

Ohjelmistotuotanto

Matti Luukkainen ja ohjaajat Jami Kousa, Tero Tapio, Mauri Karlin

syksy 2019

Luento 2

29.10.2019

Vesiputousmallin suurimmat ongelmat

- ▶ Vaatimukset on mahdotonta määritellä tyhjentävästi projektin alkuvaiheessa
 - ▶ asiakas ei ymmärrä vielä alussa mitä haluaa
 - ▶ bisnesympäristö muuttuu projektin kuluessa

Vesiputousmallin suurimmat ongelmat

- ▶ Vaatimukset on mahdotonta määritellä tyhjentävästi projektin alkuvaiheessa
 - ▶ asiakas ei ymmärrä vielä alussa mitä haluaa
 - ▶ bisnesympäristö muuttuu projektin kuluessa
- ▶ Suunnittelu sillä tasolla, että ohjelmointi on suoraviivainen “rakennusvaihe” on mahdotonta
 - ▶ ohjelmointi on osa suunnitteluprosessia, ohjelmakoodi on tuotteen lopullinen suunnitelma
 - ▶ suunnittelu taas on teknisesti haastavaa, riskejä sisältävää toimintaa

Vesiputousmallin suurimmat ongelmat

- ▶ Vaatimukset on mahdotonta määritellä tyhjentävästi projektin alkuvaiheessa
 - ▶ asiakas ei ymmärrä vielä alussa mitä haluaa
 - ▶ bisnesympäristö muuttuu projektin kuluessa
- ▶ Suunnittelu sillä tasolla, että ohjelmointi on suoraviivainen “rakennusvaihe” on mahdotonta
 - ▶ ohjelmointi on osa suunnitteluprosessia, ohjelmakoodi on tuotteen lopullinen suunnitelma
 - ▶ suunnittelu taas on teknisesti haastavaa, riskejä sisältävää toimintaa
- ▶ Vasta lopuksi tehtävä testaus paljastaa ongelmat liian myöhään
 - ▶ ongelmien korjaaminen voi edellyttää kalliita muutoksia

Ohjelmiston tuottaminen ei ole kontrolloitu prosessi

- ▶ 90-luvun iteratiiviset prosessimallit korjaavat monia edellisen kalvon epäkohdista
- ▶ ne kuitenkin olivat tarkkoihin etukäteissuunnitelmiin perustuvia
 - ▶ Tarkka projektisuunnitelma ja sen noudattaminen
 - ▶ Selkeä roolijako: projektipäälliköt, analyytikot, arkkitehdit, ohjelmoijat, testaajat

Ohjelmiston tuottaminen ei ole kontrolloitu prosessi

- ▶ 90-luvun iteratiiviset prosessimallit korjaavat monia edellisen kalvon epäkohdista
- ▶ ne kuitenkin olivat tarkkoihin etukäteissuunnitelmiin perustuvia
 - ▶ Tarkka projektisuunnitelma ja sen noudattaminen
 - ▶ Selkeä roolijako: projektipäälliköt, analyytikot, arkkitehdit, ohjelmoijat, testaajat
- ▶ eli ne olettivat että ohjelmistotuotanto on jossain määrin *kontrolloitavissa oleva prosessi*

Ketterien menetelmien perusolettamuksia

- ▶ Useimmat ohjelmistoprojektit ovat laadultaan uniikkeja
 - ▶ Vaatimukset erilaiset kuin millään jo tehdyllä ohjelmistolla
 - ▶ Uusi tekijätiimi, omanlaisilla kompetensseilla ja persoonallisuuksilla varustettu
 - ▶ Toteutusteknologiat kehittyvät, joten tehdään todennäköisesti tavalla, joka ei ole kaikille tuttu

Ketterien menetelmien perusolettamuksia

- ▶ Useimmat ohjelmistoprojektit ovat laadultaan uniikkeja
 - ▶ Vaatimukset erilaiset kuin millään jo tehdyllä ohjelmistolla
 - ▶ Uusi tekijätiimi, omanlaisilla kompetensseilla ja persoonallisuuksilla varustettu
 - ▶ Toteutusteknologiat kehittyvät, joten tehdään todennäköisesti tavalla, joka ei ole kaikille tuttu
- ▶ Järkevää lähteä oletuksesta että kyseessä ei ole *kontrolloitu prosessi*, joka voidaan tarkkaan etukäteen aikatauluttaa ja suunnitella
- ▶ Parempi ajatella *tuotekehitysprojektina*, näiden kontrollointiin sopii paremmin ns. *empiirinen prosessi*
 - ▶ toiminnan periaatteina *transparency, inspection, adaption*

Ketterien menetelmien perusolettamuksia

- Tekijät yksilöitä, oletetaan että yksilöt toimivat paremmin kun heihin luotetaan ja annetaan tiimille vapaus organisoida itse toimintansa

Ketterien menetelmien perusolettamuksia

- ▶ Tekijät yksilöitä, oletetaan että yksilöt toimivat paremmin kun heihin luotetaan ja annetaan tiimille vapaus organisoida itse toimintansa
- ▶ Oletuksena että perinteinen command-and-control ja jako eri vastuualueisiin (suunnittelija, ohjelmoija, testaaja) ei tuota optimaalista tulosta
- ▶ “The whole team”-periaate: tiimi kollektiivina vastuussa aikaansaannoksesta

Ketterien menetelmien perusolettamuksia

- ▶ Tekijät yksilöitä, oletetaan että yksilöt toimivat paremmin kun heihin luotetaan ja annetaan tiimille vapaus organisoida itse toimintansa
- ▶ Oletuksena että perinteinen command-and-control ja jako eri vastuualueisiin (suunnittelija, ohjelmoija, testaaja) ei tuota optimaalista tulosta
- ▶ “The whole team”-periaate: tiimi kollektiivina vastuussa aikaansaannoksesta

Eilen käsitelty *ketterän manifesti* heijastelee näitä olettamuksia

- ▶ Tutustumme kurssilla Scrumiin, joka on tällä hetkellä selvästi suosituin ketterä menetelmä/prosessimalli

Scrum

- ▶ Tutustumme kurssillat Scrumiin, joka on tällä hetkellä selvästi suosituin ketterä menetelmä/prosessimalli
- ▶ Scrum is a framework within which people can address complex adaptive problems, while productively and creatively delivering products of the highest possible value

