

Ohjelmistotuotanto

Matti Luukkainen ja ohjaajat Valtteri Kantanen, Hannah
Leinson, Riku Rauhala, Ville Saastamoinen

syksy 2023

Luento 4

7.11.2022

- ▶ Kurssipalaute
 - ▶ Kurssilla lopussa kerättävän palautteen lisäksi ns. jatkuva palaute <https://norppa.helsinki.fi>

- ▶ BK107
 - ▶ ma 10-12 UUSI!
 - ▶ ma 14-16
 - ▶ pe 12-14

- ▶ Käynnistyvät 13.11 alkavalla viikolla
- ▶ Aloitustilaisuudet
 - ▶ ma 14-16
 - ▶ ti 14-16
 - ▶ to 14-16
 - ▶ to 16-18
 - ▶ pe 12-14
- ▶ Seuraavat viikot: sprinttien katselmus ja suunnittelu samassa aikaikkunassa
- ▶ Loppudemot
 - ▶ ti 12.12 klo 14-16
 - ▶ to 14.12 klo 12-14

Nopea kertaus eiliseltä

- ▶ User story
 - ▶ description
 - ▶ conversations
 - ▶ acceptance criteria

Nopea kertaus eiliseltä

- ▶ User story
 - ▶ description
 - ▶ conversations
 - ▶ acceptance criteria
- ▶ Hyvä user story: INVEST

Nopea kertaus eiliseltä

- ▶ User story
 - ▶ description
 - ▶ conversations
 - ▶ acceptance criteria
- ▶ Hyvä user story: INVEST
- ▶ Estimointi
 - ▶ Miksi? Kuka? Miten?

Nopea kertaus eiliseltä

- ▶ User story
 - ▶ description
 - ▶ conversations
 - ▶ acceptance criteria
- ▶ Hyvä user story: INVEST
- ▶ Estimointi
 - ▶ Miksi? Kuka? Miten?
- ▶ Product Backlog
 - ▶ Kuka vastuussa?
 - ▶ Miten saadaan projektin alussa muodostettua?

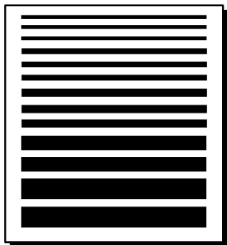
Hyvä product backlog on DEEP

- ▶ Mike Cohn lanseerasi lyhenteen DEEP kuvaamaan hyvän backlogin ominaisuuksia
 - ▶ Detailed appropriately
 - ▶ Estimated
 - ▶ Emergent
 - ▶ Prioritized

► Estimated, Prioritized

- ▶ Estimated, Prioritized
- ▶ *Detailed appropriately* eli sopivan detaljoitu
 - ▶ ylempänä tarkkoja
 - ▶ alempana suurpiirteisempiä

High
Priority



Fine-grained, detailed items ready
to be worked on in the next sprint

Low
Priority

Large, coarse-grained items

- ▶ *Emergent* kuvaa backlogin muuttuvaa luonnetta:
 - ▶ uusia storyja tulee
 - ▶ vanhoja poistetaan, uudelleenpriorisoidaan ja uudelleenestimoidaan, muokataan ja pilkotaan

- ▶ *Emergent* kuvaa backlogin muuttuvaa luonnetta:
 - ▶ uusia storyja tulee
 - ▶ vanhoja poistetaan, uudelleenpriorisoidaan ja uudelleenestimoidaan, muokataan ja pilkotaan
- ▶ Muuttuvan luonteen takia backlogia tulee hoitaa projektin edetessä (engl. backlog grooming/refinement)
 - ▶ Pääasiallinen vastuu on product ownerilla
 - ▶ Backlogin hoitamiseen osallistuu koko kehitystiimi
 - ▶ Scrum suosittelee että noin 10% sprintin työajasta käytetään backlog groomingiin

“Ready” story ja epiikki

- ▶ Hyvä story on siis INVEST (independent, negotiable, valuable, estimable, small, testable)
- ▶ DEEP taas taas sanoo, että backlogin pitää olla *sopivan* detaljoitu

“Ready” story ja epiikki

- ▶ Hyvä story on siis INVEST (independent, negotiable, valuable, estimable, small, testable)
- ▶ DEEP taas taas sanoo, että backlogin pitää olla *sopivan* detaljoitu
- ▶ INVEST pätee vain backlogin korkeamman prioriteetin storyihin
 - ▶ Joskus sanotaan että story on **ready**, kun se on valmiina toteutettavaksi (hyvin tunnettu ja INVEST)

“Ready” story ja epiikki

- ▶ Hyvä story on siis INVEST (independent, negotiable, valuable, estimable, small, testable)
- ▶ DEEP taas taas sanoo, että backlogin pitää olla *sopivan* detaljoitu
- ▶ INVEST pätee vain backlogin korkeamman prioriteetin storyihin
 - ▶ Joskus sanotaan että story on **ready**, kun se on valmiina toteutettavaksi (hyvin tunnettu ja INVEST)
- ▶ Alemman prioriteetin storyt voivat olla **epiikkejä** (epic)
 - ▶ scope ei tiedossa, ei mielekästä estimoida

- ▶ Estimoinnin yksi tarkoitus on mahdollistaa koko projektin viemän aikamäärän summittainen arviointi

- ▶ Estimoinnin yksi tarkoitus on mahdollistaa koko projektin viemän aikamäärän summittainen arviointi
- ▶ Estimoinnin yksikkönä on abstrakti käsite *story point*, miten sen avulla voidaan arvioida projektin kesto?

