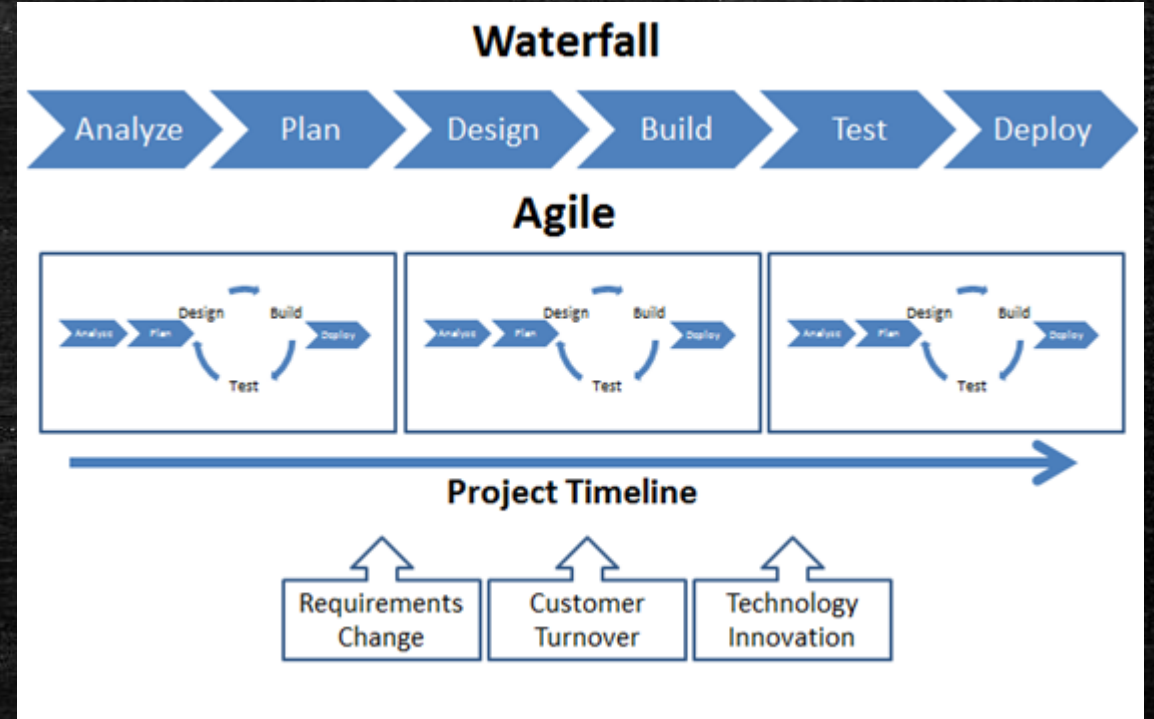
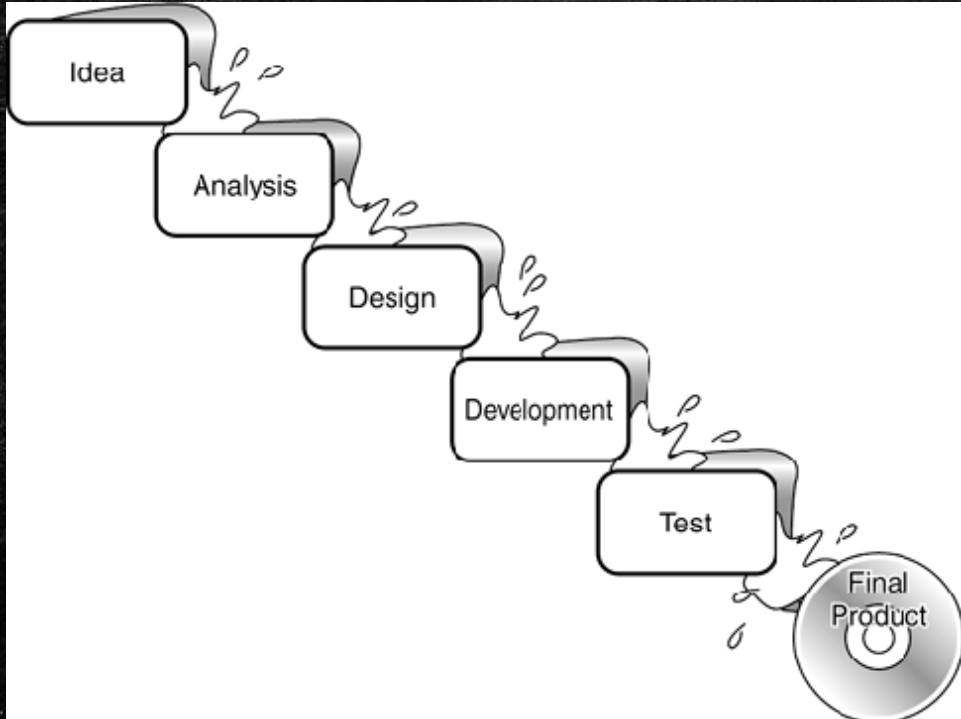