Scrum

- ▶ Tutustumme kurssillat Scrumiin, joka on tällä hetkellä selvästi suosituin ketterä menetelmä/prosessimalli
- ▶ Scrum is a framework within which people can address complex adaptive problems, while productively and creatively delivering products of the highest possible value
- ▶ Scrum is:
 - ▶ Lightweight
 - ▶ Simple to understand
 - ▶ Extremely difficult to master

Scrum

- ▶ Tutustumme kurssillat Scrumiin, joka on tällä hetkellä selvästi suosituin ketterä menetelmä/prosessimalli
- ▶ Scrum is a framework within which people can address complex adaptive problems, while productively and creatively delivering products of the highest possible value
- ▶ Scrum is:
 - ▶ Lightweight
 - ▶ Simple to understand
 - ▶ Extremely difficult to master
- ▶ Scrum is not a process or a technique for building products; it is a framework within which you can employ various processes and techniques
- ▶ Scrum makes clear the relative efficacy of your management and development practices so that you can improve

Scrum lyhyesti

- ▶ Iteratiivinen ja inkrementaalinen menetelmä (tai kehittäjiensä mukaan framework eli menetelmäkehys)
- ▶ Kehitys tapahtuu 1-4 viikon iteraatioissa, joita Scrumissa kutsutaan *sprinteiksi*

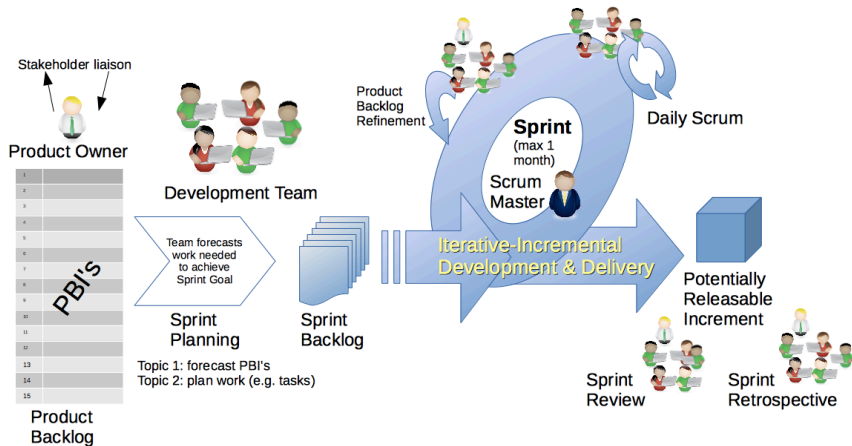
Scrum lyhyesti

- ▶ Iteratiivinen ja inkrementaalinen menetelmä (tai kehittäjiensä mukaan framework eli menetelmäkehys)
- ▶ Kehitys tapahtuu 1-4 viikon iteraatioissa, joita Scrumissa kutsutaan *sprinteiksi*
- ▶ *Scrum-tiimi* koostuu 3-9:stä kehittäjästä
- ▶ *Scrum master* toimii tiimin apuna ohjaten mm. prosessin noudattamisessa sekä toimien rajapintana yrityksen hallintoon
- ▶ *Product owner* eli tuotteen omistaja hallinnoi projektin backlogia
 - ▶ *backlog* sisältää priorisoidussa järjestyksessä projektissa toteutettavan ohjelmiston vaatimukset/toiminnot

Scrum lyhyesti

- ▶ Iteratiivinen ja inkrementaalinen menetelmä (tai kehittäjiensä mukaan framework eli menetelmäkehys)
- ▶ Kehitys tapahtuu 1-4 viikon iteraatioissa, joita Scrumissa kutsutaan *sprinteiksi*
- ▶ *Scrum-tiimi* koostuu 3-9:stä kehittäjästä
- ▶ *Scrum master* toimii tiimin apuna ohjaten mm. prosessin noudattamisessa sekä toimien rajapintana yrityksen hallintoon
- ▶ *Product owner* eli tuotteen omistaja hallinnoi projektin backlogia
 - ▶ *backlog* sisältää priorisoidussa järjestyksessä projektissa toteutettavan ohjelmiston vaatimukset/toiminnot
- ▶ Jokaisen sprintin alussa tiimi valitsee projektin backlogista sprintin aikana toteutettavat vaatimukset
- ▶ Sprintin aikana Scrum-tiimi toteuttaa itseorganisoidusti sprintiin valitut vaatimukset lopputuloksena vaatimusten osalta toimiva ohjelmisto

Scrum kuvana



Scrum: roles, artifacts and events

Terminologiaa

- ▶ Scrum määrittelee 3 erilaista roolia:
 - ▶ Kehittäjä
 - ▶ Scrum master
 - ▶ Product owner

Scrum: roles, artifacts and events

Terminologiaa

- ▶ Scrum määrittelee 3 erilaista roolia:
 - ▶ Kehittäjä
 - ▶ Scrum master
 - ▶ Product owner
- ▶ Scrumiin kuuluvat artefaktit eli "konkreettiset asiat" ovat
 - ▶ Product backlog eli projektin kehitysjono
 - ▶ Sprint backlog eli sprintin tehtävälista
 - ▶ Työn alla olevan ohjelmiston uudet versiot (product increment)

Scrum: roles, artifacts and events

Terminologiaa

- ▶ Scrum määrittelee 3 erilaista roolia:
 - ▶ Kehittäjä
 - ▶ Scrum master
 - ▶ Product owner
- ▶ Scrumiin kuuluvat artefaktit eli "konkreettiset asiat" ovat
 - ▶ Product backlog eli projektin kehitysjono
 - ▶ Sprint backlog eli sprintin tehtävälista
 - ▶ Työn alla olevan ohjelmiston uudet versiot (product increment)
- ▶ Scrumissa tekeminen rytmittyy sprintteihin eli 1-4 viikon mittaisiin iteraatioihin

Scrum: roles, artifacts and events

Terminologiaa

- ▶ Scrum määrittelee 3 erilaista roolia:
 - ▶ Kehittäjä
 - ▶ Scrum master
 - ▶ Product owner
- ▶ Scrumiin kuuluvat artefaktit eli "konkreettiset asiat" ovat
 - ▶ Product backlog eli projektin kehitysjono
 - ▶ Sprint backlog eli sprintin tehtävälista
 - ▶ Työn alla olevan ohjelmiston uudet versiot (product increment)
- ▶ Scrumissa tekeminen rytmittyy sprintteihin eli 1-4 viikon mittaisiin iteraatioihin
- ▶ Sprintteihin kuuluu muutamia standardipalavereja (events):
 - ▶ Sprintin suunnittelupalaveri
 - ▶ Daily scrum -palaverit
 - ▶ Sprintin katselmointi
 - ▶ Retrospektiivi

