
SDLC

Software Development Life Cycle

Gun 4

3 Ekim 2020

SCRUM TOPLANTILAR

KISA TEKRAR

Agile => projeleri yönetmek ve tamamlamak için yaygın olarak kullanılan bir geliştirme yöntemidir.

“rugby” yaklaşımı olarak adlandırılan temel felsefe , “takım, mesafenin tümünü hep beraber bir birim halinde topu ileri geri atarak kat eder.”

Scrum=> Surecin butunu Scrum olarak adlandırılır ve 2-4 haftalık Sprintler halinde surec devam eder

Scrum takım modeli esneklik, yaratıcılık ve verimliliği optimize etmek için tasarlanmıştır.

Product Backlog=> Yapılacak tüm işler, Product Backlog da biriktirilir, Product Owner (PO) nun belirlediği önceliğe göre Sprint Backloguna alınır ve bir sprintte bitirilerek ürünün demosuna eklenir

TECHPROED

KISA TEKRAR

Scrum Takımı: Takım kendi kendini örgütler. (Self Organized)

1- Product Owner (PO) Ürün Sahibi

- İş Listesini (Product Backlog)yönetir.
- Geliştirme Takımı ve Stakeholders arasındaki iletişimi gerçekleştirir.
- Development Team'in ve Scrum'in yöneticisi değildir.

2- Development Team Geliştirme Ekibi

- Developers
- Testers (Manuel Testers ve Automation Testers)

3- Scrum Master'dan oluşur.

- Scrum Master'lar Scrum Guide'ı, yani Scrum'ı çok iyi bilen ve Scrum uygulamasını destekleyen, Scrum ekibi tarafından üretilen değeri maksimize etmek için ekibe Developer Team'e yardım eden, yol gösteren, rehberlik eden kişidir.
 - PO tarafından belirlenmiş işlerin takımdaki herkes tarafından anlaşıldığından emin olur; ürün sahibinin iş listesini etkili bir şekilde organize edebilmesi için teknikler bularak ona yardımcı olur
-

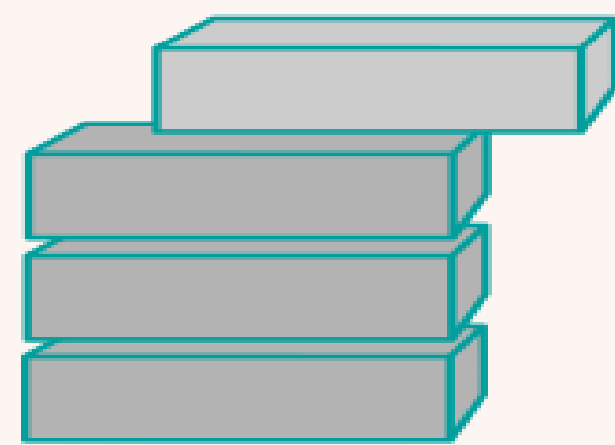
KISA TEKRAR

SURECI OLUSTURAN PARCALAR

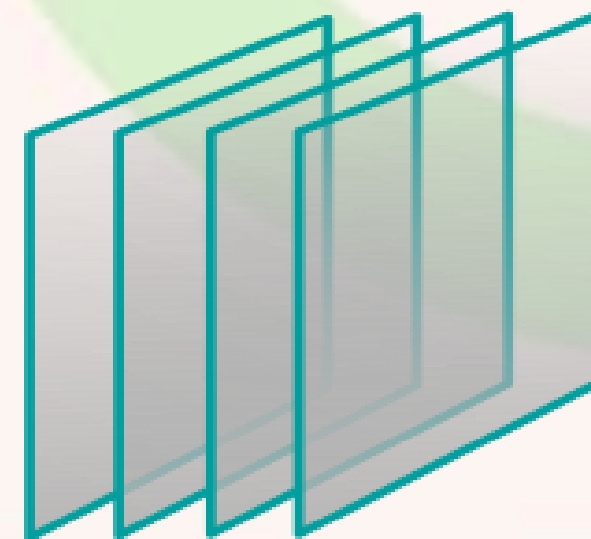
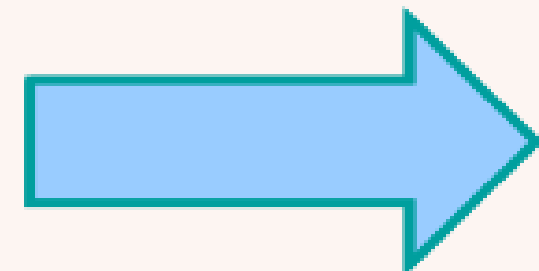
- SCRUM
- SPRINT