Velositeetti

- ▶ Estimoinnin yksi tarkoitus on mahdollistaa koko projektin viemän aikamäärän summittainen arviointi
- ▶ Estimoinnin yksikkönä on abstrakti käsite *story point*, miten sen avulla voidaan arvioida projektin kestoa?
- ▶ Kehitystiimin *velositeetti* (engl velocity) tarjoaa osittaisen ratkaisun tähän
- ▶ Velositeetilla tarkoitetaan *tiimin keskimäärin yhdessä sprintissä toteuttamien story pointtien määrää*

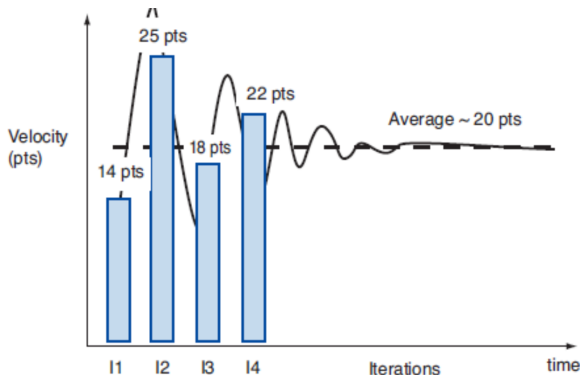
Velositeetti

- ▶ Estimoinnin yksi tarkoitus on mahdollistaa koko projektin viemän aikamäärän summittainen arviointi
- ▶ Estimoinnin yksikkönä on abstrakti käsite *story point*, miten sen avulla voidaan arvioida projektin kestoa?
- ▶ Kehitystiimin *velositeetti* (engl velocity) tarjoaa osittaisen ratkaisun tähän
- ▶ Velositeetilla tarkoitetaan *tiimin keskimäärin yhdessä sprintissä toteuttamien story pointtien määrää*
- ▶ Jos velositeetti selvillä ja toteutettavaksi tarkoitetut storyt estimoitu, projektin keston arvio on helppo laskea

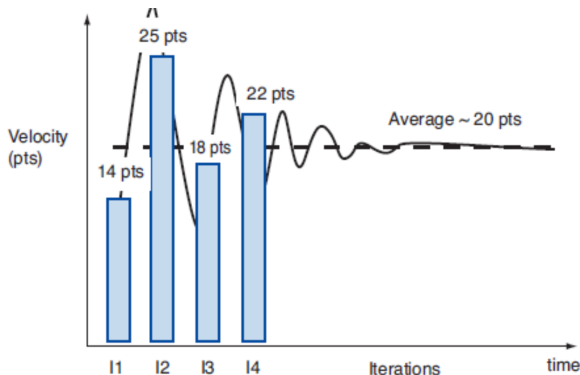
*(storyjen estimaattien summa) / velositeetti * sprintin pituus*

- ▶ Projektin alkaessa velositeetti ei ole selvillä, ellei kyseessä ole jo yhdessä työskennellyt tiimi

- ▶ Projektin alkaessa velositeetti ei ole selvillä, ellei kyseessä ole jo yhdessä työskennellyt tiimi
- ▶ Velositeetti vaihtelee alussa melko paljon
 - ▶ Estimointi aluksi vaikeampaa varsinkin jos sovellusalue ja käytetyt teknologiat eivät ole täysin tuttuja



- ▶ Projektin alkaessa velositeetti ei ole selvillä, ellei kyseessä ole jo yhdessä työskennellyt tiimi
- ▶ Velositeetti vaihtelee alussa melko paljon
 - ▶ Estimointi aluksi vaikeampaa varsinkin jos sovellusalue ja käytetyt teknologiat eivät ole täysin tuttuja

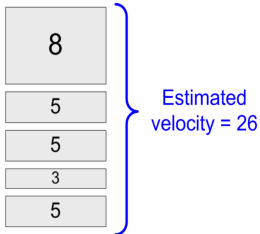


- ▶ Velositeetti ja siihen perustuva projektin keston arvio alkaakin tarkentumaan pikkuhiljaa

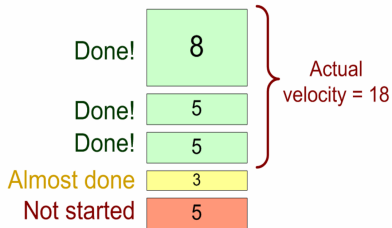
- ▶ Ketterissä menetelmissä on oleellista kuvata mahdollisimman realistisesti projektin etenemistä

- ▶ Ketterissä menetelmissä on oleellista kuvata mahdollisimman realistisesti projektin etenemistä
- ▶ Velositeettiin lasketaan mukaan ainoastaan definition of donen mukaisesti toteutetut storyt
 - ▶ “lähes valmiiksi” tehtyä työtä ei katsota ollenkaan tehdyksi

