

Software Engineering og Testing

Agile

Agenda

Smidig utvikling

Prinsippene

Scrum

Workshop



Manifestet for smidig programvareutvikling

- ▶ **Personer og samspill** fremfor prosesser og verktøy
- ▶ **Programvare som virker** fremfor omfattende dokumentasjon
- ▶ **Samarbeid med kunden** fremfor kontraktsforhandlinger
- ▶ **Å reagere på endringer** fremfor å følge en plan

“

Plans are worthless, but
planning is everything

”

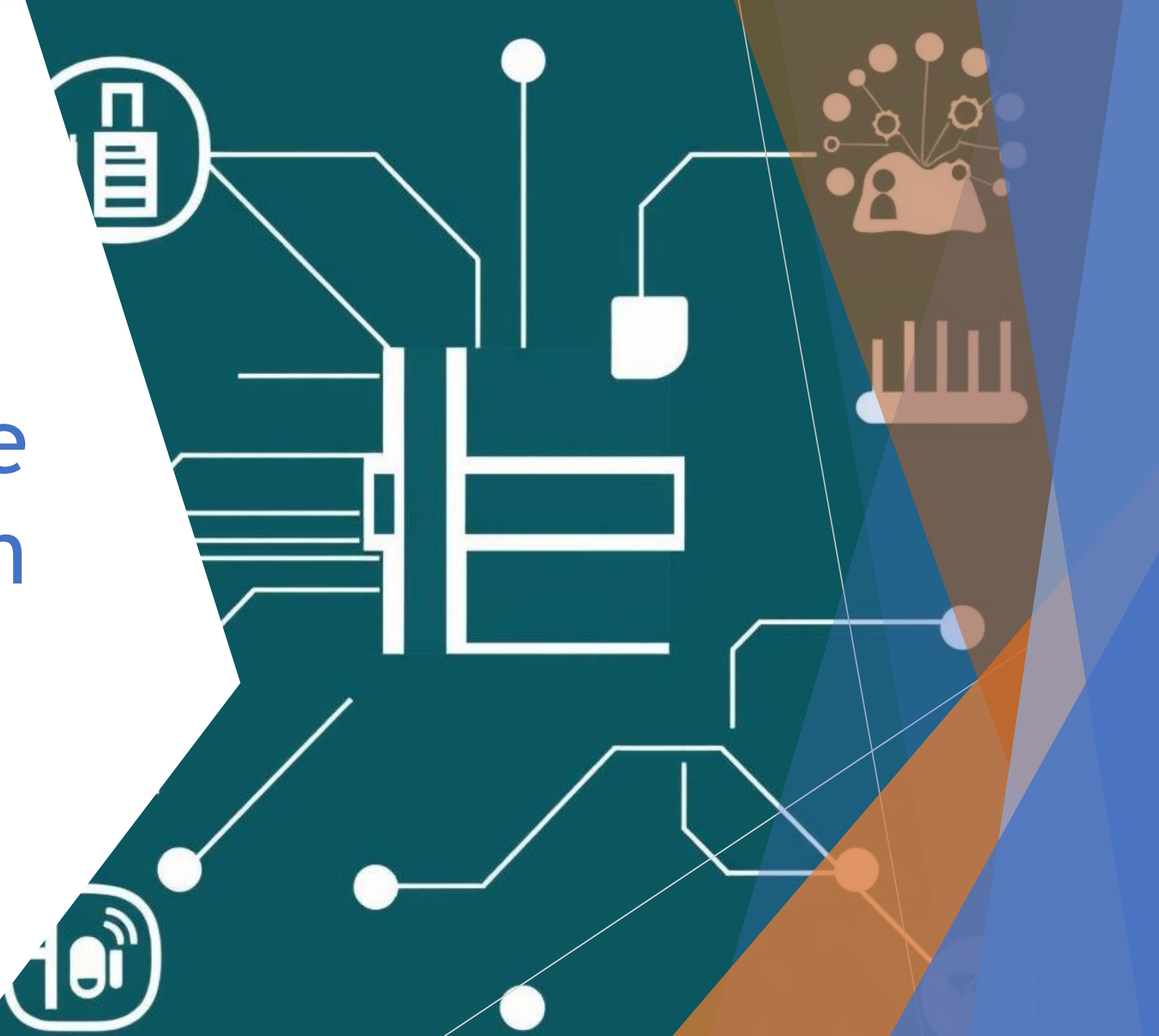
But if you haven't been
planning you can't start to
work, intelligently at least

- President Eisenhower

Vi følger disse
prinsippene:

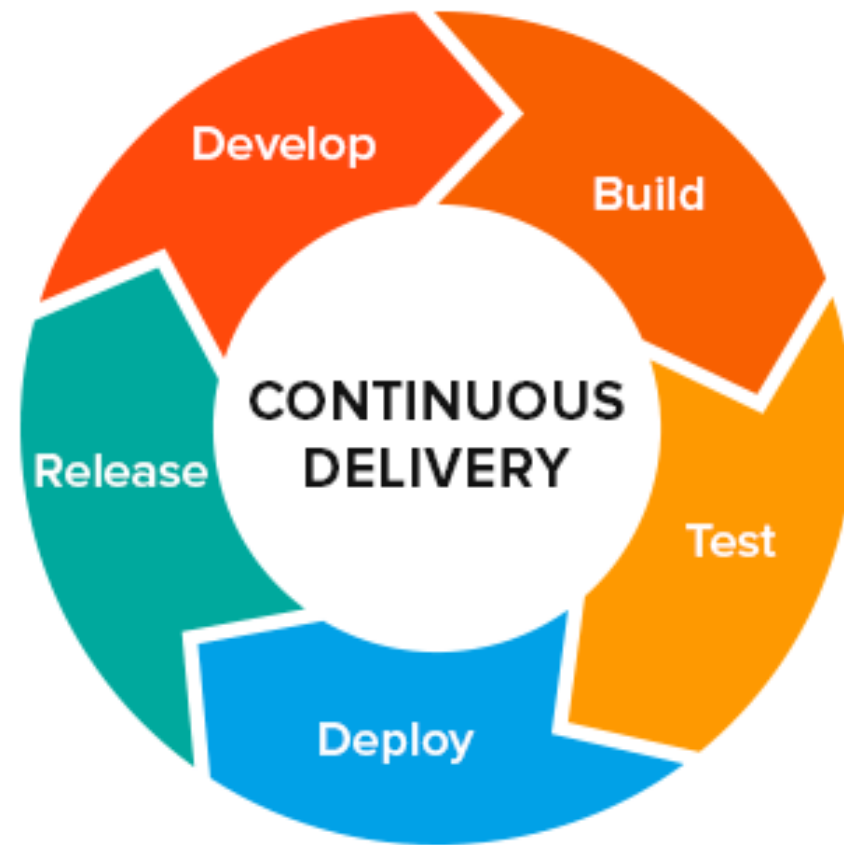
The background of the slide features a series of overlapping, semi-transparent triangles in various shades of blue and orange. These triangles are arranged in a way that creates a sense of depth and movement, with some triangles pointing towards the top right and others towards the bottom left. The colors range from a deep, solid blue to lighter, more translucent tones, as well as various shades of orange and brown. The overall effect is a modern, geometric aesthetic.