URUNU OLUSTURAN PARCALAR

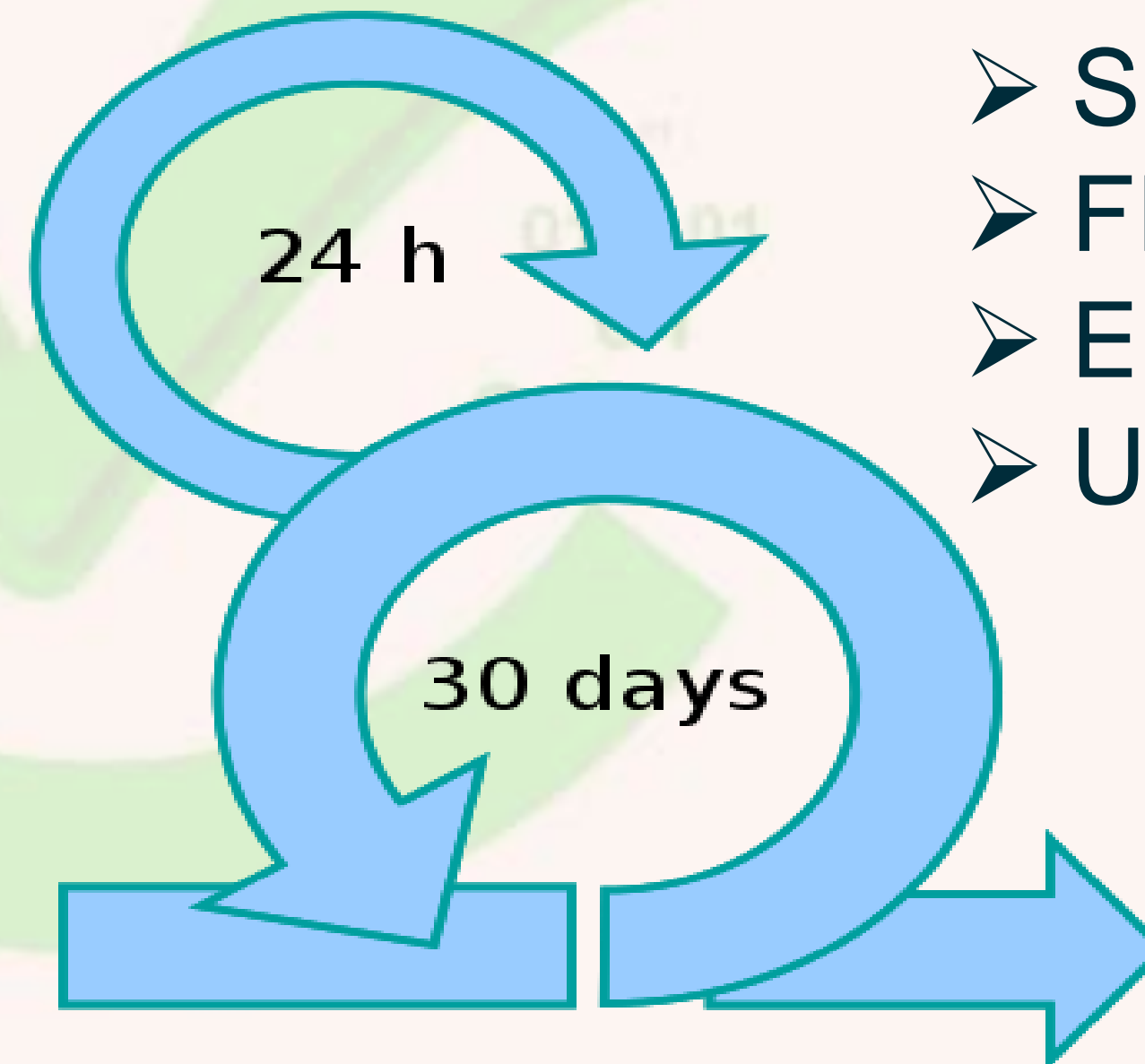
- PRODUCT BACKLOG
- SPRINT BACKLOG
- FEATURE
- EPIC
- USER STORY



Product Backlog



Sprint Backlog



Sprint

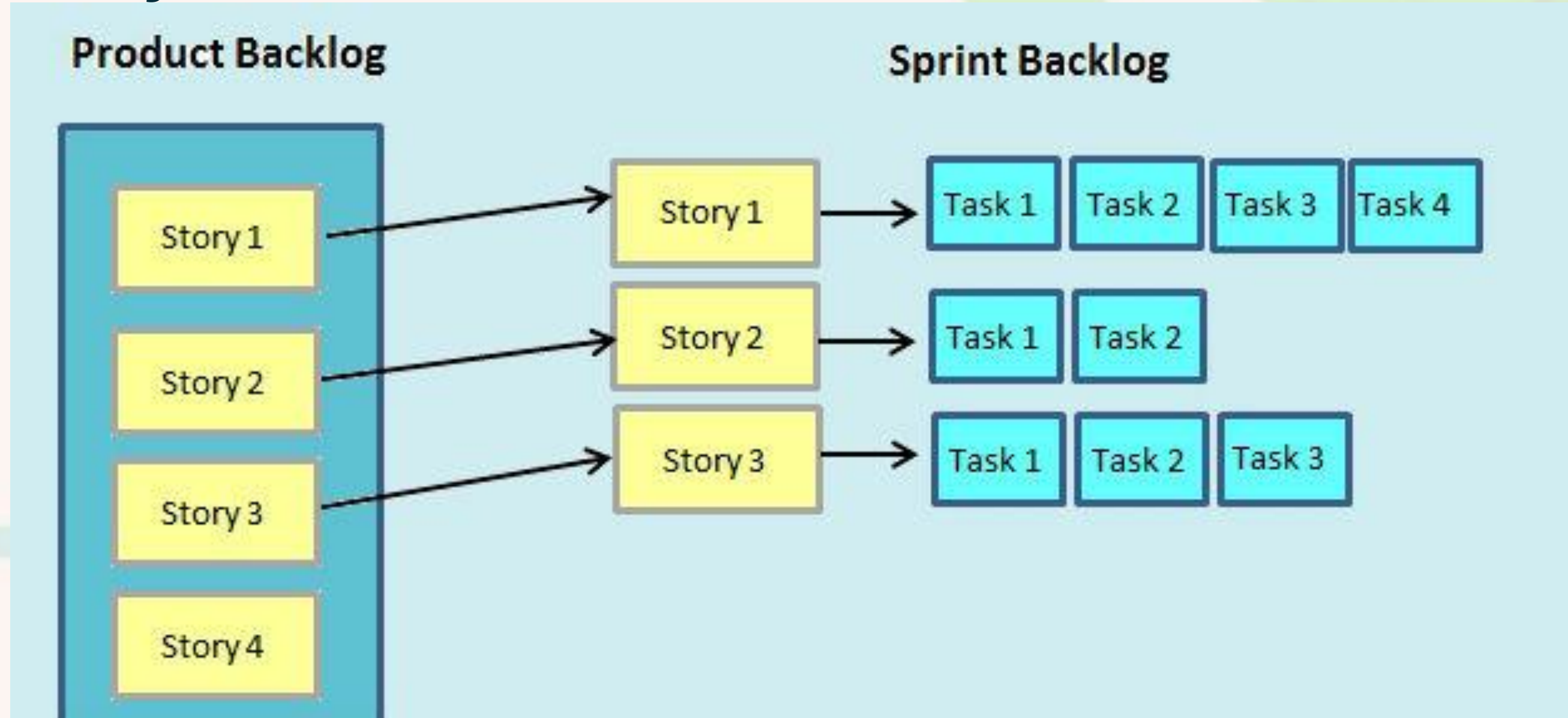


Working increment
of the software

BUTUNU OLUSTURAN PARÇALAR

SPRINT BACKLOG

- Sprint Backlog, takımın Sprint boyunca yapacağı işlerin adımlandırılmış, detaylandırılmış, saatlendirilmiş içeriğini teşkil etmektedir
- Sprint Backlog Development Team'in oluşturduğu, Development Team'in Sprint'te almış olduğu işleri ve bu işleri nasıl tamamlayacaklarına ilişkin stratejilerini içeren bir çıktıdır.



- Sprint Backlog'a alınacak user story'ler belirlenirken de product backlog'daki öncelik sırasını gözetilir. düşük öncelikli olanları ilk sprint'lere koymazlar.
- Sprint Backlog'a alınacak user story miktarı takımın verdiği **point**'lere göre değişir

BUTUNU OLUSTURAN PARCALAR

FEATURE – EPIC – USER STORY



User Story son kullanıcı tarafından kullanılacak bir özelliğin, yine bu kullanıcı tarafından en basit ve anlaşılır şekilde açıklanmasıdır.

- Susuz bir kişi olarak susuzluğumu gidermek için su istiyorum
- Modaya ilgi duyan bir insan olarak içeceğimin güzel görünmesi için semsiye konulmasını istiyorum
- Sıcaktan bunaldığım için suyumla birlikte beni ferahlatacak 1 dilim limon istiyorum
- Çok susadığım için büyük bir bardak su istiyorum
- Hava sıcak olduğu için suyumun soğuk olmasını istiyorum
- Cool görünmek için suyu içeceğim bir pipet istiyorum

BUTUNU OLUSTURAN PARCALAR

FEATURE – EPIC – USER STORY

SHOP BY CATEGORY

Amazon Music >

Kindle E-readers & Books >

Appstore for Android >

Electronics >

Computers >

Smart Home >

Arts & Crafts >

Automotive >

Baby >

ELECTRONICS

Accessories & Supplies

Camera & Photo

Car & Vehicle Electronics

Cell Phones & Accessories

Computers & Accessories

GPS & Navigation

Headphones

Home Audio

Office Electronics

Portable Audio & Video

1-16 of over 70,000 results for **Cell Phones & Accessories**