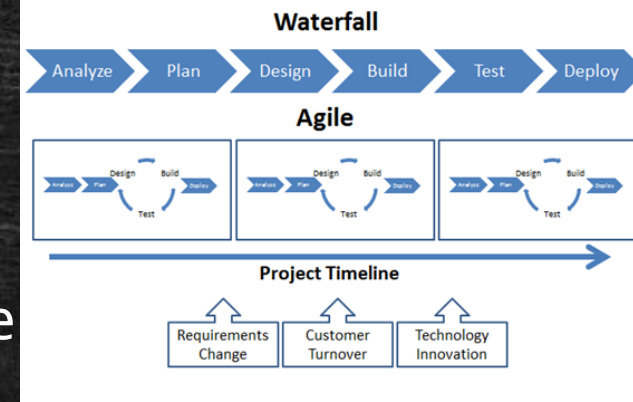
Çevik Yazılım Nedir, Ne işe Yarar?

- Bir yazılım geliştirme süreci, metodudur.



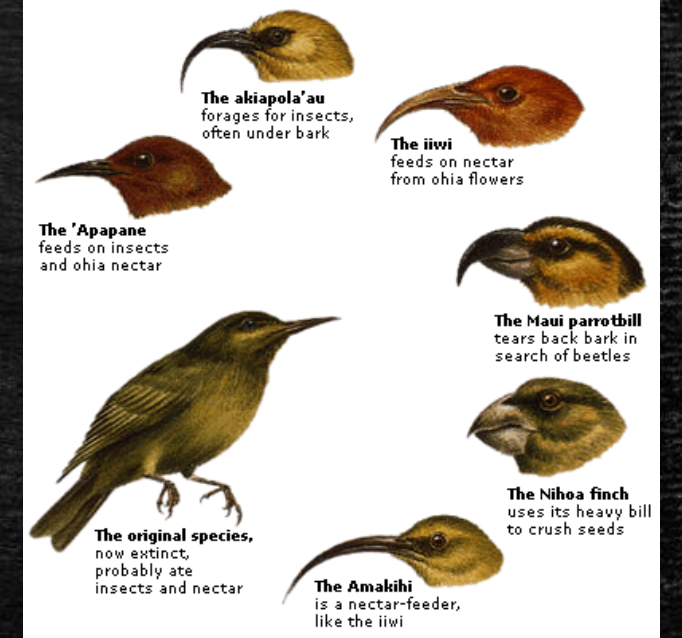
Çevik Yazılım Nedir, Ne işe Yarar?

- Çevik yazılım, projenin safhalara bölünerek,
- her safhada çalışan bir ürün elde etmeyi hedefler.
- Her bir safha kendine özgü tasarım, kodlama ve test etme faaliyetlerinden oluşur.
- Safhanın bitiminde elde edilen ürün, var olan gereksinimleri karşılayamıyor yada gereksinimleri değiştiyse bir sonraki safhada düzeltilir.
- Yeni safhada müşteri ile müzakere edilerek, safhanın planı yapılır.
- Ürün tamamlanana kadar bu döngüye devam edilir.

