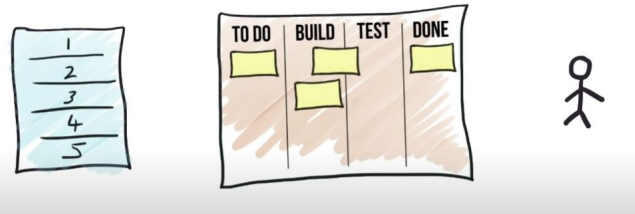
- Responsável por escolher as **funcionalidades a serem desenvolvidas** em cada interação e desenvolvê-las
- O time se **auto-gerencia**, se auto-organiza
- Todos os membros do time são coletivamente responsáveis **pelo sucesso** de cada interação



Ferramentas - Kanban

- No Daily Scrum, pode utilizar o Kanban para o time acompanhar os requisitos, colunas
 - To do (para fazer)
 - Build ou doing (fazendo)
 - Test (Testando)
 - Done (Feito)
- Quais são as vantagens de se utilizar o Kaban?
- Ferramentas online:
 - <https://jira.com/>
 - <https://docs.github.com/pt/issues/organizing-your-work-with-project-board/s/managing-project-boards/about-project-boards>
 - <https://blog.trello.com/br/metodo-kanban>

Daily Scrum



Certificação Agile - Scrum



Certificação	ASF - Agile Scrum Foundation	CSM - Certified Scrum Master	PSM I – Professional Scrum Master	ACP – Agile Certified Professional
Mercado				
Idioma	Português Inglês	Português Inglês	Inglês	Inglês
Valor	U\$ 180,00	R\$ 2.100,00	U\$ 150,00	U\$ 495,00
Pré-Requisitos	[N/A]	Treinamento 16 horas	[N/A]	3.500 horas de experiência 21 horas de treinamento

Atividades

1. Grandes projetos podem ser gerenciados de forma ágil?
 - a. Como é possível?
 - b. É confiável?

2. Gerenciamento ágil para qualquer tipo de projeto
 - a. Construção de edifícios, aviões, robôs
 - i. Como é possível?

Atividades

4. Descreva com suas palavras resumidamente as reuniões no Scrum:
 1. Sprint Planning Meeting
 2. Sprint - Reuniões Diárias - Daily Scrum Meeting
 3. Sprint - Revisão - Sprint Review
 4. Sprint - Retrospectiva- Sprint Retrospective

5. Descreva com suas palavras resumidamente os papéis no Scrum:
 1. Product Owner (PO)
 2. Scrum Master
 3. Time

Atividades

6. Faça uma pesquisa conforme o dia de seu nascimento:

Se for par:

Pesquise como é utilizado a ferramenta **Burndown Chart** bem como sites e sistemas para facilitar o seu uso.

Se for ímpar:

Pesquise como é utilizado a ferramenta **Planning Poker** bem como sites e sistemas para facilitar o seu uso.

<https://planningpokeronline.com/WwtDQiUiVLMs9AMJB0PO>

Referência

SOMMERVILLE, Lan. Engenharia de software. 9ª ed. São Paulo: Pearson Addison Wesley, 2011.

ENGENHARIA de Software I. [S. I.], 18 ago. 2021.

Disponível em:

<https://sites.google.com/a/iftm.edu.br/profbruno/semestres-anteriores/2017-01/engenharia-e-software-i>. Acesso em: 18 ago. 2021.

ENGENHARIA de Software Moderna. [S. I.], 2020.

Disponível em: <https://engsoftmoderna.info/slides.html>.

Acesso em: 18 ago. 2021.