Department

Cell Phones & Accessories

Carrier Cell Phones
Unlocked Cell Phones
Mobile Broadband
Accessories
Cases, Holsters & Clips

Avg. Customer Review

★★★★★ & Up
★★★★☆ & Up
★★★☆☆ & Up
★★☆☆☆ & Up

Featured Brands

☐ Ailun
☐ Anker
☐ Mkeke
☐ Trianium
☐ JETech
☐ SanDisk
☐ SAMSUNG
[See more](#)

Price

Under \$25
\$25 to \$50

Best Seller



Ailun Glass Screen Protector for iPhone XR/11 6.1 inch Display

★★★★★ ~ 78,271

Electronics

\$6⁸⁸ \$7.89

[Ships to Turkey](#)



Mkeke Compatible with iPhone XR & iPhone 11, 3-Pack Clear Screen Protector

★★★★★ ~ 83,158

Wireless Phone Accessory

\$8⁹⁹ \$15.99

[Ships to Turkey](#)

[More Buying Choices](#)
\$6.99 (5 used & new offers)

BUTUNU OLUSTURAN PARCALAR

USER STORY

As a <user> I can <feature> so that <benefit>.

User storyler 3 bölümden oluşur.
Bunlar;

- Kullanıcının hikaye tanımı (Value statement)
- Kabul kriterleri (Acceptance criterias)
- Bitti tanımı (Definition of done)

USER STORY #1	
Hikâye Tanımı (Value Statement)	Ürün ekibi yetkilisi olarak, paket yenilemelerini arttırabilmek için; üyelerimize paketlerinin bitmesine 1 ay kala “yenileme yapmak ister misiniz” mail gönderimi yapılmasını, mail şablonu içerisinde X, Y, Z paket detayları ve ilgili müşteri temsilcilerinin ad, soyad, iletişim bilgilerinin yer almasını istiyorum.
Kabul kriterleri (Acceptance criterias)	<ul style="list-style-type: none">• Paket bitimine 1 ay kalan kullanıcılara mail gönderimlerinin başarıyla yapılması• Üye – müşteri temsilcisi eşleşmesinin doğru yapılmış olması• Gönderimlerin sadece mail gönderimine izin verilen kullanıcılara yapılması• Mail opt-out kurgularının sağlıklı bir şekilde çalışması
Bitti Tanımı (Definition of Done)	<ul style="list-style-type: none">• Kod kontrol edildi (Code review)• Birim testleri yapıldı (Unit tests)• Kabul kriterleri karşılandı (Acceptance criterias)• Product Owner(PO) story kabulü (PO accepts user story)

Agile dönüşümünü hedefleyen bir şirket içerisine küçük değişimler eklemek daha kolay olur.