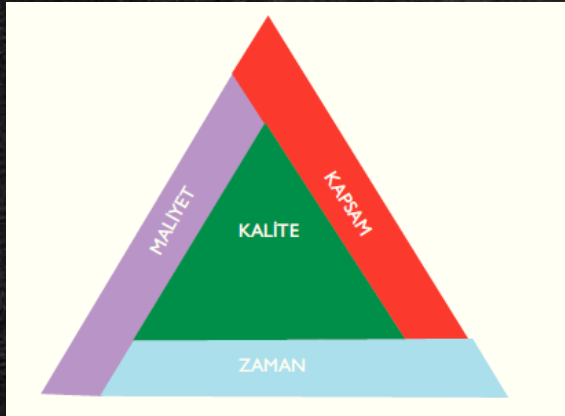


Çevik Yazılım Nedir, Ne işe Yarar?

- Değişimi destekleyen bir yazılım geliştirme süreci, metodudur.
- «Ne en güçlü olan tür hayatta kalır, ne de en zeki olan... Değişime en çok adapte olabilmektedir, hayatta kalan. » C. Darwin



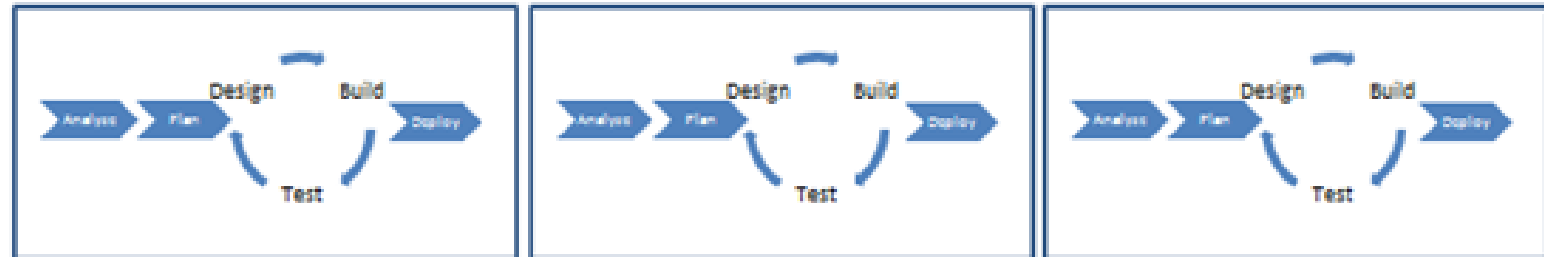
Çevik Yazılım Nedir, Ne işe Yarar?