Beginning of sprint



End of sprint

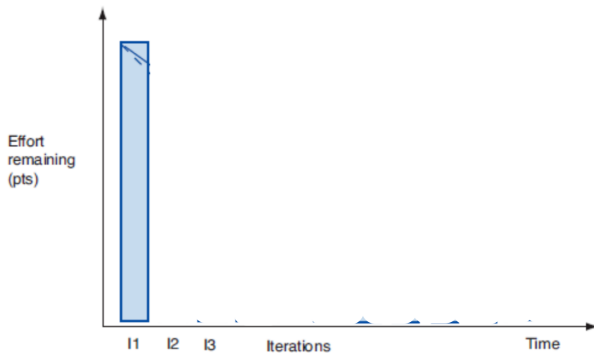


Burndown

- ▶ Projektin etenemistä kuvataan joskus release burndown-kaavion avulla

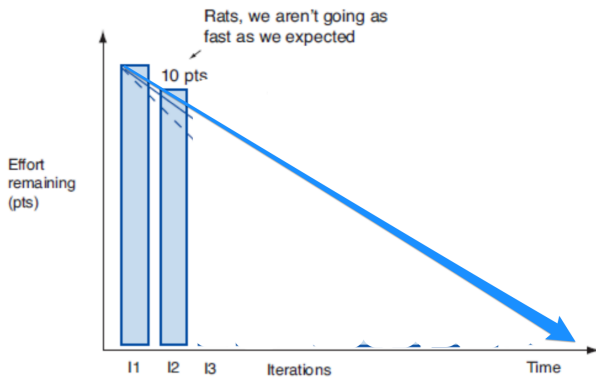
Burndown

- Projektin etenemistä kuvataan joskus release burndown-kaavion avulla



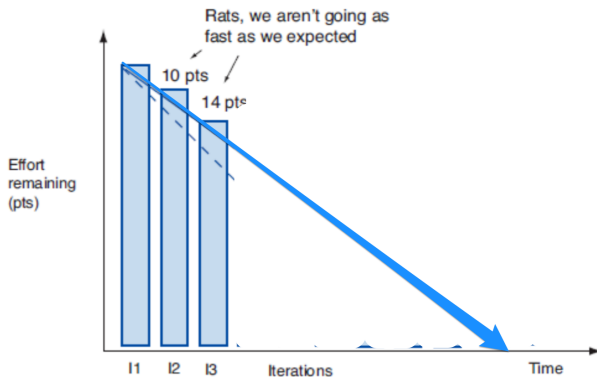
Burndown

- Projektin etenemistä kuvataan yleensä release burndown-kaavion avulla



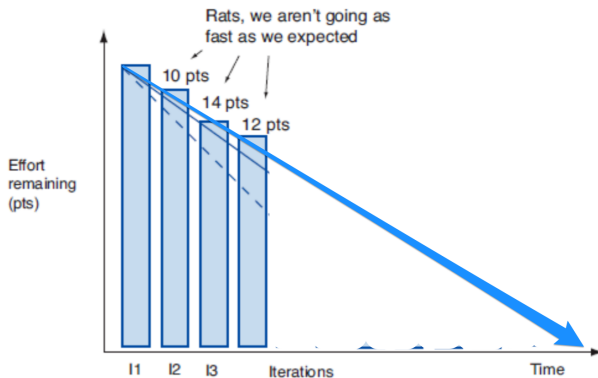
Burndown

- Projektin etenemistä kuvataan yleensä release burndown-kaavion avulla



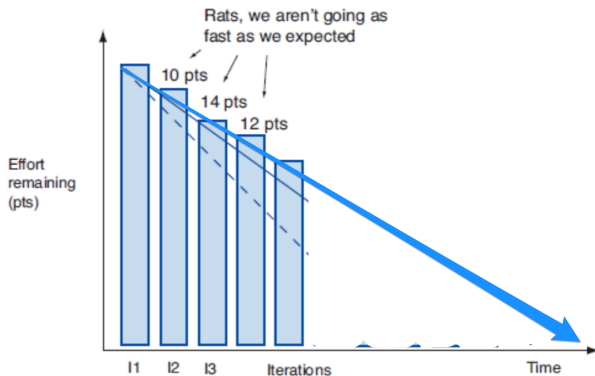
Burndown

- Projektin etenemistä kuvataan yleensä release burndown-kaavion avulla



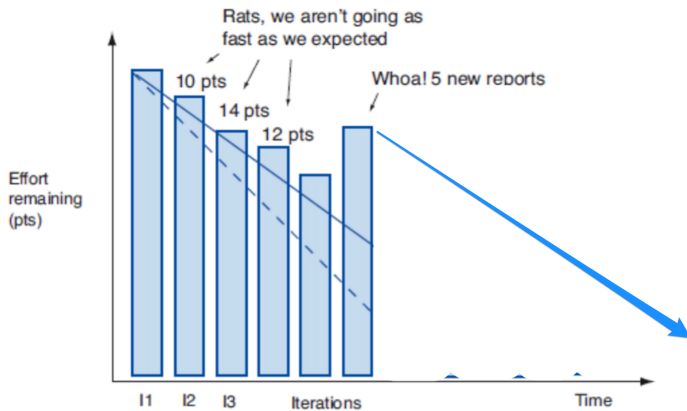
Burndown

- Projektin etenemistä kuvataan yleensä release burndown-kaavion avulla



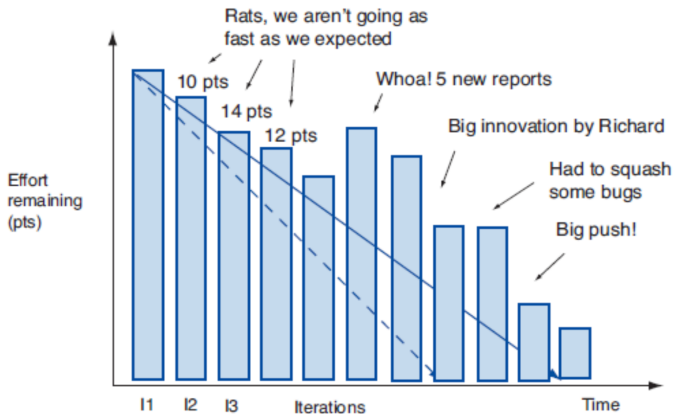
Burndown

- Projektin etenemistä kuvataan yleensä release burndown-kaavion avulla



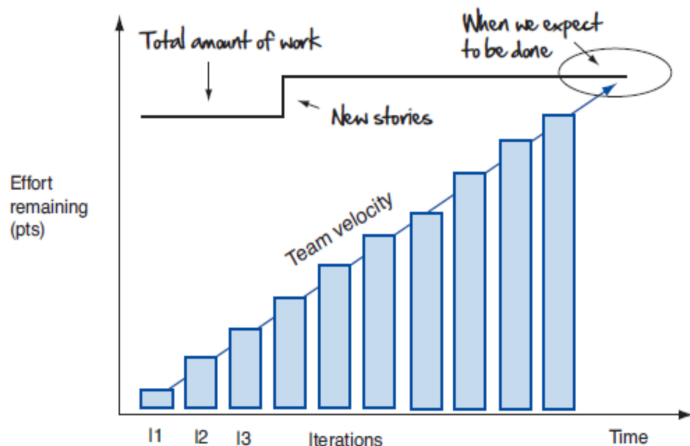
Burndown

- Projektin etenemistä kuvataan yleensä release burndown-kaavion avulla



Burnup

- Tuo selkeämmin esiin kesken projektin etenemisen tapahtuvan työmäärän kasvun



Kannattaako estimointi? #NoEstimates

- ▶ Storyjen viemän työmäärän arvioimiseen kaksi motivaatiota
 - ▶ auttaa asiakasta priorisoinnissa
 - ▶ mahdollistaa koko projektin tai kokonaisuuden viemän ajan ja kustannuksen arvioinnin

Kannattaako estimointi? #NoEstimates

- ▶ Storyjen viemän työmäärän arvioimiseen kaksi motivaatiota
 - ▶ auttaa asiakasta priorisoinnissa
 - ▶ mahdollistaa koko projektin tai kokonaisuuden viemän ajan ja kustannuksen arvioinnin
- ▶ Story point -pohjainen suhteellinen estimointi on saavuttanut vankan aseman
 - ▶ Scrum guide mainitsee että backlogin vaatimukset estimoituja
 - ▶ Samoin kuten monet parhaat käytänteet kuten DEEP

Kannattaako estimointi? #NoEstimates

- ▶ Storyjen viemän työmäärän arvioimiseen kaksi motivaatiota
 - ▶ auttaa asiakasta priorisoinnissa
 - ▶ mahdollistaa koko projektin tai kokonaisuuden viemän ajan ja kustannuksen arvioinnin
- ▶ Story point -pohjainen suhteellinen estimointi on saavuttanut vankan aseman
 - ▶ Scrum guide mainitsee että backlogin vaatimukset estimoituja
 - ▶ Samoin kuten monet parhaat käytänteet kuten DEEP
- ▶ #NoEstimates-liike ruvennut kyseenalaistamaan story point -perustaista estimointitapaa
 - ▶ pitää siitä saavutettuja hyötyjä liian vähäisinä verrattuna käytettyyn aikaan ja vaivaan