Gelen taleplerin fazlalığı, net olmayan storyler, gerçek talep sahibinin belli olmadığı karmaşık bir süreç ve en önemlisi know/how eksikliği olmaması için user story’ler düzgün oluşturulmalıdır.

BUTUNU OLUSTURAN PARCALAR

USER STORY

User Story ID	Description	Acceptance Criteria
US 0001	ATM kullanıcısı olarak, nakit çekebilmem için PIN kodumu girmek istiyorum	PIN dört basamaklı olmalıdır
		PIN özel karakterlere (sembollere) izin vermemelidir
		PIN'in 30 saniye içinde girilmesi gerekir, aksi takdirde işlem iptal edilir
US 0002	Facebook login (Giris sayfası) geçersiz kimlik bilgileriyle erişilmemelidir	Gecersiz kullanıcı adı ile erişim sağlanamaz
		Geçersiz şifre ile erişim sağlanamaz
		Geçersiz kullanıcı adı ve şifre ile erişim sağlanamaz

BUTUNU OLUSTURAN PARÇALAR

USER STORY – EPIC KARSILASTIRMASI

USER STORY	EPIC
Çalışabilir en küçük iş parçasıdır, bölünemez.	Kapsamlı bir iş parçasıdır, alt parçacıklara bölünebilir (User story'lere)
Bir sprint içerisinde geliştirilebilir, teslim edilebilir olmalıdır	Birden fazla sprint içerisinde geliştirmelere devam edilebilir.
Eforlanması daha kolaydır	Kapsam daha geniş olduğu için eforlanması daha zordur.
Geliştirme sonunda değerli ve eksiksiz olan dikey bir işlevsellik dilimi sunmalıdır.	Release fazlarından bir tanesi diyebiliriz.

BUTUNU OLUSTURAN PARCALAR

Team Capacity ve Point

- User storyler sprint backlog'a alinirken takım tarafından puanlanır (**POINT**)
- Sprint baslangic toplantisi veya refinement toplantisinda User Story okunur ve development team'in tum uyeleri user story'e point verir
- Verilen pointler kartlara yazilarak gosterilir
- Pointler Fibonacci Serisindeki sayilara gore verilir. 1 1 2 3 5 8 13 21 34
- Her uye nicin bu point'i verdigini aciklar ve team'in ortak karariyla user story'nin point'i belirlenir
- Team'deki developer ve QA sayisina gore team Capacity belirlenir.

Ornek : 5 developer : gunluk 8 saat = 1 point => 2 haftalik 50 point
2 QA => 2 haftalik 20 point



TOPLANTILAR

Daily Scrum (Daily StandUP)
(Günlük Scrum)



Sprint Planning
(Sprint Planlama)



