**SDLC & Agile**

**1. Scrumdaki roller nelerdir ?**

* **Scrum team** belirli bir projenin gerçekleştirilmesi için çalışan kişilerin toplu katkısından oluşur. Ekip, istenen ürünün zamanında teslimi için çalışmak zorundadır.
* **Product owner** aslında projeye yatırım yapan kişidir.
* Proje yöneticisi, takımdaki herkesin rolünü bilmesini ve

yerine getirmesini ve bu rollerin gerçekleştirileceği inancına göre hareket

etmesini sağlamaktan sorumludur.

* user story lerin hazır olduğundan emin olur.
* acceptance criteria ların dogru olduğundan emin olur.
* product backlogın toplanması yonetilmesi ve onceliklerini belirler.
* **Scrum master** scrum ekibinin görevlerini doğru bir şekilde yerine getirip getirmediğini kontrol eden scrum ekibinin lideridir. Sprint hedefine etkin bir şekilde ulaşabilmeleri için ekibin verimliliğini ve verimliliğini arttırmaktan da sorumludur. Diğer sorumluluklar;
* İzleme, mentorlük, raporlama
* Gereksinimleri doğru anlamaya yardımcı olur
* Toplantılara liderlik etme ve sorunları çözme
* **Software Development Engineer in Test (SDET)in sorumlulukları**
* Hataları olabildiğince erken bulun
* Hatasız ve kullanıcı dostu uygulamalar sunarak son kullanıcıyı ve müşteriyi tatmin etme.
* test caseleri hazırlama ve test caseleri yapma.
* Test otomasyonunu yazma, hata raporunu hazırlama ve yönetme.
* **Software Developers** sorumlulukları
* Yazılım programlarının araştırılması, tasarlanması, uygulanması ve yönetilmesi.
* Mevcut programlarda değişiklik yapılacak alanların belirlenmesi ve daha sonra bu değişikliklerin geliştirilmesi.
* Etkin kod yazma ve uygulama.

**2. Scrum ceremonies nelerdir?**

* **Daily Stand Up**:The daily stand-up, takımı motive etmek ve gün için bir hedef belirlemelerini sağlamak için etkili bir yoldur. Günlük stand-up, aşağıdaki üç soruya cevap bulmak için tüm ekibin neredeyse 15 dakika boyunca toplandığı günlük bir toplantıdır:
* Dün ne yaptın?
* Bugün ne yapacaksın?
* Calisirken bir engelle karşılaştın mı?
* **Sprint Planning**:

Sprint'e hangi **Ürün İş Listesi Öğelerinin** dahil edileceğini tartışmak üzere Ürün Sahibi ve Geliştirme ekibinin her Sprint'i için gerçekleşen olaydır.

Ürün Sahibi, Sprint'e potansiyel olarak dahil edilmek üzere her bir maddeye öncelik verme hakkına sahip olsa da, Geliştirme Ekibi yanıt vermeye, sorunları gündeme getirmeye ve gerekirse ret etmeye teşvik edilir.

Geliştirme Ekibi daha sonra süratlerine ve zamanı etkileyebilecek faktörlere göre Sprint'te kaç öğe teslim edebileceklerini tahmin eder.

* **Sprint Review & Demo**: Sprint İncelemesi genellikle Sprint'in son gününde yapılır ve paydaşlara “tamamlanmış” işleri gösterme fırsatı verir. Ekip, Sprint sırasında üretilen çalışma özelliklerini görür.
* **Sprint Retrospective**: Sprint'teki son toplantı Sprint Retrospektifidir.

Scrum takım incelemeleri;

* Gelecek Sprint'ler için neler geliştirilebilir?
* Bunu nasıl yapmalılar?

Ne tür engellerle (sorunlarla) karşılaştıkları ve hangi fikirler ve ilerlemelerin daha fazla gelişmesine yardımcı olur.

# Behavioral Questions

1. **En büyük zayıflığın nedir?**

Bence zayıflığım, her ne zaman bana bazı sorumluluklar verildiğinde ve bunun için bir son teslim tarihi olduğunda, gece gündüz, bazen haftada 7 gün çalışıyorum. Bu benim aile hayatım için kötü; gerçek şu ki, ödevlerimle işim bitmedikçe uyuyamıyorum.

1. **Kendini iyi gördüğün noktalar nelerdir?**

Ben çok detay odaklı bir insanım. Son teslim tarihine göre işime öncelik verebilirim.

Ben aynı zamanda işime çok bağlı bir insanım.

Ben de dürüst bir insanım ve QA sürecinde beceri ve uzmanlığa sahibim.

En güçlü yanlarından biri grafik yeteneğimin olması. Örneğin; bir paragrafı, olayı, vakayı ve hatta bir cümleyi gördüğümde veya duyduğumda, onu aklımda kolayca çizebilir ve gerçek hayatta uygulayabilirim.

**Teknik olarak iyi yönlerin nelerdir:**

Java'da gerçekten güçlüyüm çünkü onu seviyorum.