Product backlog

- ▶ Priorisoitu lista asiakkaan tuotteelle asettamista *vaatimuksista*
 - ▶ asiakkaan tasolla olevia mielekkäitä toiminnallisuuksia, kirjattuna asiakkaan ymmärtämällä kielellä

Product backlog

- ▶ Priorisoitu lista asiakkaan tuotteelle asettamista *vaatimuksista*
 - ▶ asiakkaan tasolla olevia mielekkäitä toiminnallisuuksia, kirjattuna asiakkaan ymmärtämällä kielellä
- ▶ Priorisoidun listan kärkipään vaatimukset valitaan toteutettavaksi seuraaviin sprintteihin
 - ▶ ne ovat kirjattu tarkemmalla tasolla kuin backlogin häntäpään vaatimukset

Product backlog

- ▶ Priorisoitu lista asiakkaan tuotteelle asettamista *vaatimuksista*
 - ▶ asiakkaan tasolla olevia mielekkäitä toiminnallisuuksia, kirjattuna asiakkaan ymmärtämällä kielellä
- ▶ Priorisoidun listan kärkipään vaatimukset valitaan toteutettavaksi seuraaviin sprintteihin
 - ▶ ne ovat kirjattu tarkemmalla tasolla kuin backlogin häntäpään vaatimukset
- ▶ Vaatimukset ovat usein *estimoituja* eli niiden toteutuksen vaatima työmäärä on arvioitu
 - ▶ Työmääräarviot tekee kehittäjätiimi

Product backlog

- ▶ Priorisoitu lista asiakkaan tuotteelle asettamista *vaatimuksista*
 - ▶ asiakkaan tasolla olevia mielekkäitä toiminnallisuuksia, kirjattuna asiakkaan ymmärtämällä kielellä
- ▶ Priorisoidun listan kärkipään vaatimukset valitaan toteutettavaksi seuraaviin sprintteihin
 - ▶ ne ovat kirjattu tarkemmalla tasolla kuin backlogin häntäpään vaatimukset
- ▶ Vaatimukset ovat usein *estimoituja* eli niiden toteutuksen vaatima työmäärä on arvioitu
 - ▶ Työmääräarviot tekee kehittäjätiimi
- ▶ Scrum ei määrittele missä muodossa backlog ja siinä olevat vaatimukset esitetään
 - ▶ nykyään käytetään usein *user story* -formaattia

Product owner

- ▶ Scrumin mukaan kuka vaan voi milloin tahansa lisätä backlogiin vaatimuksia
- ▶ Backlogia priorisoi ainoastaan *product owner* eli tuotteen omistaja

Product owner

- ▶ Scrumin mukaan kuka vaan voi milloin tahansa lisätä backlogiin vaatimuksia
- ▶ Backlogia priorisoi ainoastaan *product owner* eli tuotteen omistaja
- ▶ Product owner on yksittäinen henkilö
 - ▶ Priorisointiin voi toki olla vaikuttamassa useampikin henkilö
 - ▶ Product owner tekee lopulliset päätökset prioriteettien suhteen

Product owner

- ▶ Scrumin mukaan kuka vaan voi milloin tahansa lisätä backlogiin vaatimuksia
- ▶ Backlogia priorisoi ainoastaan *product owner* eli tuotteen omistaja
- ▶ Product owner on yksittäinen henkilö
 - ▶ Priorisointiin voi toki olla vaikuttamassa useampikin henkilö
 - ▶ Product owner tekee lopulliset päätökset prioriteettien suhteen
- ▶ Product owner on vastuussa backlogista
 - ▶ Priorisoi vaatimukset maksimoiden asiakkaan tuotteesta saaman hyödyn
 - ▶ Varmistaa että kehittäjätiimi ymmärtää toteutettavaksi valitut vaatimukset

Scrum master

- ▶ Tiimeillä on *scrum master*, eli henkilö joka huolehtii siitä että ohjelmistokehitys etenee sujuvasti

Scrum master

- ▶ Tiimeillä on *scrum master*, eli henkilö joka huolehtii siitä että ohjelmistokehitys etenee sujuvasti
- ▶ Ei perinteinen projektipäällikkö vaan *servant-leader*
 - ▶ järjestää Scrumiin liittyvät palaverit
 - ▶ huolehtii että Scrumia noudatetaan järkevällä tavalla
 - ▶ opastaa hyvien käytänteiden noudattamisessa
 - ▶ rohkaisee ja auttaa tiimiä itseorganisoitumisessa

Scrum master

- ▶ Tiimeillä on *scrum master*, eli henkilö joka huolehtii siitä että ohjelmistokehitys etenee sujuvasti
- ▶ Ei perinteinen projektipäällikkö vaan *servant-leader*
 - ▶ järjestää Scrumiin liittyvät palaverit
 - ▶ huolehtii että Scrumia noudatetaan järkevällä tavalla
 - ▶ opastaa hyvien käytänteiden noudattamisessa
 - ▶ rohkaisee ja auttaa tiimiä itseorganisoitumisessa
- ▶ Pyrkii poistamaan kehitystyön esteitä
 - ▶ Esteenä voi olla jokin tiimistä riippumaton asia, jonka poistamiseksi scrum master joutuu neuvottelemaan yrityksen hallinnon kanssa
 - ▶ Este voi myös liittyä ryhmän työtapoihin, tällöin scrum master opastaa ryhmää toimimaan siten, että este poistuu

Scrum master

- ▶ Tiimeillä on *scrum master*, eli henkilö joka huolehtii siitä että ohjelmistokehitys etenee sujuvasti
- ▶ Ei perinteinen projektipäällikkö vaan *servant-leader*
 - ▶ järjestää Scrumiin liittyvät palaverit
 - ▶ huolehtii että Scrumia noudatetaan järkevällä tavalla
 - ▶ opastaa hyvien käytänteiden noudattamisessa
 - ▶ rohkaisee ja auttaa tiimiä itseorganisoitumisessa
- ▶ Pyrkii poistamaan kehitystyön esteitä
 - ▶ Esteenä voi olla jokin tiimistä riippumaton asia, jonka poistamiseksi scrum master joutuu neuvottelemaan yrityksen hallinnon kanssa
 - ▶ Este voi myös liittyä ryhmän työtapoihin, tällöin scrum master opastaa ryhmää toimimaan siten, että este poistuu
- ▶ Scrum master tekee kaikkensa, jotta tiimillä olisi optimaaliset olosuhteen kehittää tuotetta