SCRUM
CEREMONIES

SPRINT REVIEW MEETING



SPRINT RETROSPECTIVE MEETING

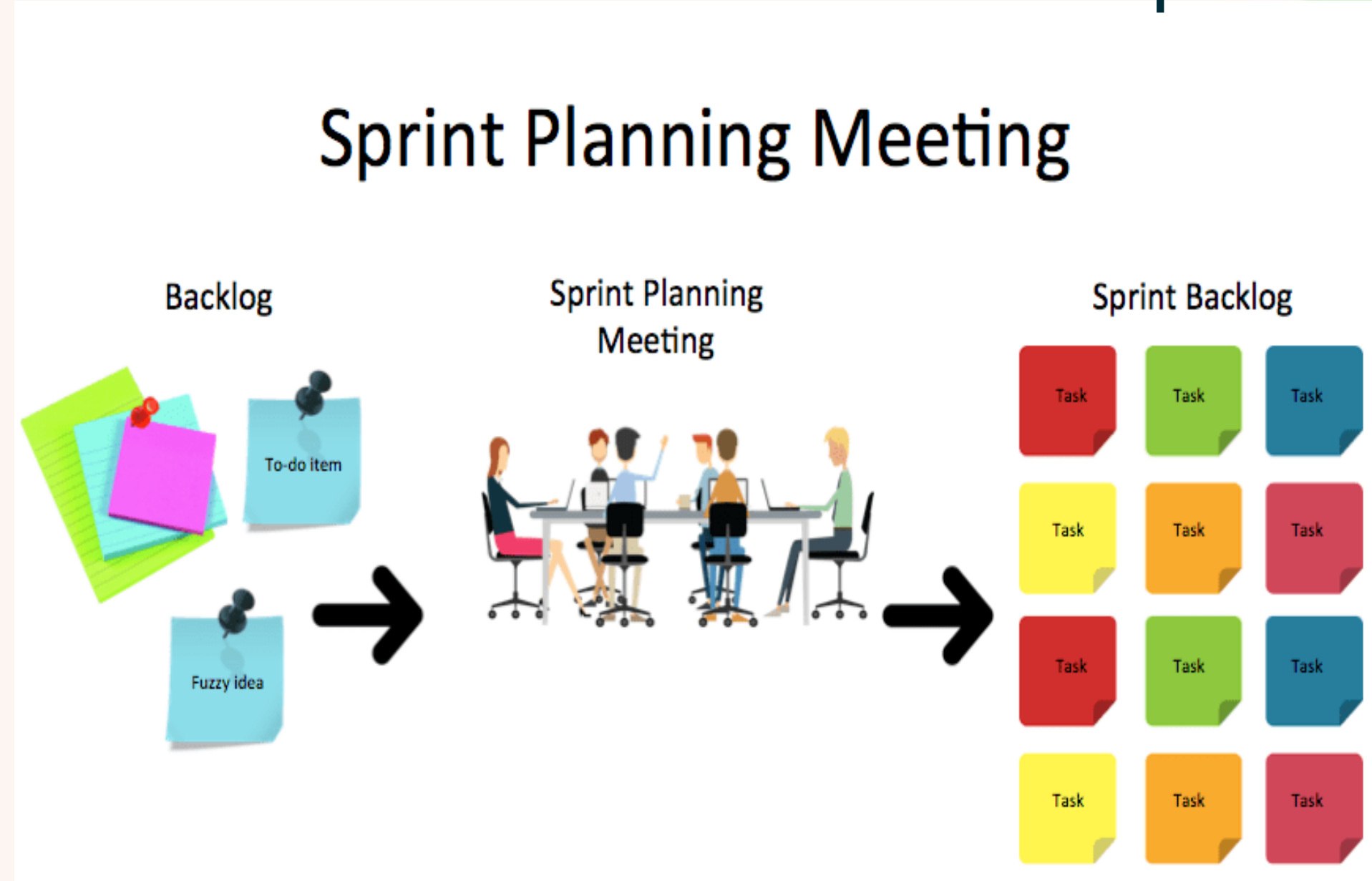


Sprint Review
(Sprint İncelemesi)

Sprint Retrospective
(Geriye dönük Sprint Değerlendirmesi)

TOPLANTILAR

Sprint Planning (Sprint Planlama)



- Bu, her Sprint'i başlatan etkinliktir
- Product Owner ve Development ekibinin Sprint'e hangi Ürün İş Listesi Öğelerinin (PBI'ler) dahil edileceğini tartıştığı yerdir.
- Product Owner Sprint'e potansiyel olarak dahil edilmek üzere her PBI'ya öncelik verme hakkına sahip olsa da, Geliştirme ekibi yanıt vermeye, sorunları gündeme getirmeye ve gerektiğinde geri itmeye teşvik edilir.

- Development team daha sonra hız, kaynaklar ve mevcut zaman ve kaynakları etkileyebilecek faktörler hakkında bilgi sahibi olduklarında Sprint'te kaç PBI sunabileceklerini tahmin eder.

- **Sprint Planlama Toplantısının sonucu, herkesin kabul ettiği gerçekçi ve ulaşılabilir bir Sprint Hedefi ve Sprint İş Listesi elde etmektir.**

TOPLANTILAR

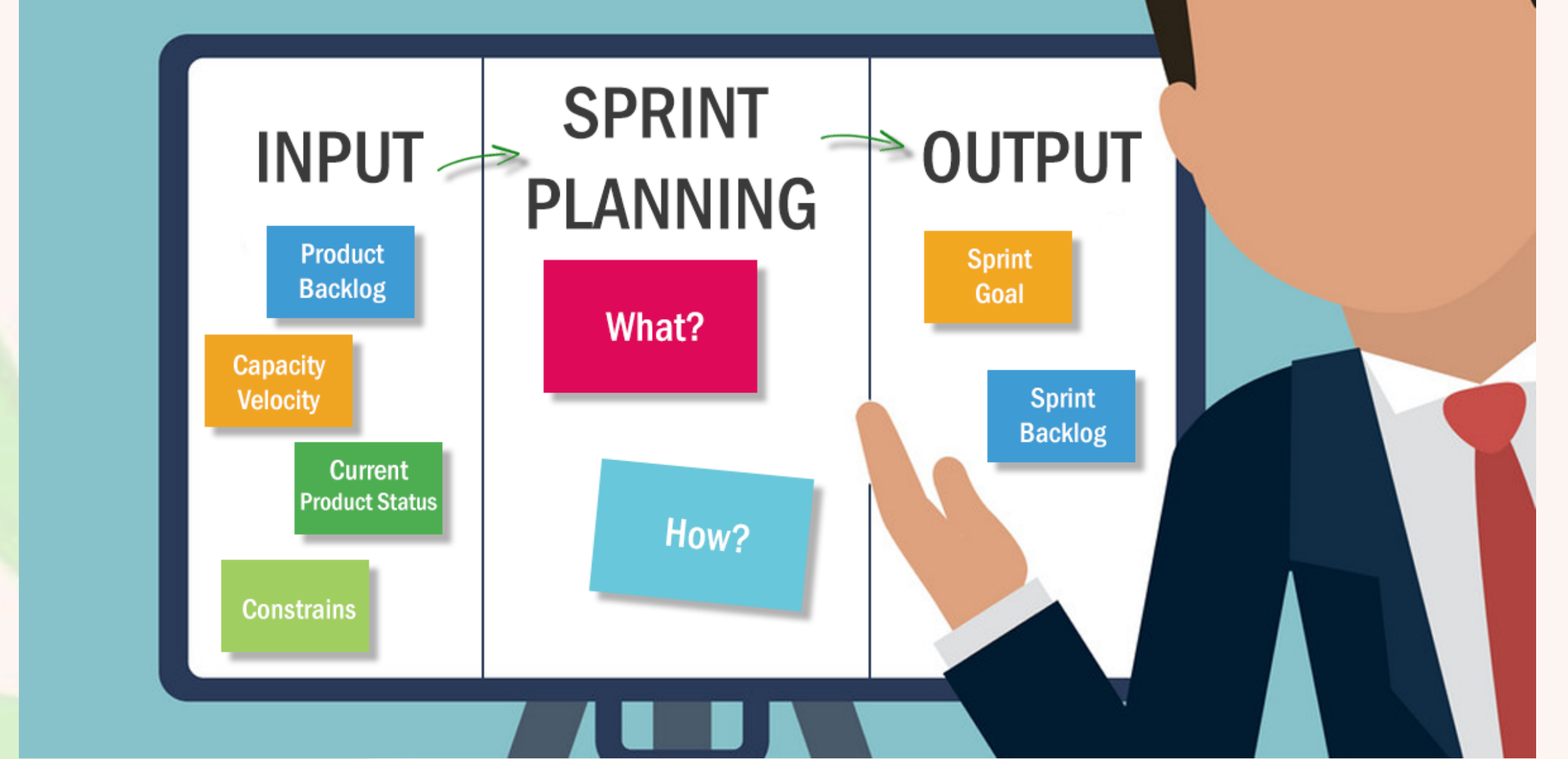
Sprint Planning (Sprint Planlama)

Sprint Planlama řu sorulara cevap verir;

- Bařlayan Sprintte Increment olarak ne teslim edilebilir? (Ne Yapacađız)
- Increment'ı teslim etmek iin gerekli olan iř nasıl bařarılacak? (Nasıl Yapacađız)

2. madde iin gerekirse Sprint suresi ierisinde eski adıyla grooming yeni adıyla refinement (detaylandırma) aktivitesi gerekleřtirilebilir.