Waterfall



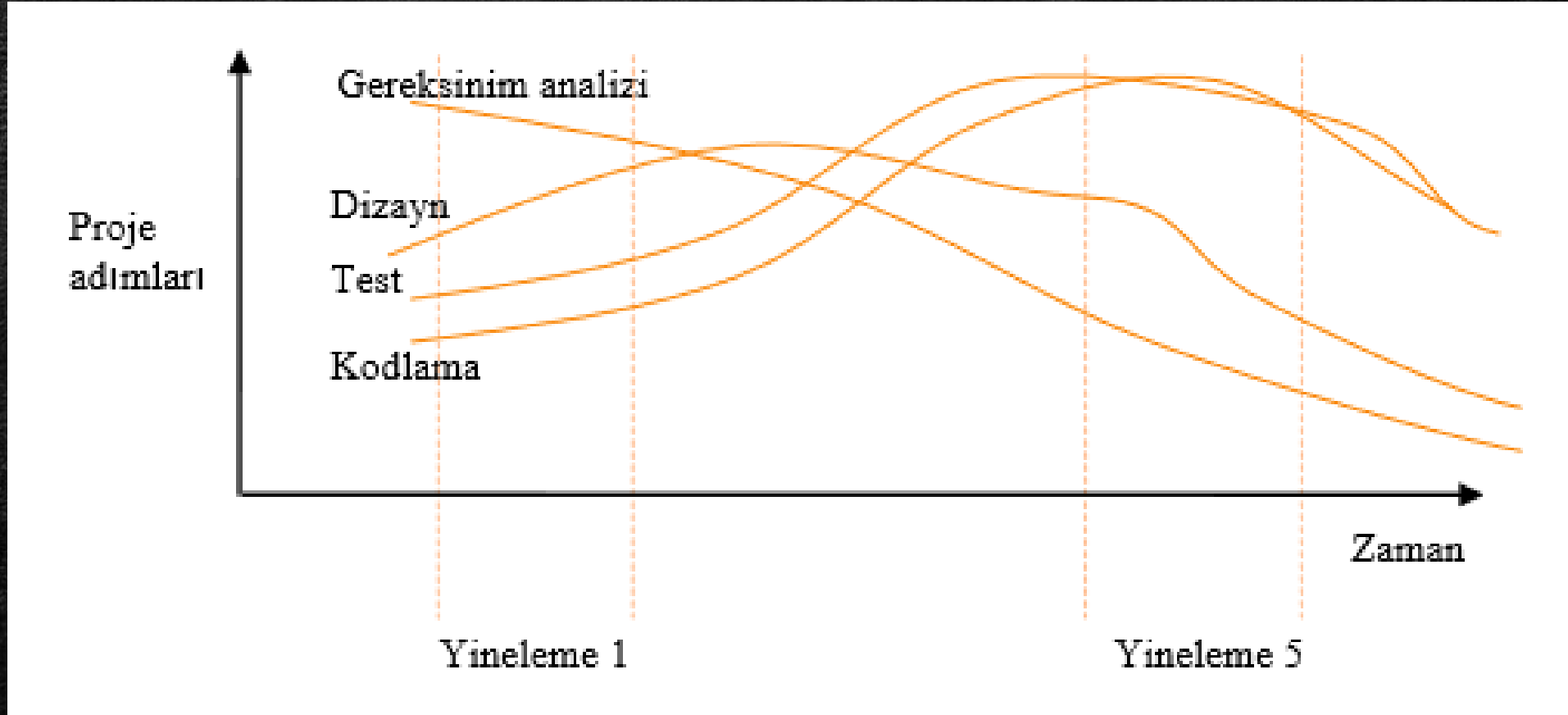
Agile



Project Timeline



Çevik Yazılım Nedir, Ne işe Yarar?



Çevik Yazılımın Prensipleri

1. İlk öncelik, sürekli, kaliteli yazılım teslimatıyla müşteri memnuniyetini sağlamaktır.
2. Proje ne kadar ilerlemiş olursa olsun değişiklikler kabul edilir. Çevik yazılım süreçleri değişiklikleri müşteri avantajına dönüştürürler.
3. Mümkün olduğunca kısa zaman aralıklarıyla (2-6 hafta arası) çalışan, kaliteli yazılım teslimatı yapılır.
4. Analistler, uzmanlar, yazılımcılar, testçiler vs. tüm ekip elemanları bire bir iletişim halinde, birlikte çalışırlar.
5. İyi projeler, motivasyonu yüksek bireyler etrafında kurulur. Ekip elemanlarına gerekli destek verilmeli, ihtiyaçları karşılanarak proje ile ilgili ekiplere tam güvenilmelidir.
6. Ekip içerisinde kaliteli bilgi akışı için yüz yüze iletişim önemlidir.
7. Çalışan yazılım, projenin ilk gelişim ölçütüdür.
8. Çevik süreçler, mümkün olduğunca sabit hızlı, sürdürülebilir geliştirmeye önem verir.
9. Güçlü teknik alt yapı ve tasarım çevikliği artırır.
10. Basitlik önemlidir.
11. En iyi mimariler, gereksinimler ve tasarımlar kendi kendini organize edebilen ekipler tarafından yaratılır.
12. Düzenli aralıklarla ekipler kendi yöntemlerini gözden geçirerek verimliliği arttırmak için gerekli iyileştirmeleri yaparlar.