Tilfredsstile
kunden





Endring i krav

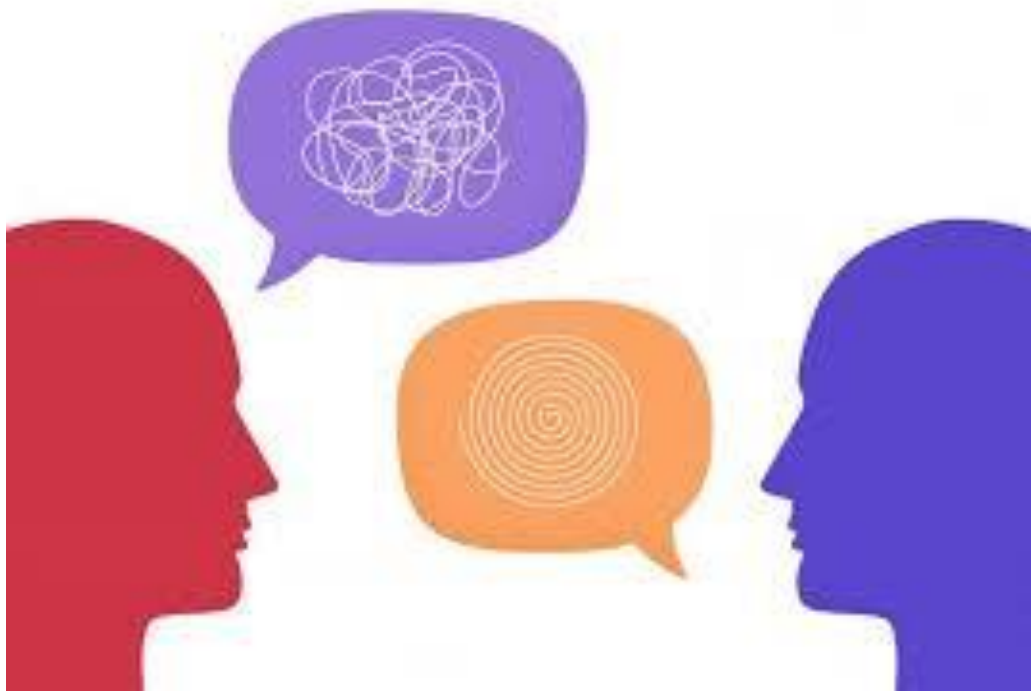




Daglig samarbeid



Motiverte personer



Formidle
informasjon



Fredmdrift



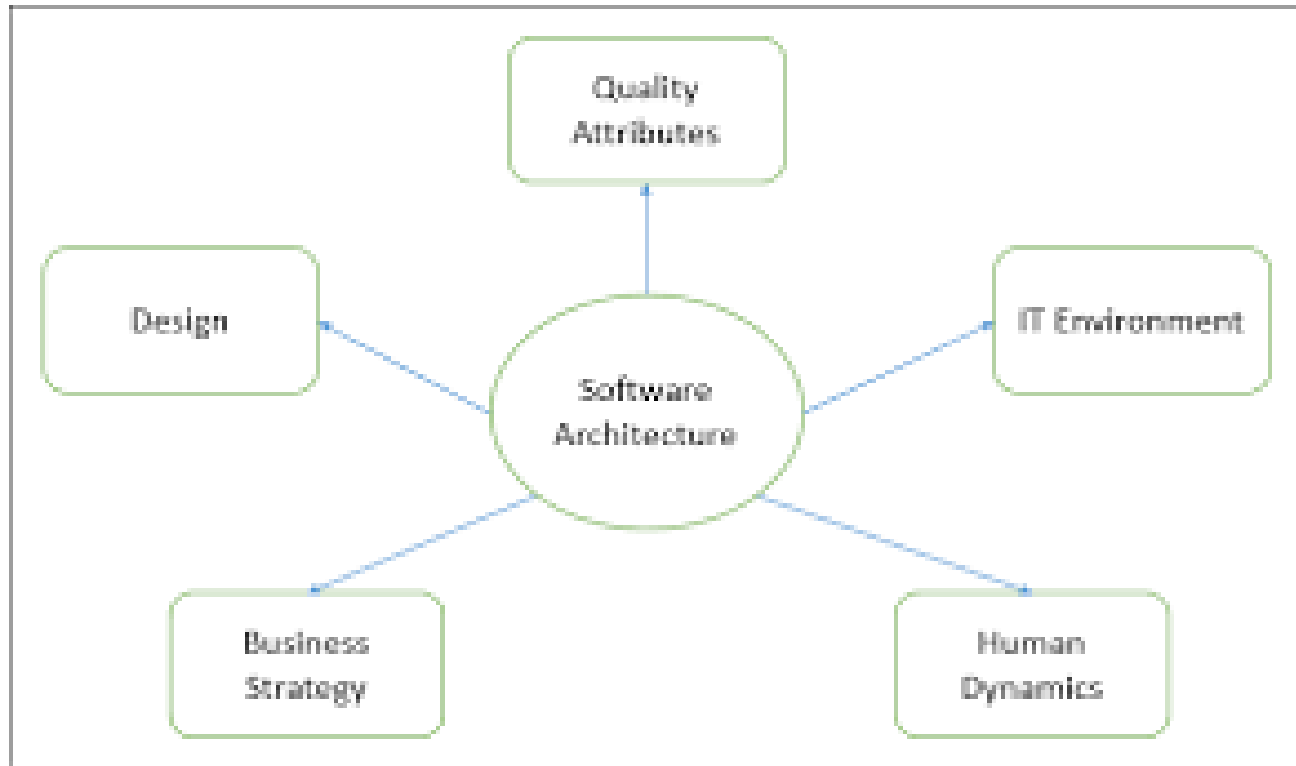
Bærekraftig
programvareutvikling

**Kvalitet og design
trenger ikke å koste
skjorta**





Enkelhet



Arkitektur, krav og design



Effektivitet

3
Roles



Product Owner



Development Team



Scrum Master

Scrum

3
Artifacts



Product Backlog



Sprint Backlog



Product Increment

5
Events



Sprint



Sprint Planning Meeting



Daily Scrum Meeting



Scrum Review Meeting



Scrum Retrospective Meeting

5
Values

O	P	E	N	N	E	S	S												
							C	O	U	R	A	G	E						
							R	E	S	P	E	C	T						
			F	O	C	U	S												
				C	O	M	M	I	T	T	M	E	N	T					