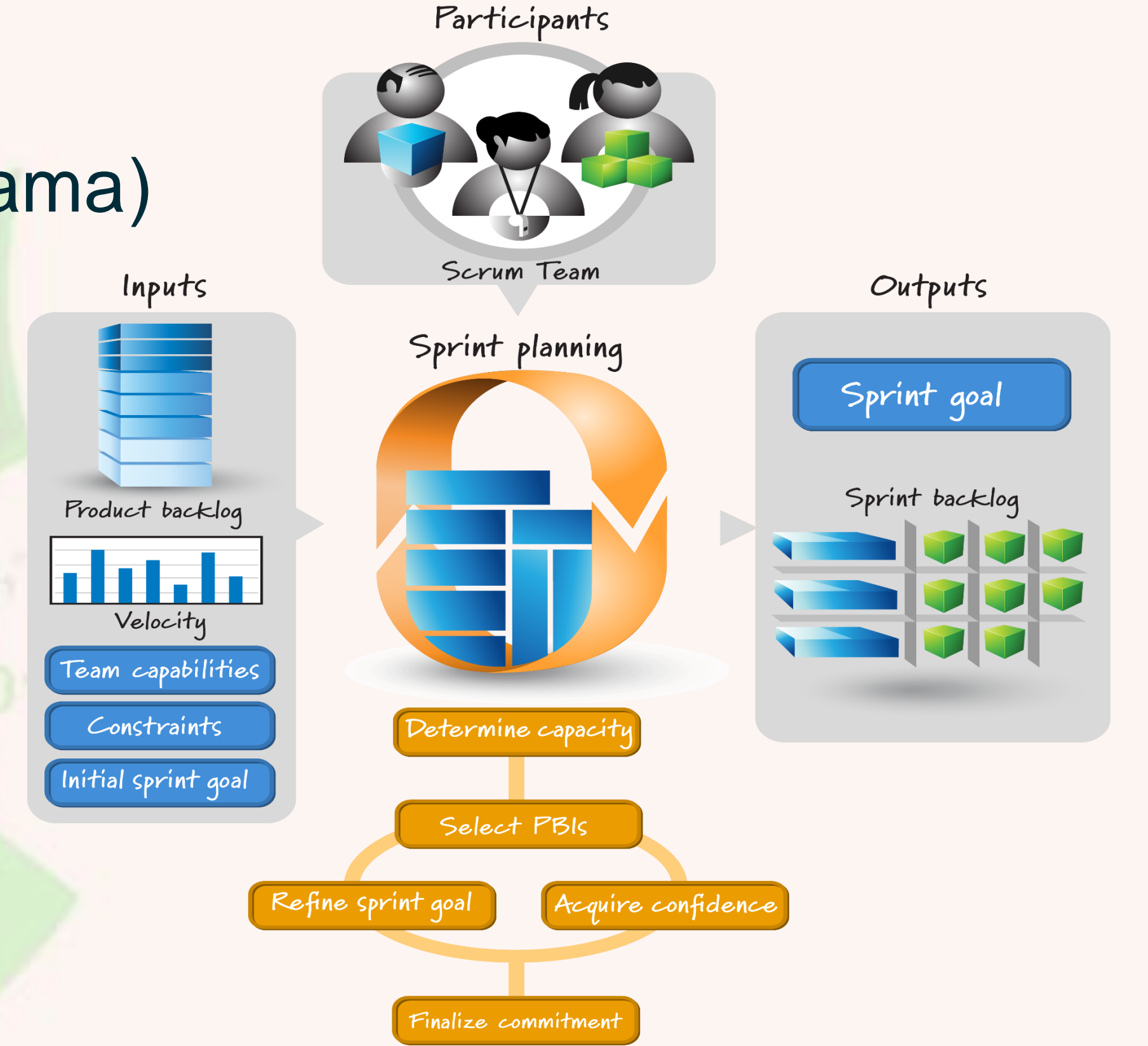
Scrum Master, toplantının yapılmasını ve Development Team'in etkinliđin amacını anlamasını sađlar.



TOPLANTILAR

Sprint Planning (Sprint Planlama)

Bir önceki Sprint Retrospektif Toplantısı'nda alınan kararlar içinde Sprint Planlama Toplantısını etkileyen aksiyonlar varsa bunları yerine getirildiği kontrol edilir.



Copyright © 2012, Kenneth S. Rubin and Innolution, LLC. All Rights Reserved.

Herşeyin başlangıcı iyi bir planlamadır. Sprint'e iyi başlarsanız başarılı bir şekilde bitirme şansınız yüksek olur. İyi Scrum Master, Scrum Takımı'nın iyi planlama yapmasını sağlar. İş Listesi Maddeleri'nde kabul kriterleri belirtilmiş mi?