Kehittäjätiimi

- ▶ Kehittäjätiimi koostuu noin 3-10:stä henkilöstä, kaikista käytetään nimikettä developer
 - ▶ vaikka kaikilla nimike developer, voivat jotkut tiimin jäsenistä ovat erikoistuneet omaan osa-alueeseensa (esim. testaaminen)
 - ▶ koko tiimi kuitenkin kantaa aina yhteisen vastuun kehitystyöstä

Kehittäjätiimi

- ▶ Kehittäjätiimi koostuu noin 3-10:stä henkilöstä, kaikista käytetään nimikettä developer
 - ▶ vaikka kaikilla nimike developer, voivat jotkut tiimin jäsenistä ovat erikoistuneet omaan osa-alueeseensa (esim. testaaminen)
 - ▶ koko tiimi kuitenkin kantaa aina yhteisen vastuun kehitystyöstä
- ▶ Oletuksena on että tiimin jäsenet työskentelevät tiimissä 100%:lla työajalla
- ▶ Koko tiimin tulee oletusarvoisesti työskennellä samassa paikassa, mieluiten yhteisessä tiimille varatussa avokonttorissa

- ▶ Tiimi on *cross-functional*, eli sen jäsenten tulisi sisältää kaikki tarvittava osaaminen järjestelmän suunnitteluun, toteuttamiseen ja testaamiseen

Kehittäjätiimi

- ▶ Tiimi on *cross-functional*, eli sen jäsenten tulisi sisältää kaikki tarvittava osaaminen järjestelmän suunnitteluun, toteuttamiseen ja testaamiseen
- ▶ Pääperiaatteena on että kehitystiimiä ei johdeta ulkopuolelta
 - ▶ päättää mihin tavoitteisiin se kussakin sprintissä sitoutuu, eli miten paljon vaatimuksia backlogista valitaan sprintiin
 - ▶ päättää myös (tiettyjen reunaehtojen puitteissa) itse miten se sprintin tavoitteen toteuttaa

Kehittäjätiimi

- ▶ Tiimi on *cross-functional*, eli sen jäsenten tulisi sisältää kaikki tarvittava osaaminen järjestelmän suunnitteluun, toteuttamiseen ja testaamiseen
- ▶ Pääperiaatteena on että kehitystiimiä ei johdeta ulkopuolelta
 - ▶ päättää mihin tavoitteisiin se kussakin sprintissä sitoutuu, eli miten paljon vaatimuksia backlogista valitaan sprintiin
 - ▶ päättää myös (tiettyjen reunaehtojen puitteissa) itse miten se sprintin tavoitteen toteuttaa
- ▶ Tiimi on siis *itseorganisoituva* (self organizing)

Sprintti

- ▶ Scrumissa kehitystyö siis jakautuu 1-4 viikon mittaisiin iteraatioihin eli sprintteihin
 - ▶ nykyään suosituin sprintin pituus lienee 2 viikkoa
- ▶ Sprintti on *time-boxed*, sitä ei missään olosuhteissa pidennetä

Sprintti

- ▶ Scrumissa kehitystyö siis jakautuu 1-4 viikon mittaisiin iteraatioihin eli sprintteihin
 - ▶ nykyään suosituin sprintin pituus lieenee 2 viikkoa
- ▶ Sprintti on *time-boxed*, sitä ei missään olosuhteissa pidennetä
- ▶ Jokaisen sprintin alussa tiimi valitsee projektin backlogista sprintin aikana toteutettavat vaatimukset
 - ▶ Backlog on priorisoitu ja vaatimukset valitaan aina priorisoidun listan kärjestä

Sprintti

- ▶ Scrumissa kehitystyö siis jakautuu 1-4 viikon mittaisiin iteraatioihin eli sprintteihin
 - ▶ nykyään suosituin sprintin pituus lienee 2 viikkoa
- ▶ Sprintti on *time-boxed*, sitä ei missään olosuhteissa pidennetä
- ▶ Jokaisen sprintin alussa tiimi valitsee projektin backlogista sprintin aikana toteutettavat vaatimukset
 - ▶ Backlog on priorisoitu ja vaatimukset valitaan aina priorisoidun listan kärjestä
- ▶ Tiimi valitsee sprinttiin ainoastaan sen verran toteutettavaa minkä valmistumiseen se uskoo kykenevänsä sitoutumaan

Sprintti

- ▶ Scrumissa kehitystyö siis jakautuu 1-4 viikon mittaisiin iteraatioihin eli sprintteihin
 - ▶ nykyään suosituin sprintin pituus lieenee 2 viikkoa
- ▶ Sprintti on *time-boxed*, sitä ei missään olosuhteissa pidennetä
- ▶ Jokaisen sprintin alussa tiimi valitsee projektin backlogista sprintin aikana toteutettavat vaatimukset
 - ▶ Backlog on priorisoitu ja vaatimukset valitaan aina priorisoidun listan kärjestä
- ▶ Tiimi valitsee sprinttiin ainoastaan sen verran toteutettavaa minkä valmistumiseen se uskoo kykenevänsä sitoutumaan
- ▶ Sprintin aikana scrum-tiimi toteuttaa *itseorganisoidusti* sprinttiin valitut ohjelmiston ominaisuudet
- ▶ Sprintin aikana tiimille ei esitetä uusia vaatimuksia

Sprintti

- ▶ Scrumissa kehitystyö siis jakautuu 1-4 viikon mittaisiin iteraatioihin eli sprintteihin
 - ▶ nykyään suosituin sprintin pituus lieenee 2 viikkoa
- ▶ Sprintti on *time-boxed*, sitä ei missään olosuhteissa pidennetä
- ▶ Jokaisen sprintin alussa tiimi valitsee projektin backlogista sprintin aikana toteutettavat vaatimukset
 - ▶ Backlog on priorisoitu ja vaatimukset valitaan aina priorisoidun listan kärjestä
- ▶ Tiimi valitsee sprinttiin ainoastaan sen verran toteutettavaa minkä valmistumiseen se uskoo kykenevänsä sitoutumaan
- ▶ Sprintin aikana scrum-tiimi toteuttaa *itseorganisoidusti* sprinttiin valitut ohjelmiston ominaisuudet
- ▶ Sprintin aikana tiimille ei esitetä uusia vaatimuksia
- ▶ Sprintin lopuksi tuotteesta on oltava olemassa *toimiva versio* (potentially shippable product increment)