Kannattaako estimointi? #NoEstimates

- ▶ Storyjen viemän työmäärän arvioimiseen kaksi motivaatiota
 - ▶ auttaa asiakasta priorisoinnissa
 - ▶ mahdollistaa koko projektin tai kokonaisuuden viemän ajan ja kustannuksen arvioinnin
- ▶ Story point -pohjainen suhteellinen estimointi on saavuttanut vankan aseman
 - ▶ Scrum guide mainitsee että backlogin vaatimukset estimoituja
 - ▶ Samoin kuten monet parhaat käytänteet kuten DEEP
- ▶ *#NoEstimates*-liike ruvennut kyseenalaistamaan story point -perustaista estimointitapaa
 - ▶ pitää siitä saavutettuja hyötyjä liian vähäisinä verrattuna käytettyyn aikaan ja vaivaan
- ▶ Yksinkertainen vaihtoehto: **arvioidaan velositeetti laskemalla kussakin sprintissä valmistuneiden storyjen lukumäärä**

Kannattaako estimointi? #NoEstimates

- ▶ Storyjen viemän työmäärän arvioimiseen kaksi motivaatiota
 - ▶ auttaa asiakasta priorisoinnissa
 - ▶ mahdollistaa koko projektin tai kokonaisuuden viemän ajan ja kustannuksen arvioinnin
- ▶ Story point -pohjainen suhteellinen estimointi on saavuttanut vankan aseman
 - ▶ Scrum guide mainitsee että backlogin vaatimukset estimoituja
 - ▶ Samoin kuten monet parhaat käytänteet kuten DEEP
- ▶ *#NoEstimates*-liike ruvennut kyseenalaistamaan story point -perustaista estimointitapaa
 - ▶ pitää siitä saavutettuja hyötyjä liian vähäisinä verrattuna käytettyyn aikaan ja vaivaan
- ▶ Yksinkertainen vaihtoehto: **arvioidaan velositeetti laskemalla kussakin sprintissä valmistuneiden storyjen lukumäärä**
- ▶ Toimii jos storyt riittävän tasakokoisia?

Tauko 10 min

Sprintin suunnittelu

- ▶ Kertauksena viime viikolta: Scrum määrittelee pidettäväksi ennen jokaista sprinttiä *suunnittelupalaverin*

Sprintin suunnittelu

- ▶ Kertauksena viime viikolta: Scrum määrittelee pidettäväksi ennen jokaista sprinttiä *suunnittelupalaverin*
- ▶ Palaverin ensimmäinen tavoite on selvittää *mitä* sprintin aikana tehdään
 - ▶ Lähtökohtana DEEP product backlog

Sprintin suunnittelu

- ▶ Kertauksena viime viikolta: Scrum määrittelee pidettäväksi ennen jokaista sprinttiä *suunnittelupalaverin*
- ▶ Palaverin ensimmäinen tavoite on selvittää *mitä* sprintin aikana tehdään
 - ▶ Lähtökohtana DEEP product backlog
- ▶ Product owner esittelee backlogin kärjessä olevat vaatimukset
 - ▶ Tiimin on tarkoitus olla riittävällä tasolla selvillä mitä vaatimuksilla tarkoitetaan

Sprintin suunnittelu

- ▶ Kertauksena viime viikolta: Scrum määrittelee pidettäväksi ennen jokaista sprinttiä *suunnittelupalaverin*
- ▶ Palaverin ensimmäinen tavoite on selvittää *mitä* sprintin aikana tehdään
 - ▶ Lähtökohtana DEEP product backlog
- ▶ Product owner esittelee backlogin kärjessä olevat vaatimukset
 - ▶ Tiimin on tarkoitus olla riittävällä tasolla selvillä mitä vaatimuksilla tarkoitetaan
- ▶ Tiimi valitsee niin monta storyä kuin se arvioi kykenevänsä sprintin aikana toteuttamaan definition of donen laadulla

Sprintin tavoite

- ▶ Suunnittelun yhteydessä määritellään *sprintin tavoite* (goal)
 - ▶ Lyhyt, yhden tai kahden lauseen kuvausta siitä, mitä tiimi on aikeissa sprintin aikana tehdä

Sprintin tavoite

- ▶ Suunnittelun yhteydessä määritellään *sprintin tavoite* (goal)
 - ▶ Lyhyt, yhden tai kahden lauseen kuvausta siitä, mitä tiimi on aikeissa sprintin aikana tehdä
- ▶ K. Schwaber, ensimmäisen sprintin tavoite: *demonstrate a key piece of user functionality on the selected technology*

Sprintin tavoite

- ▶ Suunnittelun yhteydessä määritellään *sprintin tavoite* (goal)
 - ▶ Lyhyt, yhden tai kahden lauseen kuvausta siitä, mitä tiimi on aikeissa sprintin aikana tehdä
- ▶ K. Schwaber, ensimmäisen sprintin tavoite: *demonstrate a key piece of user functionality on the selected technology*
- ▶ Verkkokaupan sprinttien tavoitteita voisivat olla:
 - ▶ Ostoskorin perustoiminnallisuus: tuotteiden lisäys ja poisto
 - ▶ Ostosten maksaminen ja toimitustavan valinta

Sprintin tavoite

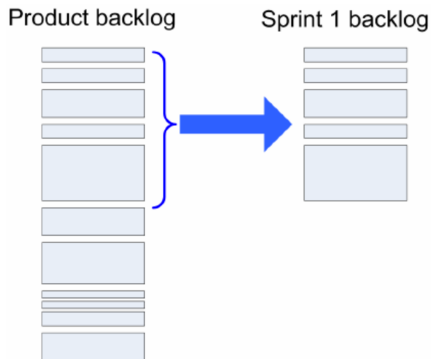
- ▶ Suunnittelun yhteydessä määritellään *sprintin tavoite* (goal)
 - ▶ Lyhyt, yhden tai kahden lauseen kuvausta siitä, mitä tiimi on aikeissa sprintin aikana tehdä
- ▶ K. Schwaber, ensimmäisen sprintin tavoite: *demonstrate a key piece of user functionality on the selected technology*
- ▶ Verkkokaupan sprinttien tavoitteita voisivat olla:
 - ▶ Ostoskorin perustoiminnallisuus: tuotteiden lisäys ja poisto
 - ▶ Ostosten maksaminen ja toimitustavan valinta
- ▶ Lyhyt kuvaus parempi niille sidosryhmäläisille, joita ei kiinnosta seurata tapahtumia yksittäisten storyjen tarkkuudella