Produkteinier – Product Owner

PO er den i organisasjonen som har endelig ansvar for backloggen

Samarbeider med kunde for å prioritere

Optimerer verdien utviklerteamet skaper

Sikrer at backloggen er tydelig, transparent og forstått av alle

Kan delegere deler av arbeidet til teamet, men har sluttansvar

Teamet og rollen Scrum Master

SCRUM virker bare som en helhet for team på 3-5+ personer

Teamet ruller på å ha rollen Scrum Master

Scrum Master har ansvaret for

- å organisere stand-up
- Å organisere backlog
- Måle fremdrift
- Teamet kommunikasjon med interessehaverne

Tester

Egen stilling i større organisasjoner / produktteam

Representeres eller av en utvikler

Utvikler gjerne automatiserte integrasjonstester

3
Roles



Product Owner



Development Team



Scrum Master

Scrum

3
Artifacts



Product Backlog



Sprint Backlog



Product Increment

5
Events



Sprint



Sprint Planning Meeting



Daily Scrum Meeting



Scrum Review Meeting



Scrum Retrospective Meeting

5
Values

O P E N N E S S
C O U R A G E
R E S P E C T
F O C U S
C O M M I T T M E N T

Backlog

Inneholder mange
«Product Backlog
Items»

Samling av
gjennomførbare
tiltak for å
«ferdigstille»
produktet

PBler er små nok til
å prioriteres flere
av innenfor én
sprint

PBler deles også