Definition of done

- ▶ Jokaisessa sprintissä lopputuloksena toimiva, valmiiksi tehty osa ohjelmistoa
- ▶ Scrumissa on määriteltävä projektitasolla *definition of done*: mitä tarkoittaa, että jokin vaatimus on toteutettu valmiiksi

Definition of done

- ▶ Jokaisessa sprintissä lopputuloksena toimiva, valmiiksi tehty osa ohjelmistoa
- ▶ Scrumissa on määriteltävä projektitasolla *definition of done*: mitä tarkoittaa, että jokin vaatimus on toteutettu valmiiksi
- ▶ Valmiiksi tehty määritellään yleensä tarkoittamaan sitä, että vaatimus on
 - ▶ *analysoitu, suunniteltu, ohjelmoitu, testattu, testaus automatisoitu, dokumentoitu, integroitu muuhun ohjelmistoon ja viety tuotantoympäristöön*

Definition of done

- ▶ Jokaisessa sprintissä lopputuloksena toimiva, valmiiksi tehty osa ohjelmistoa
- ▶ Scrumissa on määriteltävä projektitasolla *definition of done*: mitä tarkoittaa, että jokin vaatimus on toteutettu valmiiksi
- ▶ Valmiiksi tehty määritellään yleensä tarkoittamaan sitä, että vaatimus on
 - ▶ *analysoitu, suunniteltu, ohjelmoitu, testattu, testaus automatisoitu, dokumentoitu, integroitu muuhun ohjelmistoon ja viety tuotantoympäristöön*
- ▶ Jos Sprintissä on toteutettu joitain vaatimuksia puutteellisesti DoD:in kannalta, niitä ei tule raportoida valmiina

Definition of done

- ▶ Jokaisessa sprintissä lopputuloksena toimiva, valmiiksi tehty osa ohjelmistoa
- ▶ Scrumissa on määriteltävä projektitasolla *definition of done*: mitä tarkoittaa, että jokin vaatimus on toteutettu valmiiksi
- ▶ Valmiiksi tehty määritellään yleensä tarkoittamaan sitä, että vaatimus on
 - ▶ *analysoitu, suunniteltu, ohjelmoitu, testattu, testaus automatisoitu, dokumentoitu, integroitu muuhun ohjelmistoon ja viety tuotantoympäristöön*
- ▶ Jos Sprintissä on toteutettu joitain vaatimuksia puutteellisesti DoD:in kannalta, niitä ei tule raportoida valmiina
- ▶ Jos sprintin aikana osoittautuu että tiimi ei ehdi toteuttamaan kaikkia vaatimuksia, ei ole hyväksyttävää tinkiä laadusta, osa vaatimuksista jätetään seuraavaan sprinttiin

Sprint planning

- ▶ Ennen jokaista sprinttiä järjestetään sprintin *suunnittelukokous* eli sprint planning
- ▶ Kokouksella kaksi tavoitetta, Scrumin sanoin *aihetta* (engl. topic)

Sprint planning

- ▶ Ennen jokaista sprinttiä järjestetään sprintin *suunnittelukokous* eli sprint planning
- ▶ Kokouksella kaksi tavoitetta, Scrumin sanoin *aiheetta* (engl. topic)
- ▶ Ensimmäisen aihe on selvittää *mitä* sprintin aikana tehdään
 - ▶ Product owner esittelee product backlogin kärjessä olevat vaatimukset
 - ▶ Tiimin on tarkoitus olla riittävällä tasolla selvillä siitä, mitä vaatimuksilla tarkoitetaan
 - ▶ Tiimi arvioi kuinka monta backlogin vaatimuksista se kykenee sprintin aikana toteuttamaan (definition of done määrittelemällä laadulla)

Sprint planning

- ▶ Ennen jokaista sprinttiä järjestetään sprintin *suunnittelukokous* eli sprint planning
- ▶ Kokouksella kaksi tavoitetta, Scrumin sanoin *aiheetta* (engl. topic)
- ▶ Ensimmäisen aihe on selvittää *mitä* sprintin aikana tehdään
 - ▶ Product owner esittelee product backlogin kärjessä olevat vaatimukset
 - ▶ Tiimin on tarkoitus olla riittävällä tasolla selvillä siitä, mitä vaatimuksilla tarkoitetaan
 - ▶ Tiimi arvioi kuinka monta backlogin vaatimuksista se kykenee sprintin aikana toteuttamaan definition of donen määrittelemällä laadulla)
- ▶ Sprintin aikana toteutettavien vaatimusten lisäksi asetetaan *sprintin tavoite* (sprint goal)
 - ▶ yksittäisiä vaatimuksia geneerisempi ilmaus siitä mitä tulevassa sprintissä on tarkoitus tehdä

Sprint planning

- ▶ Suunnittelukokouksen toisena aiheena on selvittää *miten* sprintin tavoitteet saavutetaan

Sprint planning

- ▶ Suunnittelukokouksen toisena aiheena on selvittää *miten* sprintin tavoitteet saavutetaan
- ▶ Tämä yleensä edellyttää että tiimi suunnittelee toteutettavaksi valitut vaatimukset tarvittavalla tasolla
- ▶ Aikaansaannoksena on usein lista teknisistä *tehtävistä* (task), jotka sprintin aikana on toteutettava, jotta sprinttiin valitut vaatimukset saadaan toteutettua

Sprint planning

- ▶ Suunnittelukokouksen toisena aiheena on selvittää *miten* sprintin tavoitteet saavutetaan
- ▶ Tämä yleensä edellyttää että tiimi suunnittelee toteutettavaksi valitut vaatimukset tarvittavalla tasolla
- ▶ Aikaansaannoksena on usein lista teknisistä *tehtävistä* (task), jotka sprintin aikana on toteutettava, jotta sprinttiin valitut vaatimukset saadaan toteutettua
- ▶ Suunnittelun aikana identifioidut tehtävät kirjataan *sprintin backlogiin* eli sprintin tehtävälistaan