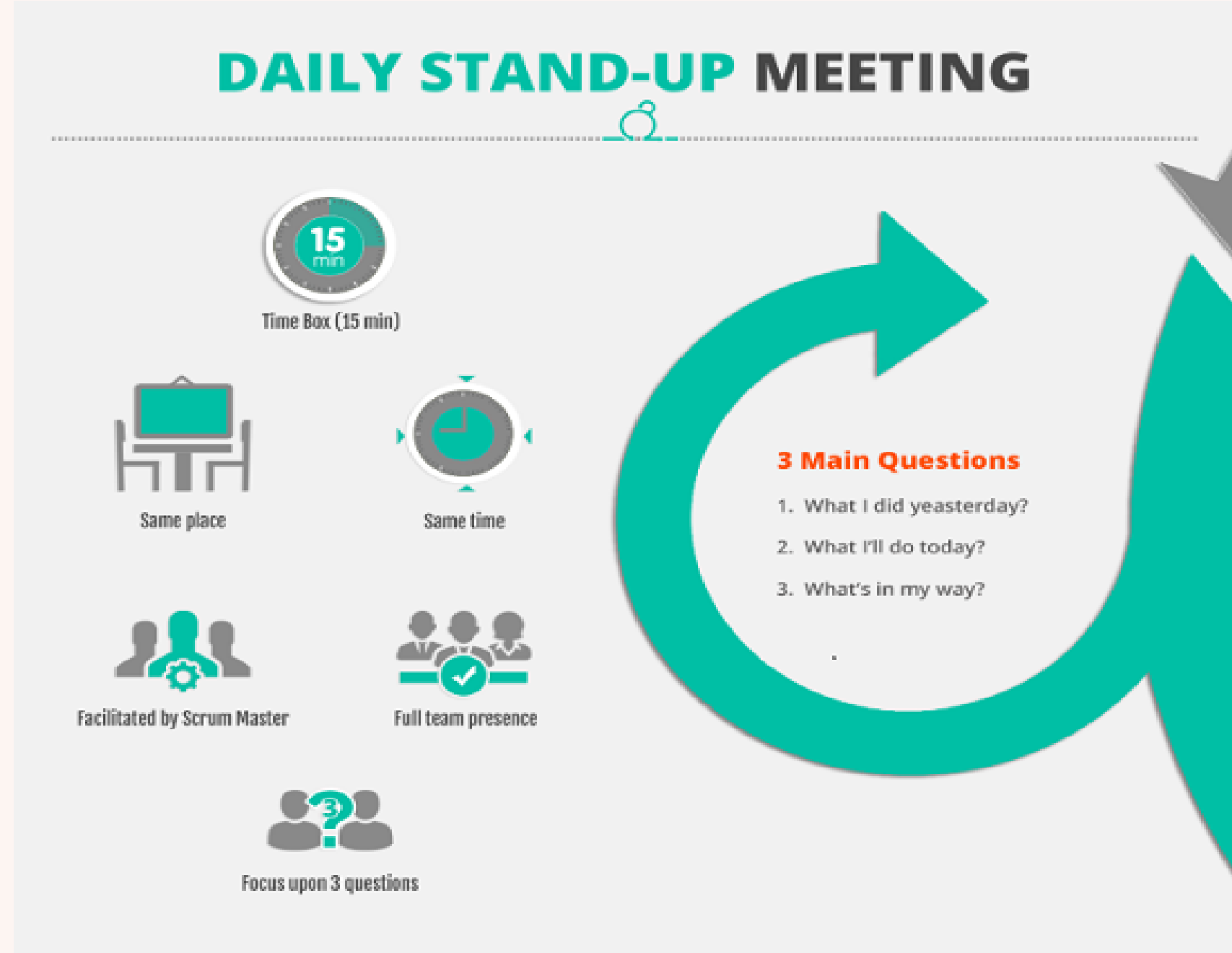
TOPLANTILAR

Daily Scrum (Günlük Scrum) (Daily StandUP)

- Scrum zamanınızı ve kaynaklarınızı verimli bir şekilde kullanmayı amaçlar.
- Yaklaşık 15 dakika kadar sürer. Ayağa kalkmak zorunlu değildir. Ancak, birçok takım bu toplantıyı kısa ve öz tutmak için yararlı bir teknik bulmaktadır.
- Geliştirme Ekibinin oto-kontrol yapması, Sprint Hedefi'ne ulaşma yolundaki ilerlemeyi değerlendirmesi ve önümüzdeki 24 saat boyunca faaliyetlerini gözden geçirmesi ve planlaması için bir fırsattır.
- Genelde dün neler yaptık? Bugün ne üzerinde çalışacağız? Her hangi bir sıkıntı (impediment veya Blocker) ile karşılaştık mı?



Daily Scrum (Günlük Scrum) (Daily StandUP)



Sorulara verilecek cevaplar açık ve net olmalıdır.

7 kişiden oluşan bir Development Team'i düşünürsek bir üyenin konuşabileceği 128 saniyesi olacaktır. Her soruya cevap verilecek süre ise 43 saniyedir.

İyi örnek:

Dün müşteri tanımlama ekranını test ettim, herhangi bir sorunla karşılaşmadım.