Sprintiin valittavat storyt

- ▶ Sprintin tavoitteen asettamisen lisäksi tulee valita backlogista sprintin aikana toteutettavat storyt
 - ▶ Kehitystiimi päättää kuinka monta storya sprinttiin otetaan

Sprintiin valittavat storyt

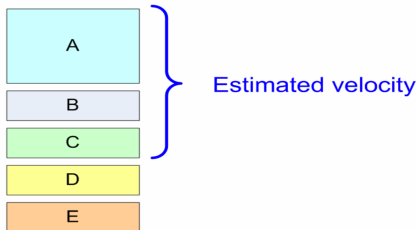
- ▶ Sprintin tavoitteen asettamisen lisäksi tulee valita backlogista sprintin aikana toteutettavat storyt
 - ▶ Kehitystiimi päättää kuinka monta storya sprinttiin otetaan
- ▶ Jos velositeetti on selvillä, on valinta periaatteessa helppo



- ▶ Jos velositettia ei tiedossa, käytetään harkintaa

- Product owner voi vaikuttaa sprinttiin mukaan otettaviin storyihin tekemällä uudelleenpriorisointia

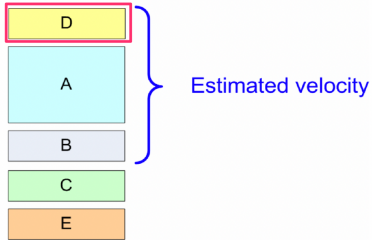
Product backlog



- Entä jos myös D halutaan sprinttiin?

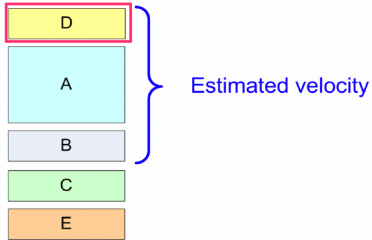
► Uudelleenpriorisoidaan

Option 1



► Uudelleenpriorisoidaan

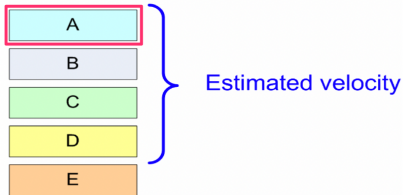
Option 1



► Entä jos myös C halutaan mukaan?

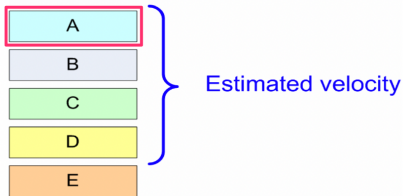
► Pienennetään A:n kuvaamaa toiminnallisuutta

Option 2



- Pienennetään A:n kuvaamaa toiminnallisuutta

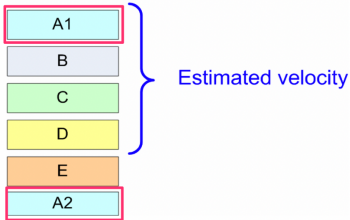
Option 2



- Entä jos A ei saa pienentyä

- Jaetaan A kahteen osaan

Option 3



- Tärkeämpi osa toiminnallisuutta eli A1 mahtuu mukaan sprinttiin, vähemmän tärkeät osat eli A2 jää myöhempisiin sprintteihin

User storyjen jakaminen useampaan osaan

- ▶ Haastava aihe, palataan siihen tänään jos aikaa jää
- ▶ Kurssinmateriaalissa jonkin verran ohjeistusta asiaan
- ▶ Pääperiaate: jakamisessa syntyvien storyjen edelleen noudatettava INVEST-kriteerejä

Miten sprintin tavoitteeseen päästään?

- ▶ Sprintin suunnittelun yhteydessä sprinttiin valituille user storyille tehdään karkean tason suunnittelu

Miten sprintin tavoitteeseen päästään?

- ▶ Sprintin suunnittelun yhteydessä sprinttiin valituille user storyille tehdään karkean tason suunnittelu
- ▶ Mietitään mitä *teknisen tason tehtäviä* (task) on toteutettava, jotta user story saadaan valmiiksi

Miten sprintin tavoitteeseen päästään?

- ▶ Sprintin suunnittelun yhteydessä sprinttiin valituille user storyille tehdään karkean tason suunnittelu
- ▶ Mietitään mitä *teknisen tason tehtäviä* (task) on toteutettava, jotta user story saadaan valmiiksi
- ▶ Suunnitellaan komponentteja ja rajapintoja karkealla tasolla

Miten sprintin tavoitteeseen päästään?

- ▶ Sprintin suunnittelun yhteydessä sprinttiin valituille user storyille tehdään karkean tason suunnittelu
- ▶ Mietitään mitä *teknisen tason tehtäviä* (task) on toteutettava, jotta user story saadaan valmiiksi
- ▶ Suunnitellaan komponentteja ja rajapintoja karkealla tasolla
- ▶ Huomioidaan uusien storyjen aiheuttamat muutokset olemassa olevaan osaan sovelluksesta

Storyn jako taskeihin, esimerkki

- ▶ Esimerkiksi *tuotteen lisääminen ostoskoriin*, voitaisiin jakaa seuraaviin teknisiin taskeihin:
 - ▶ sessio, joka muistaa asiakkaan tila
 - ▶ oliot ja tietorakenteet ostoskorin ja ostoksen esittämiseen
 - ▶ laajennus tietokantaskeemaan
 - ▶ html-näkymää päivitettävä tarvittavilla painikkeilla
 - ▶ kontrolleri painikkeiden käsittelyyn
 - ▶ yksikkötestit kontrollerille ja ostoskorin logiikalle
 - ▶ hyväksymätestien automatisointi