Çevik Yazılım Nedir, Ne işe Yarar?

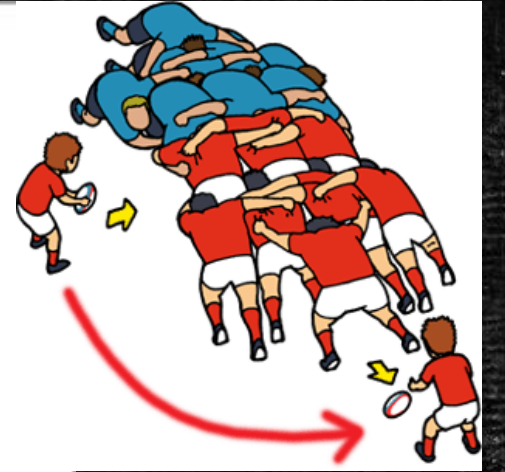
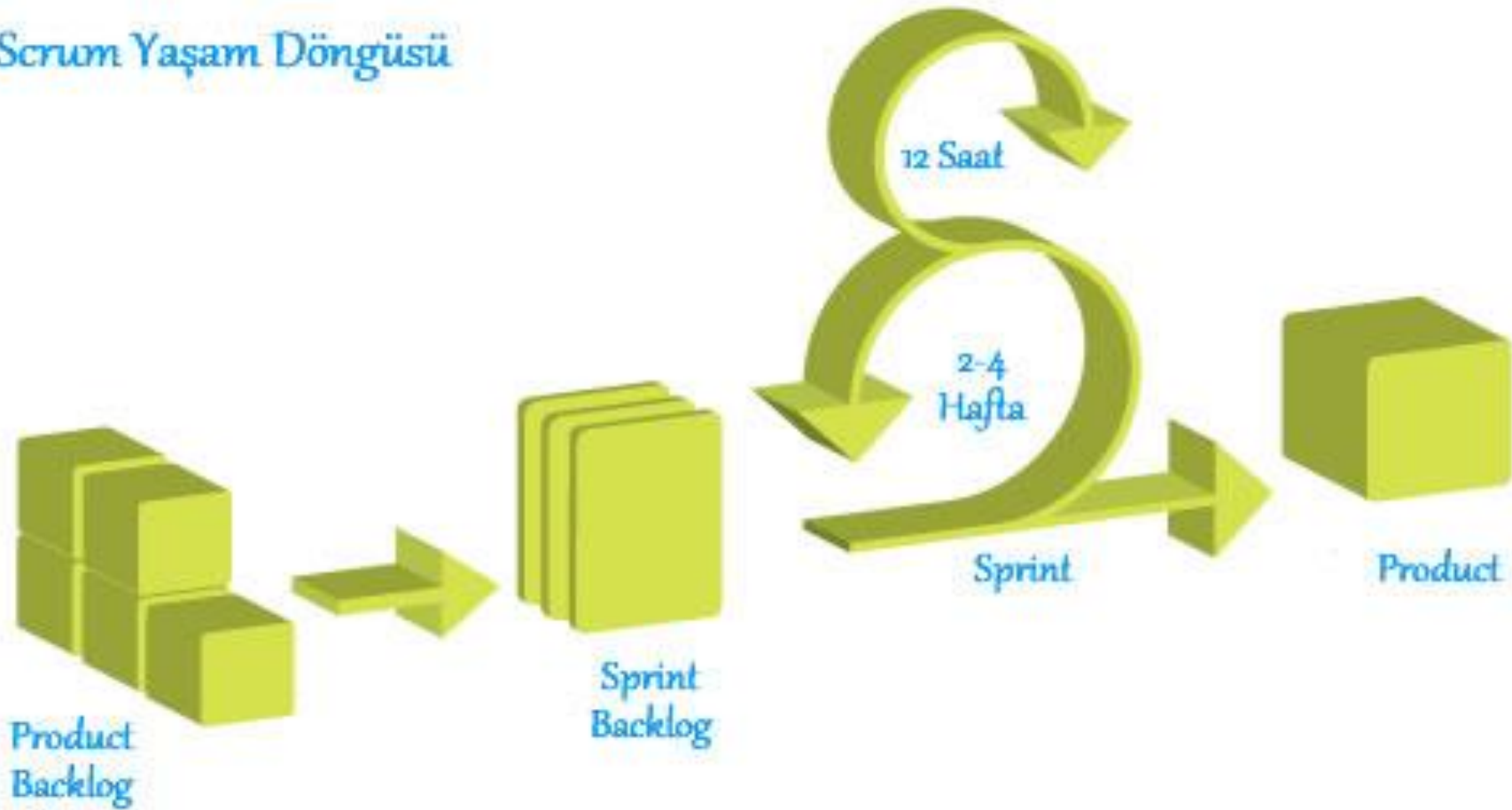
- Özetleyecek olursak, tekrarlanan yazılım geliştirme metodu:
- ana projeyi parçalara bölerek karmaşıklığı azaltmakta,
- bünyesinde bulundurduğu geri bildirimler sayesinde değişimi desteklemekte,
- riskleri azaltmakta,
- ve projelerin başarı oranını arttırmaktadır.