Sprint planning

- ▶ Suunnittelukokouksen toisena aiheena on selvittää *miten* sprintin tavoitteet saavutetaan
- ▶ Tämä yleensä edellyttää että tiimi suunnittelee toteutettavaksi valitut vaatimukset tarvittavalla tasolla
- ▶ Aikaansaannoksena on usein lista teknisistä *tehtävistä* (task), jotka sprintin aikana on toteutettava, jotta sprinttiin valitut vaatimukset saadaan toteutettua
- ▶ Suunnittelun aikana identifioidut tehtävät kirjataan *sprintin backlogiin* eli sprintin tehtävälistaan

Palaamme sprintin suunnitteluun tarkemmin ja konkreettisten esimerkkien kanssa ensi viikolla

Daily scrum – päiväpalaveri

- ▶ Jokainen päivä sprintin aikana aloitetaan *daily scrumilla* eli korkeintaan 15 minuutin mittaisella palaverilla
- ▶ Aina samaan aikaan, samassa paikassa, kaikkien kehittäjien oltava paikalla

Daily scrum – päiväpalaveri

- ▶ Jokainen päivä sprintin aikana aloitetaan *daily scrumilla* eli korkeintaan 15 minuutin mittaisella palaverilla
- ▶ Aina samaan aikaan, samassa paikassa, kaikkien kehittäjien oltava paikalla
- ▶ Jokainen tiimin jäsen vastaa vuorollaan kolmeen kysymykseen
 - ▶ Mitä sain aikaan edellisen tapaamisen jälkeen?
 - ▶ Mitä aion saada aikaan ennen seuraavaa tapaamista?
 - ▶ Mitä esteitä etenemiselläni on?

Daily scrum – päiväpalaveri

- ▶ Jokainen päivä sprintin aikana aloitetaan *daily scrumilla* eli korkeintaan 15 minuutin mittaisella palaverilla
- ▶ Aina samaan aikaan, samassa paikassa, kaikkien kehittäjien oltava paikalla
- ▶ Jokainen tiimin jäsen vastaa vuorollaan kolmeen kysymykseen
 - ▶ Mitä sain aikaan edellisen tapaamisen jälkeen?
 - ▶ Mitä aion saada aikaan ennen seuraavaa tapaamista?
 - ▶ Mitä esteitä etenemiselläni on?
- ▶ Kuka tahansa saa olla seuraamassa daily scrumia, mutta vain tiimin jäsenillä on puheoikeus

Daily scrum – päiväpalaveri

- ▶ Jokainen päivä sprintin aikana aloitetaan *daily scrumilla* eli korkeintaan 15 minuutin mittaisella palaverilla
- ▶ Aina samaan aikaan, samassa paikassa, kaikkien kehittäjien oltava paikalla
- ▶ Jokainen tiimin jäsen vastaa vuorollaan kolmeen kysymykseen
 - ▶ Mitä sain aikaan edellisen tapaamisen jälkeen?
 - ▶ Mitä aion saada aikaan ennen seuraavaa tapaamista?
 - ▶ Mitä esteitä etenemiselläni on?
- ▶ Kuka tahansa saa olla seuraamassa daily scrumia, mutta vain tiimin jäsenillä on puheoikeus
- ▶ Palaverin on tarkoitus olla lyhyt ja muu keskustelu ei ole sallittua
- ▶ Jos jollakin on ongelmia, Scrum master keskustelee asianomaisen kanssa daily scrumin jälkeen

Daily scrum – päiväpalaveri

- ▶ Jokainen päivä sprintin aikana aloitetaan *daily scrumilla* eli korkeintaan 15 minuutin mittaisella palaverilla
- ▶ Aina samaan aikaan, samassa paikassa, kaikkien kehittäjien oltava paikalla
- ▶ Jokainen tiimin jäsen vastaa vuorollaan kolmeen kysymykseen
 - ▶ Mitä sain aikaan edellisen tapaamisen jälkeen?
 - ▶ Mitä aion saada aikaan ennen seuraavaa tapaamista?
 - ▶ Mitä esteitä etenemiselläni on?
- ▶ Kuka tahansa saa olla seuraamassa daily scrumia, mutta vain tiimin jäsenillä on puheoikeus
- ▶ Palaverin on tarkoitus olla lyhyt ja muu keskustelu ei ole sallittua
- ▶ Jos jollakin on ongelmia, Scrum master keskustelee asianomaisen kanssa daily scrumin jälkeen
- ▶ Jos muuhun palaverointiin tarvetta, tulee palaverit järjestää daily scrumista erillään

Sprintin katselmointi

- ▶ Sprintin päätteeksi järjestetään *sprint review* eli katselmointi
- ▶ Katselmointiin voi osallistua kuka tahansa

Sprintin katselmointi

- ▶ Sprintin päätteeksi järjestetään *sprint review* eli katselmointi
- ▶ Katselmointiin voi osallistua kuka tahansa
- ▶ Informaali tilaisuus, jonka aikana tiimi esittelee sprintin aikaansaannoksia
 - ▶ Katselmoinnissa tarkastellaan/demotaan toteutettua toimivaa ohjelmistoa, powerpoint on kielletty!

Sprintin katselmointi

- ▶ Sprintin päätteeksi järjestetään *sprint review* eli katselmointi
- ▶ Katselmointiin voi osallistua kuka tahansa
- ▶ Informaali tilaisuus, jonka aikana tiimi esittelee sprintin aikaansaannoksia
 - ▶ Katselmoinnissa tarkastellaan/demotaan toteutettua toimivaa ohjelmistoa, powerpoint on kielletty!
- ▶ Scrum master huolehtii, että ainoastaan definition of donen mukaisesti toteutetut vaatimukset demotaan

Sprintin katselmointi

- ▶ Sprintin päätteeksi järjestetään *sprint review* eli katselmointi
- ▶ Katselmointiin voi osallistua kuka tahansa
- ▶ Informaali tilaisuus, jonka aikana tiimi esittelee sprintin aikaansaannoksia
 - ▶ Katselmoinnissa tarkastellaan/demotaan toteutettua toimivaa ohjelmistoa, powerpoint on kielletty!
- ▶ Scrum master huolehtii, että ainoastaan definition of donen mukaisesti toteutetut vaatimukset demotaan
- ▶ Product owner varmistaa, mitkä vaatimuksista toteutettiin hyväksyttävällä tavalla
- ▶ Ne vaatimukset joita ei hyväksytä toteutetuksi siirretään takaisin product backlogiin