Storyn jako taskeihin, esimerkki

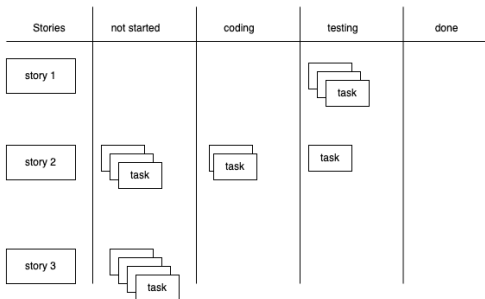
- ▶ Esimerkiksi *tuotteen lisääminen ostoskoriin*, voitaisiin jakaa seuraaviin teknisiin taskeihin:
 - ▶ sessio, joka muistaa asiakkaan tila
 - ▶ oliot ja tietorakenteet ostoskorin ja ostoksen esittämiseen
 - ▶ laajennus tietokantaskeemaan
 - ▶ html-näkymää päivitettävä tarvittavilla painikkeilla
 - ▶ kontrolleri painikkeiden käsittelyyn
 - ▶ yksikkötestit kontrollerille ja ostoskorin logiikalle
 - ▶ hyväksymätestien automatisointi
- ▶ Kaikkia storyyn liittyviä taskeja ei sprintin suunnittelun aikana löydetä
 - ▶ Uusia taskeja generoidaan tarvittaessa sprintin edetessä

Sprint backlog

- ▶ *Sprint backlog* koostuu sprintiin valituista storyista ja niihin liittyvistä tehtävistä eli taskeista

Sprint backlog

- ▶ *Sprint backlog* koostuu sprintiin valituista storyista ja niihin liittyvistä tehtävistä eli taskeista
- ▶ Sprint backlog usein organisoitu taskboardiksi



- ▶ Taskit niiden valmistumisastetta kuvaavassa sarakkeessa

Sprint backlogin työmääräarviot

- ▶ Sprintissä arvioidaan päivittäin kunkin taskin *jäljellä olevaksi arvioitua työmäärää*
 - ▶ Usein tapana tehdä arviot tunteina

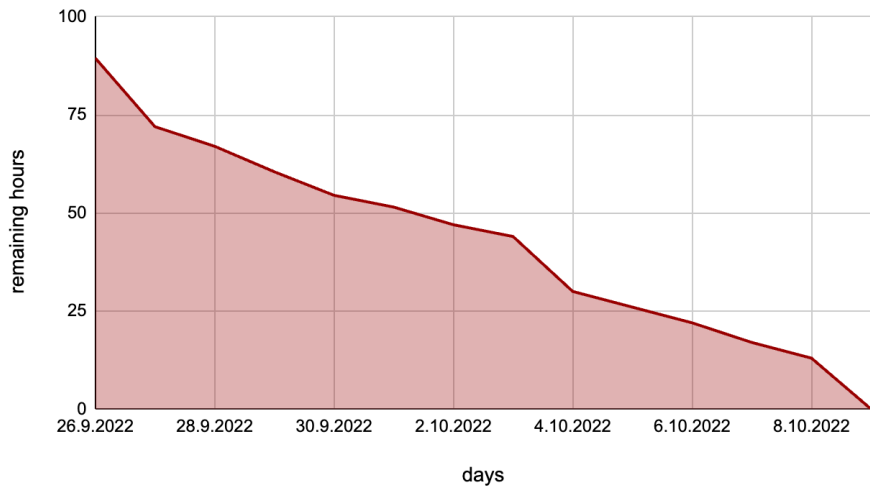
Sprint backlogin työmääräarviot

- Sprintissä arvioidaan päivittäin kunkin taskin *jäljellä olevaksi arvioitua työmäärää*
- Usein tapana tehdä arviot tunteina

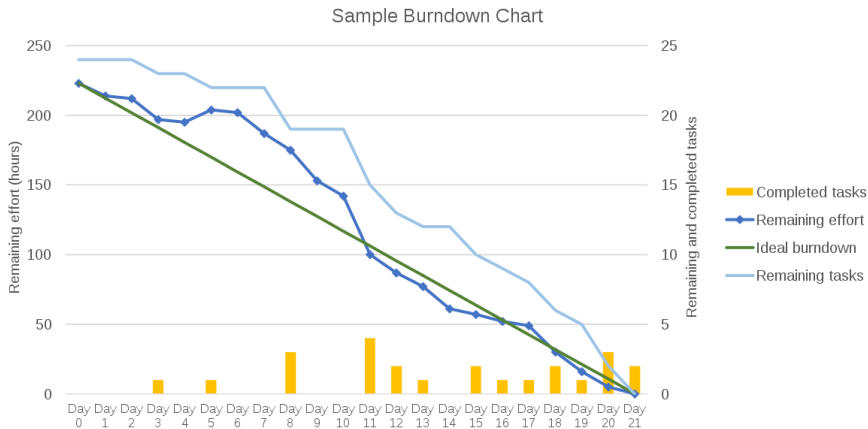
	Tasks	Initial estimate (h)	mon	tue	wed	thu	fri	sat	sun
		9.10.2022	10.10.2022	11.10.2022	12.10.2022	13.10.2022	14.10.2022	15.10.2022	16.10.2022
As a user I can view inventory reports on a map, so I can see all searched places	(front) Add the map to the home page	1	0	0	0	0	0	0	0
	(back) Endpoint for getting the areas	1	0,5	0	0	0	0	0	0
	(front) Get the areas from the backend	1	1	1	0	0	0	0	0
	(front) Show the areas on the map	5	5	5	0,5	0,5	0	0	0
	(front) When area is clicked show popup with small summary of the report	2	2	2	2	1	0,5	0,5	0,5
As a user I can view details of submitted water area inventory report	(front) Create page/component for inventory report	2	2	2	2	2	2	2	2
	(back) Create endpoint for getting report details by id	2	2	1	0	0	0	0	0
As a user I can view list of submitted water area inventory reports	(front) create report list component	3	3	3	3	2,5	1	1	1
	(back) create endpoint for getting list of reports	3	1	1	1	0	0	0	0
	(front) add list filtering	2	2	2	2	2	2	2	2
	(front) find a way to get city from location	5	5	5	5	4	1	1	1
	(front) get (all) reports from the backend	1	1	1	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5
As a logged in user I can submit a report without giving contact details again	(front) Name, email and phone are prefilled on the report form	3	3	3	3	2	1	1	1
	(back) User reference is attached to the report document	4	4	3	0	0	0	0	0
	(front) Logged in user is sent to the form	2	2	2	0	0	2	2	0

Sprintin burndown etenemisen seurantaan

Burndown



Enemmän tietoa sisältävä burndown



Kannattaako taskeille tehdä työmääräarviot?