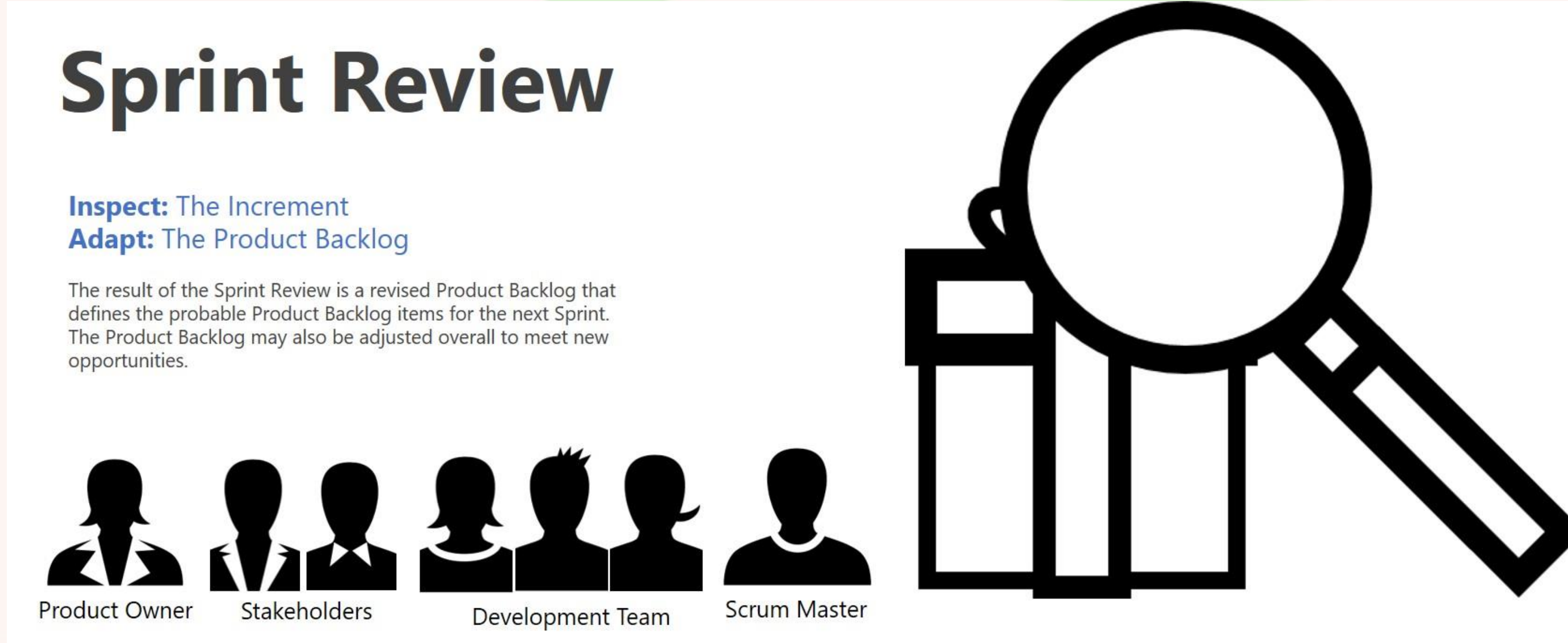
Bugünse müşteri tanımlama ekranının, bireysel kredi planı çıkarma ekranı arkasındaki bağlantıyı test edeceğim eğer vaktim kalırsa da vadeli müşteri hesap ekranındaki ya da doğası gereği riskli ekranını test edeceğim. Sonra da Zeynep ile code review yapmayı planlıyorum.

Önümde veritabanı bağlantı hatası var. Sürekli aynı hatayı alıyorum. Sizlerden biri karşılaştıysa beraber bakabilir miyiz?

TOPLANTILAR

Sprint Review (Sprint İncelemesi)

- Genellikle Sprint'in son gününde yapılır ve Stakeholder'lara (müşteriler, yönetim ve ilgili ve ilgilenilen diğer herkes) “done” (tamamlanmış) yapılan işi gösterme fırsatı verir.



- Sprint sırasında üretilen çalışma özelliklerini göstermenin yanı sıra, gelecekteki sprint'ler için çalışmayı yönlendirmeye yardımcı olabilecek Ürün İş Listesi'ni ekleyebileceğiniz yararlı geri bildirimler de alıyorsunuz.

TOPLANTILAR

Sprint Review (Sprint İncelemesi)

- Sprint Review Toplantısı'nın sahibi Product Owner'dır.
- Burada yapılması gereken şey stakeholders'a “**ürünün onların ürünü**” olduğunu vurgulamaktır. Onlara anlatacaklarınızla, göstereceklerinizle sizden istediklerinin örtüşüp örtüşmediğinin bu toplantıda anlaşılacağını anlatmaktır.
- Stakeholders çalışan ürünü görerek bu ürüne eklenmesi istedikleri yeni özellikler ya da değiştirilmesini istedikleri özelliklerin hangi niteliğe, görselliğe, yetkinliğe sahip olması gerektiğini yüz yüze, birinci ağızdan söyleyebilirler.



TOPLANTILAR

Sprint Retrospective (Geriye dönük Sprint Değerlendirmesi)

- Sprint'teki son toplantıdır ve “sprint review” toplantısının hemen ardından yapılır.
- Scrum ekibi gelecekteki Sprint'ler için nelerin geliştirilebileceğini ve nasıl yapmaları gerektiğini gözden geçirir.
- Ne tür engellerle (impediment) karşılaştılar ve hangi fikirlerin ve güncellemelerin daha fazla gelişim sağlamalarına katkıda bulunduğunu değerlendirirler.

Sprint Retrospective

Meeting after Sprint Review to review processes

- What went well?
- What could be improved?
- How can we improve it?



30 min - 3h

Self-analysis on how to work



Problem analysis and improved aspects



Framework improvements



Product owner + Scrum team

TOPLANTILAR

HATIRLAYALIM

Sprint Retrospective
(Geriye dönük Sprint Değerlendirmesi)

Sprint Review
(Sprint İncelemesi)

Grooming-refinement
(detaylandırma)

Sprint Planning
(Sprint Planlama)

Daily Scrum (Daily StandUP)
(Günlük Scrum)



Principles of Agile

1. Değişime ve gelişime sürekli açıktır
2. Sürekli ürün teslimatı yapılır
3. Müşteri işbirliği
4. Motive olmuş bireyler
5. Yüz yüze görüşmeler (KT Knowledge Transfer)
6. Aktif yazılım yapılır
7. Sürdürülebilir gelişim
8. Technical excellence (Teknik mükemmellik)
9. Basitlik öngörülür
10. Self-organization (Kendi kendini idare edebilen)
11. Sürekli gelişim

TECHPROED