Sprintin katselmointi

- ▶ Katselmoinnin aikana kuka tahansa saa antaa palautetta tuotteesta ja esim. ehdottaa uusia vaatimuksia lisättäväksi product backlogiin
- ▶ Katselmointi aiheuttaa usein myös tarpeen product backlogin uudelleenpriorisoimiseen

Retrospektiivi

- ▶ *Retrospektiivi* on sprintin katselmoinnin ja seuraavan sprintin alun välissä pidettävä palaveri, jonka aikana tiimi tarkastelee omaa työskentelyprosessiaan

Retrospektiivi

- ▶ *Retrospektiivi* on sprintin katselmoinnin ja seuraavan sprintin alun välissä pidettävä palaveri, jonka aikana tiimi tarkastelee omaa työskentelyprosessiaan
- ▶ Identifioidaan mikä meni hyvin ja missä asioissa on parantamisen varaa
- ▶ Mietitään ratkaisuja ongelmakohtiin, joita pyritään korjaamaan seuraavan sprintin aikana

Transparency - inspect - adapt

- ▶ Scrumin taustaperiaatteet ovat
 - ▶ *transparency* (läpinäkyvyys)
 - ▶ *inspection* (tarkkailu)
 - ▶ *adaption* (mukauttaminen)

Transparency - inspect - adapt

- ▶ Scrumin taustaperiaatteet ovat
 - ▶ *transparency* (läpinäkyvyys)
 - ▶ *inspection* (tarkkailu)
 - ▶ *adaption* (mukauttaminen)
- ▶ Asioiden läpinäkyvyys mahdollistaa niiden jatkuvan tarkkailun ja sen seurauksena toimintatapoja ja kehitettävää tuotetta on mahdollista mukauttaa

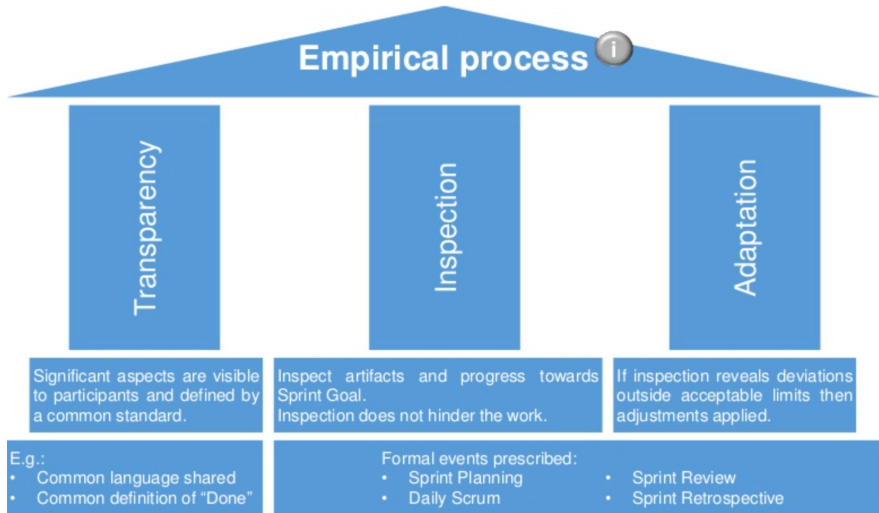
Transparency - inspect - adapt

- ▶ Scrumin taustaperiaatteet ovat
 - ▶ *transparency* (läpinäkyvyys)
 - ▶ *inspection* (tarkkailu)
 - ▶ *adaption* (mukauttaminen)
- ▶ Asioiden läpinäkyvyys mahdollistaa niiden jatkuvan tarkkailun ja sen seurauksena toimintatapoja ja kehitettävää tuotetta on mahdollista mukauttaa
- ▶ Läpinäkyvyys: backlogit, daily scrum, definition of done, sprintin katselmointi, product increment...

Transparency - inspect - adapt

- ▶ Scrumin taustaperiaatteet ovat
 - ▶ *transparency* (läpinäkyvyys)
 - ▶ *inspection* (tarkkailu)
 - ▶ *adaption* (mukauttaminen)
- ▶ Asioiden läpinäkyvyys mahdollistaa niiden jatkuvan tarkkailun ja sen seurauksena toimintatapoja ja kehitettävää tuotetta on mahdollista mukauttaa
- ▶ Läpinäkyvyys: backlogit, daily scrum, definition of done, sprintin katselmointi, product increment...
- ▶ Lyhyt kehityssykli mahdollistaa sekä tuotteen että toimintatapojen nopean inkrementaalisen parantamisen
 - ▶ backlogia uudelleenpriorisoidaan ja muokataan palautteen sekä opitun perusteella
 - ▶ retrospektiivi kannustaa tiimiä jatkuvasti parantamaan työprosessiaan

Transparency - inspect - adapt



Scrumin arvot

- Scrum sisältää joukon *arvoja* (engl. values) joiden noudattamista se pitää oleellisena: *commitment, focus, courage, respect*

Scrumin arvot

- ▶ Scrum sisältää joukon *arvoja* (engl. values) joiden noudattamista se pitää oleellisena: *commitment, focus, courage, respect*
- ▶ tiimin tulee olla *sitoutunut* (commitment) yhteisen tavoitteen saavuttamiseksi

Scrumin arvot

- ▶ Scrum sisältää joukon *arvoja* (engl. values) joiden noudattamista se pitää oleellisena: *commitment, focus, courage, respect*
- ▶ tiimin tulee olla *sitoutunut* (commitment) yhteisen tavoitteen saavuttamiseksi
- ▶ ja *fokusoitua* (focus) oikeiden asioiden tekemiseen

Scrumin arvot

- ▶ Scrum sisältää joukon *arvoja* (engl. values) joiden noudattamista se pitää oleellisena: *commitment, focus, courage, respect*
- ▶ tiimin tulee olla *sitoutunut* (commitment) yhteisen tavoitteen saavuttamiseksi
- ▶ ja *fokusoitua* (focus) oikeiden asioiden tekemiseen
- ▶ tulee olla *rohkeutta* (courage) tehdä päätöksiä ja kohdata myös vaikeimpia asioita, eli tulee olla avoimia sekä onnistumisten että ongelmien suhteen