Çevik Yazılım Geliştirme Manifestosu

- Süreçler ve araçlardan ziyade **bireyler ve etkileşimlere**
- Kapsamlı dokümantasyondan ziyade **çalışan yazılıma**
- Sözleşme pazarlıklarından ziyade **müşteri ile işbirliğine**
- Bir plana bağlı kalmaktan ziyade **değişime karşılık vermeye** değer vermeye kanaat getirdik.
- Özetle, sol taraftaki maddelerin değerini kabul etmekle birlikte, sağ taraftaki maddeleri **daha değerli bulmaktayız.**

SCRUM: Bir çevik yazılım metodu

Scrum Yaşam Döngüsü



SCRUM: Bir çevik yazılım metodu



Scrum Kavramları

- Scrum Rollerı
 - Ürün Sahibi (Product Owner)
 - Scrum Ustası(Scrum Master)
 - Scrum Takımı (Scrum Team)
- Scrum Araçları
 - Ürün İş Listesi (Product Backlog)
 - Sprint İş Listesi (Sprint Backlog)
 - Sprint Kalan Zaman Grafiği (Burn Down Chart)
- Scrum Toplantıları
 - Sprint Planlama (Sprint Planning)
 - Sprint Gözden geçirme (Sprint Review)
 - Günlük Scrum Toplantısı (Daily Scrum)

TimeBox

Scrum Rolleri

- Ürün Sahibi (Product Owner)
- Scrum Ustası(Scrum Master)
- Scrum Takımı (Scrum Team)



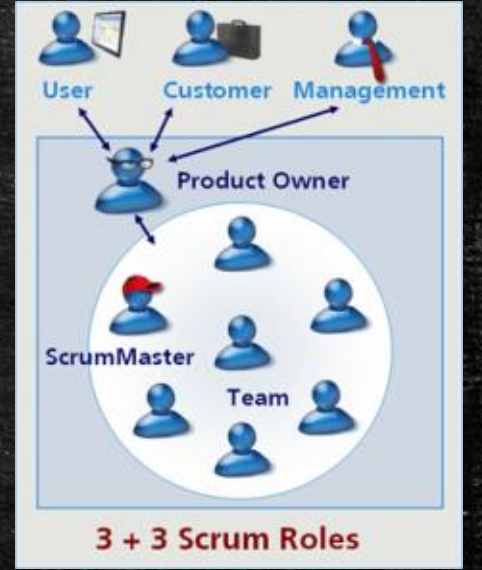
Scrum Rollerı

– Ürün Sahibi (Product Owner)

Projenin iş değeri açısından geri dönüşü ile sorumludur. Ekibin bir parçasıdır, müşteri tarafından görevlendirilmiştir detayları takip eder, geri dönüşler verir.