- ▶ *A Scrum book 2019* ei suosittele taskien tasolla tehtävää työmääräarviointia
 - ▶ Kehottaa seuraamaan sprinttien aikana ainoastaan sitä kuinka monen story pointin verran storyja saatu valmiiksi

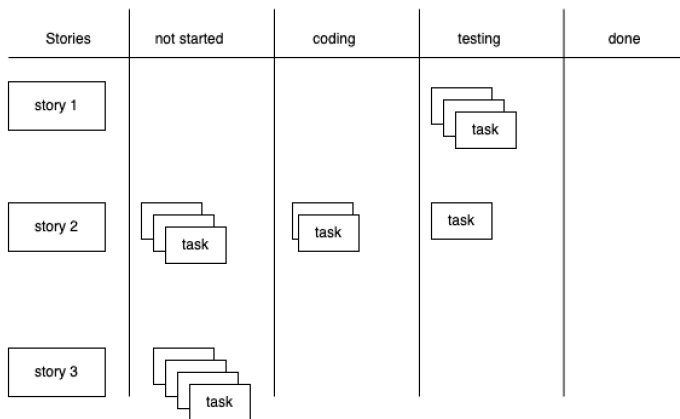
Kannattaako taskeille tehdä työmääräarviot?

- ▶ *A Scrum book 2019* ei suosittele taskien tasolla tehtävää työmääräarviointia
 - ▶ Kehottaa seuraamaan sprinttien aikana ainoastaan sitä kuinka monen story pointin verran storyja saatu valmiiksi
- ▶ On mahdollista, että tiimi saa sprintissä valmiiksi lähes kaikki taskit, saamatta valmiiksi yhtäkään storya
 - ▶ Burn down voi näyttää pitkään melko hyvältä, mutta asiakkaan saama arvo on lopulta nolla

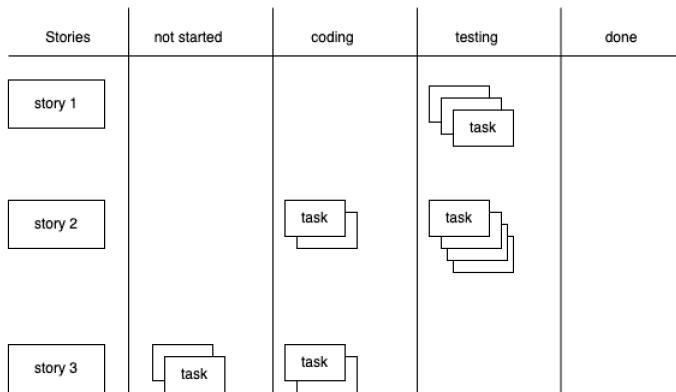
Kannattaako taskeille tehdä työmääräarviot?

- ▶ *A Scrum book 2019* ei suosittele taskien tasolla tehtävää työmääräarviointia
 - ▶ Kehottaa seuraamaan sprinttien aikana ainoastaan sitä kuinka monen story pointin verran storyja saatu valmiiksi
- ▶ On mahdollista, että tiimi saa sprintissä valmiiksi lähes kaikki taskit, saamatta valmiiksi yhtäkään storya
 - ▶ Burn down voi näyttää pitkään melko hyvältä, mutta asiakkaan saama arvo on lopulta nolla
- ▶ Yksinkertainen tapa sprintin etenemisen seurantaan
 - ▶ laske, tai katsoa taskboardilta, mikä on jo valmiiden ja vielä valmistumattomien sprinttiin kuuluvien taskien lukumäärä

Joskus Sprinteissä ...

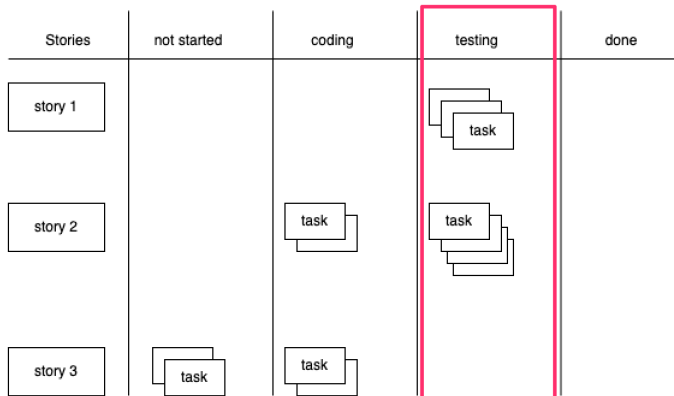


Joskus Sprinteissä käy näin



」

Puolivalmis työ kasautuu ja asiat eivät valmistu

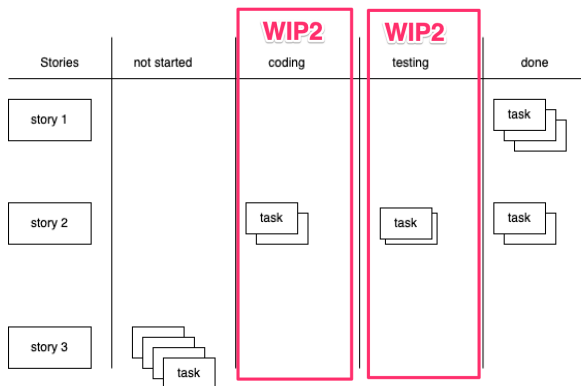


WIP-rajoitteet

- ▶ Yhtä aikaa työn alla olevien taskien suuri määrä voi koitua ongelmaksi
 - ▶ Riski sille, että sprintin päätyttyä paljon osittain valmiita storyja kasvaa

WIP-rajoitteet

- ▶ Yhtä aikaa työn alla olevien taskien suuri määrä voi koitua ongelmaksi
 - ▶ Riski sille, että sprintin päätyttyä paljon osittain valmiita storyja kasvaa
- ▶ Ratkaisu: *work in progress eli WIP -rajoitteet*



- ▶ WIP-rajoitusten idea on peräisin *Kanban*-menetelmästä, joka on eräs keskeisimmistä *Lean*-ajattelun työkaluista
 - ▶ Lean-ajattelu on peräisin jo kymmeniä vuosia vanhasta Toyota Production Systemistä

- ▶ WIP-rajoitusten idea on peräisin *Kanban*-menetelmästä, joka on eräs keskeisimmistä *Lean*-ajattelun työkaluista
 - ▶ Lean-ajattelu on peräisin jo kymmeniä vuosia vanhasta Toyota Production Systemistä
- ▶ Lean-ajattelun taustalla on idea *hukan* eli asiakkaalle arvoa tuottamattomien asioiden eliminoimisessa