ofte opp i oppgaver
for kommende
sprint

Oppgaver bør ikke
overskride ett
dagsverk

Vi gruppere gjerne
PBler i Epics for å
ha større knagger å
henge de på

Backloggen er en
levende liste. Den
er ikke «ferdig» når
prosjektet starter



Product Owner


Scrum Master


Scrum Team Members


Stakeholders


Project Vision


Epics


User Stories


Sprint Review Meeting


Sprint Retrospective Meeting


Planning


Daily Scrum


Impediment Log


Burndown Chart


Project Retrospective Meeting

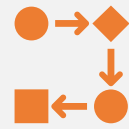
SPRINT

Review

Retrospect

Implementation

Sprint



Iterasjon . Det å utføre noe flere ganger, gjentakelse

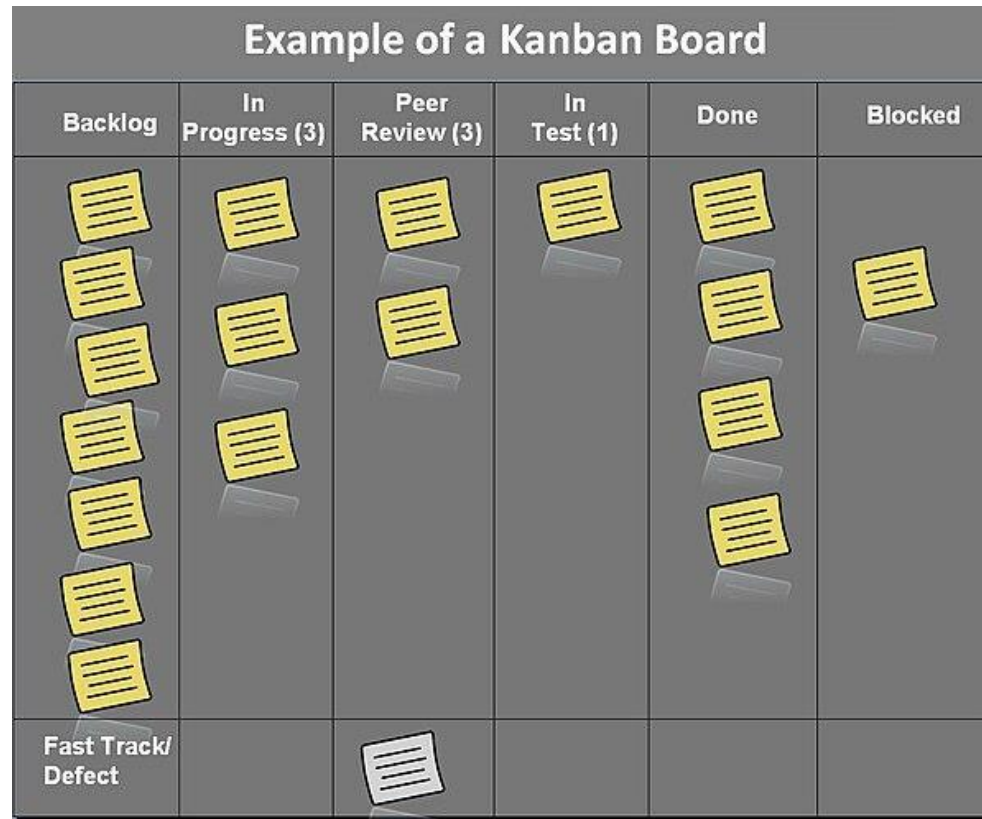


Typisk varighet - 2 uker

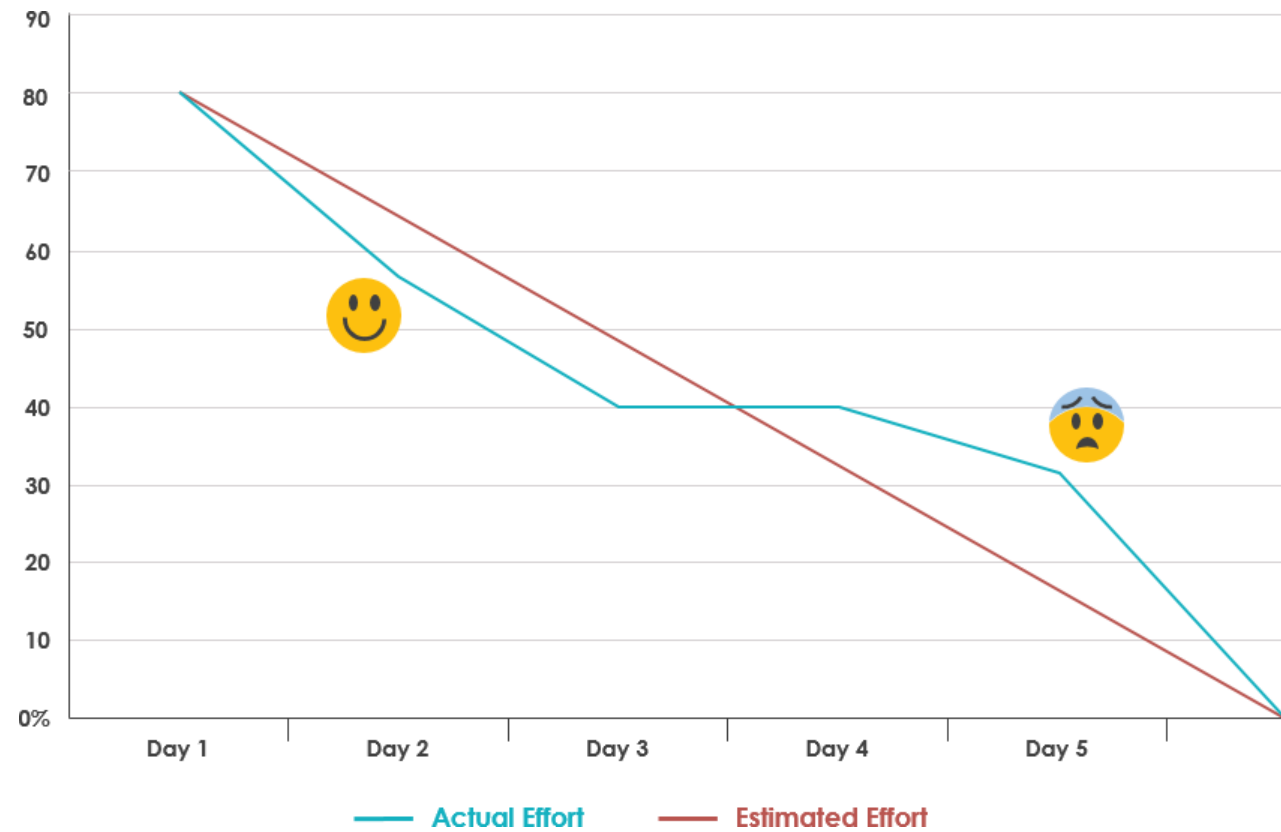


Maks tid før ny fungerende versjon demonstreres

Sprint planning



Burndown chart



Stand-up



Daglig møte med teamet



Skal ikke ta mer enn 10-15 min. Derfor står vi!



Identifisere eventuelle flaskehalser med inneværende arbeid



Dybde diskusjoner er ulovelig!

Review / Retrospective

- ▶ Hver sprint avsluttes med
 - ▶ Gjennomgang av kode
 - ▶ Code Review
 - ▶ Hva gjorde vi bra?
 - ▶ Turn up the good (XP)
 - ▶ Hva gjorde vi dårlig?
 - ▶ Eliminate waste (Lean)

Takk! 😊



VI ØNSKER DIN
TILBAKEMELDING!