Scrumin arvot

- ▶ Scrum sisältää joukon *arvoja* (engl. values) joiden noudattamista se pitää oleellisena: *commitment, focus, courage, respect*
- ▶ tiimin tulee olla *sitoutunut* (commitment) yhteisen tavoitteen saavuttamiseksi
- ▶ ja *fokusoitua* (focus) oikeiden asioiden tekemiseen
- ▶ tulee olla *rohkeutta* (courage) tehdä päätöksiä ja kohdata myös vaikeimpia asioita, eli tulee olla avoimia sekä onnistumisten että ongelmien suhteen
- ▶ oleellista on *kunnioittaa* (respect) koko ajan kaikkia kehitystiimin jäseniä sekä ohjelmiston sidosryhmiä

Scrumin tehokas soveltaminen

- Jotta Scrum toimisi *tehokkaasti*, tarvitaan sen soveltamiseen sopiva asenne ja orientaatio, eli on noudatettava Scrumin arvoja

Scrumin tehokas soveltaminen

- ▶ Jotta Scrum toimisi *tehokkaasti*, tarvitaan sen soveltamiseen sopiva asenne ja orientaatio, eli on noudatettava Scrumin arvoja
- ▶ Scrumin tekemisen ei ole tarkoitus olla ainoastaan pelisääntöjen orjallista noudattamista

Scrumin tehokas soveltaminen

- ▶ Jotta Scrum toimisi *tehokkaasti*, tarvitaan sen soveltamiseen sopiva asenne ja orientaatio, eli on noudatettava Scrumin arvoja
- ▶ Scrumin tekemisen ei ole tarkoitus olla ainoastaan pelisääntöjen orjallista noudattamista
- ▶ Scrumin inspect-and-adapt (tarkkaile ja mukauta) -luonne ohjaa siihen, tiimien on koko ajan mukautettava toimintaansa
- ▶ Tiimien optimaalisen toiminnan kannalta on joskus parempi toimia jopa joidenkin Scrumin ohjeiden vastaisesti

Scrumin ongelmat

- ▶ Scrum on osoittautunut monin paikoin paremmaksi tavaksi ohjelmistojen tuottamiseen kuin vesiputousmalli tai muut suunnitelmavetoiset mallit
- ▶ Yleinen ratkaisu ohjelmistotuotannon ongelmiin se ei ole
- ▶ Scrumin käytön yleistyessä myös epäonnistuneiden Scrum-projektien määrä kasvaa

Scrumin ongelmat

- ▶ Scrum on osoittautunut monin paikoin paremmaksi tavaksi ohjelmistojen tuottamiseen kuin vesiputousmalli tai muut suunnitelmavetoiset mallit
- ▶ Yleinen ratkaisu ohjelmistotuotannon ongelmiin se ei ole
- ▶ Scrumin käytön yleistyessä myös epäonnistuneiden Scrum-projektien määrä kasvaa
- ▶ Yksi ongelmista on ns. *scrumbut*
 - ▶ We use Scrum, **but** having a Daily Scrum every day is too much overhead, so we only have one per week.
 - ▶ We use Scrum, **but** retrospectives are a waste of time, so we don't do them.
 - ▶ We use Scrum, **but** we can't build a piece of functionality in two weeks, so our Sprints are 3 months long

Scrumin ongelmat

- ▶ Scrum on osoittautunut monin paikoin paremmaksi tavaksi ohjelmistojen tuottamiseen kuin vesiputousmalli tai muut suunnitelmavetoiset mallit
- ▶ Yleinen ratkaisu ohjelmistotuotannon ongelmiin se ei ole
- ▶ Scrumin käytön yleistyessä myös epäonnistuneiden Scrum-projektien määrä kasvaa
- ▶ Yksi ongelmista on ns. *scrumbut*
 - ▶ We use Scrum, **but** having a Daily Scrum every day is too much overhead, so we only have one per week.
 - ▶ We use Scrum, **but** retrospectives are a waste of time, so we don't do them.
 - ▶ We use Scrum, **but** we can't build a piece of functionality in two weeks, so our Sprints are 3 months long
- ▶ Transparency-inspect-adapt voi vaarantua

Scrumin ongelmat, Robert Martinin listaamina

- ▶ *No Technical Practices*: Scrum is a project management framework and doesn't make any technical recommendations
- ▶ *Automated Testing*: without high quality automated tests it is difficult to work in short cycles and know that stories are really done

Scrumin ongelmät, Robert Martinin listaamina

- ▶ *No Technical Practices*: Scrum is a project management framework and doesn't make any technical recommendations
- ▶ *Automated Testing*: without high quality automated tests it is difficult to work in short cycles and know that stories are really done
- ▶ *Certification in CSM*: The Certificate that a Scrum Master, a trained CSM, holds means that on many teams only that person plays the role
- ▶ *Scrum Master sometimes turns into Project Manager*: Some Scrum Masters use Scrum as a form of micro management and control

Scrumin ongelmät, Robert Martinin listaamina

- ▶ *Scrum carries an anti-management undercurrent:* “Scrum over-emphasizes the role of the team as self-managing. Self-organizing and self-managing teams are a good thing. But there is a limit. Scrum does not describe this with enough balance.”

Scrumin ongelmat, Robert Martinin listaamina

- ▶ *Scrum carries an anti-management undercurrent:* “Scrum over-emphasizes the role of the team as self-managing. Self-organizing and self-managing teams are a good thing. But there is a limit. Scrum does not describe this with enough balance.”
- ▶ *Multiple Teams:* Scrum and generic Agile have little to say about how to scale.

Scrumin ongelmia, Robert Martinin listaamia

- ▶ *Scrum carries an anti-management undercurrent:* “Scrum over-emphasizes the role of the team as self-managing. Self-organizing and self-managing teams are a good thing. But there is a limit. Scrum does not describe this with enough balance.”
- ▶ *Multiple Teams:* Scrum and generic Agile have little to say about how to scale.
- ▶ *Insufficient Guidance Regarding the Product Backlog*

Scrumin ongelmia, Robert Martinin listaamia

- ▶ *Scrum carries an anti-management undercurrent:* “Scrum over-emphasizes the role of the team as self-managing. Self-organizing and self-managing teams are a good thing. But there is a limit. Scrum does not describe this with enough balance.”
- ▶ *Multiple Teams:* Scrum and generic Agile have little to say about how to scale.
- ▶ *Insufficient Guidance Regarding the Product Backlog*
- ▶ Päätetään alustava Scrumiin tutustumisemme menetelmän kehittäjien sanoihin:

Scrum is easy to understand but extremely difficult to master