- ▶ WIP-rajoitusten idea on peräisin *Kanban*-menetelmästä, joka on eräs keskeisimmistä *Lean*-ajattelun työkaluista
 - ▶ Lean-ajattelu on peräisin jo kymmeniä vuosia vanhasta Toyota Production Systemistä
- ▶ Lean-ajattelun taustalla on idea *hukan* eli asiakkaalle arvoa tuottamattomien asioiden eliminoimisessa
- ▶ Toiminnallisuudet tuovat arvoa vasta käytössä, sitä ennen ne sitovat turhaan kustannuksia ja tuovat riskejä

- ▶ WIP-rajoitusten idea on peräisin *Kanban*-menetelmästä, joka on eräs keskeisimmistä *Lean*-ajattelun työkaluista
 - ▶ Lean-ajattelu on peräisin jo kymmeniä vuosia vanhasta Toyota Production Systemistä
- ▶ Lean-ajattelun taustalla on idea *hukan* eli asiakkaalle arvoa tuottamattomien asioiden eliminoimisessa
- ▶ Toiminnallisuudet tuovat arvoa vasta käytössä, sitä ennen ne sitovat turhaan kustannuksia ja tuovat riskejä
- ▶ Hukkaa muun muassa: **osittain tehty työ, välivarastointi ja turha odottaminen**

WIP-rajoitteiden soveltaminen

- ▶ WIP-rajoitteita voidaan soveltaa Scrumin yhteydessä monella tavalla

WIP-rajoitteiden soveltaminen

- ▶ WIP-rajoitteita voidaan soveltaa Scrumin yhteydessä monella tavalla
- ▶ Aika tavallista on rajoittaa eri työvaiheessa, esim. toteutuksen olevien taskien määrää

WIP-rajoitteiden soveltaminen

- ▶ WIP-rajoitteita voidaan soveltaa Scrumin yhteydessä monella tavalla
- ▶ Aika tavallista on rajoittaa eri työvaiheessa, esim. toteutuksen olevien taskien määrää
- ▶ tai yksittäisellä sovelluskehittäjän kerrallaan työn alla olevien töiden määrää

WIP-rajoitteiden soveltaminen

- ▶ WIP-rajoitteita voidaan soveltaa Scrumin yhteydessä monella tavalla
- ▶ Aika tavallista on rajoittaa eri työvaiheessa, esim. toteutuksen olevien taskien määrää
- ▶ tai yksittäisellä sovelluskehittäjän kerrallaan työn alla olevien töiden määrää
- ▶ Järkevintä lienee rajoittaa sprintin aikana yhtäaikaan työn alla olevien storyjen määrää mahdollisimman pieneksi

WIP-rajoitteiden soveltaminen

- ▶ WIP-rajoitteita voidaan soveltaa Scrumin yhteydessä monella tavalla
- ▶ Aika tavallista on rajoittaa eri työvaiheessa, esim. toteutuksen olevien taskien määrää
- ▶ tai yksittäisellä sovelluskehittäjän kerrallaan työn alla olevien töiden määrää
- ▶ Järkevintä lienee rajoittaa sprintin aikana yhtäaikaa työn alla olevien storyjen määrää mahdollisimman pieneksi
- ▶ WIP-rajoitteita säädetään usein retrospektiivien yhteydessä jos kehitystyössä havaitaan ongelmia

Storyjen jakaminen

- ▶ Haastava aihe aloittelijalle ja joskus myös kokeneille ohjelmistokehittäjille
- ▶ Pääperiaate: jakamisessa syntyvien storyjen edelleen noudatettava INVEST-kriteerejä
- ▶ Richard Lawrencen ohjeita

Pattern 1: business rule variations

As a user, I can search for flights with flexible dates.

Pattern 1: business rule variations

As a user, I can search for flights with flexible dates.

kannattaa jakaa siten että jokainen näistä ehdoista eritellään omaksi storykseen

- ▶ ... as *"between dates x and y "*
- ▶ ... as *"a weekend in December"*
- ▶ ... as *" $\pm n$ days of dates x and y "*

Pattern 2: simple/complex

As a user, I can search for flights between two destinations

Pattern 2: simple/complex

As a user, I can search for flights between two destinations

voidaan jakaa seuraavasti

- ▶ ... *when only direct flights used*
- ▶ ... *specifying a max number of stops*
- ▶ ... *including nearby airports*
- ▶ ... *using flexible dates*

Pattern 3: major effort

As a user, I can pay for my flight with VISA, MasterCard, Diners Club, or American Express.

Pattern 3: major effort

As a user, I can pay for my flight with VISA, MasterCard, Diners Club, or American Express.

voitaisiin jakaa kahtia, missä ensimmäisessä storyssa vasta hoidettaisiin yksi luottokorttityyppi, ja seuraava story yleistäisi toiminnan kaikkiin kortteihin:

- ▶ *... I can pay with VISA*
- ▶ *... I can pay with all four credit card types (VISA, MC, DC, AMEX) (given one card type already implemented)*

Pattern 4: data entry methods

As a user, I can search for flights between two destinations

Pattern 4: data entry methods

As a user, I can search for flights between two destinations

jakaantuukin helposti kahteen esim. seuraavasti

- ▶ ... *using simple date input*
- ▶ ... *with a fancy calendar UI*

Pattern 5: Defer Performance

As a user, I can search for flights between two destinations

Pattern 5: Defer Performance

As a user, I can search for flights between two destinations

jakaantuu kahtia seuraavasti:

- ▶ ... *slow—just get it done, show a “searching” animation*
- ▶ ... *in under 5 seconds*

Pattern 6: Operations

As a user, I can manage my account

Pattern 6: Operations

As a user, I can manage my account

jakaantuu moneen osaan

- ▶ ... *I can sign up for an account*
- ▶ ... *I can edit my account settings*
- ▶ ... *I can cancel my account*

Pattern 7: Break Out a Spike

Jos tiimi ei ole toteuttanut koskaan luottokorttimaksuun liittyvää toiminnallisuutta, user storysta

As a user, I can pay by credit card

kannattaa eriyttää aikarajattu eksperimentti joka suoritetaan aiemmassa sprintissä.

Tämän jälkeen toivon mukaan varsinaisen toiminnallisuuden toteuttava story osataan estimoida paremmin:

- ▶ *Investigate credit card processing*
- ▶ *Implement credit card processing*