Ürün Sahibinin sorumlulukları;

- Paylaşımçı bir vizyonda çalışmak
- Gereksinimleri toplamak
- Gereksinim önceliklerini yönetmek
- Her iterasyon sonunda ürün kabulü yapmak
- Projenin yatırım geri dönüşünden sorumlu olmak (ROI)



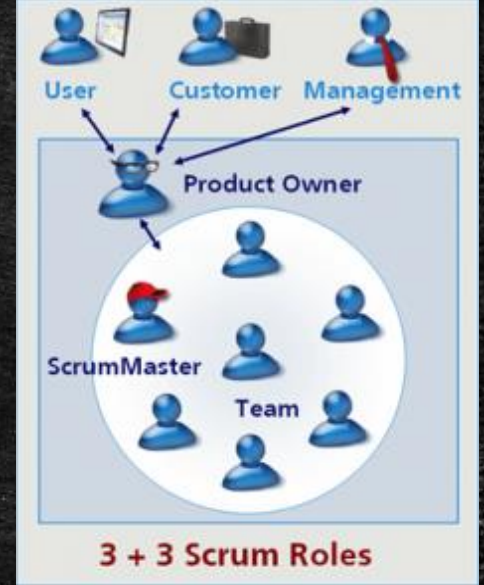
Scrum Rollerı

Scrum Ustası(Scrum Master)

Scrum'da Geleneksel Proje Yöneticisi rolü yoktur.

Scrum Master'ın görevleri;

- Takımın Scrum'ın temel değerlerine, pratiklerine ve kurallarına bağlı kalmasını garanti altına alır.
- Takımı ve organizasyonu Scrum'a adapte eder.
- Takımın dış etkilerden korunmasını ve sadece kendi işine yoğunlaşarak üretkenliğinin artmasından sorumludur.



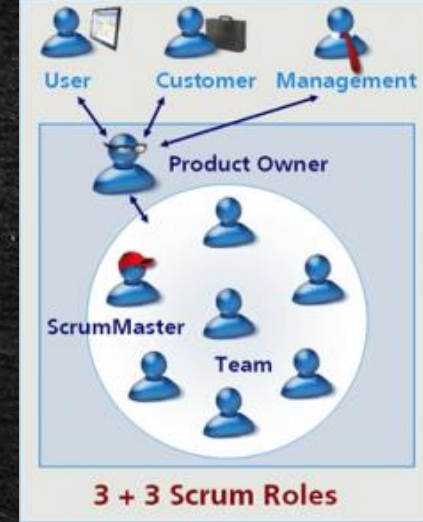
Scrum Rollerı

Scrum Takımı (Scrum Team)

Scrum Takımı, devamlı iletişim halinde olan ve tek bir hedefe ulaşmak için mücadele eden kişilerden oluşur.

Scrum'da takımların özellikleri;

- Gereksinimlerin süre tahminini yaparlar.
- Koşuya (sprint) başlarken hedefi seçip, çalışma sonucunu belirlerler.
- Koşu hedefine ulaşmak için proje sınırları dahilinde her şeyi yapmakta serbesttirler.
- Kendi kendilerini organize ederler.
- Çalışma sonuçlarını belli aralıklar ile ürün sahibine gösterirler.



Scrum Kavramları

- Scrum Rollerleri
 - Ürün Sahibi (Product Owner)
 - Scrum Ustası(Scrum Master)
 - Scrum Takımı (Scrum Team)
- Scrum Araçları
 - Ürün İş Listesi (Product Backlog)
 - Sprint İş Listesi (Sprint Backlog)
 - Sprint Kalan Zaman Grafiği (Burn Down Chart)

- Scrum Toplantıları
 - Sprint Planlama (Sprint Planning)
 - Sprint Gözden geçirme (Sprint Review)
 - Günlük Scrum Toplantısı (Daily Scrum)

TimeBox

Scrum Araçları

- **Ürün İş Listesi (Product Backlog)**

Öncelikli sıralarına göre listelenmiş ürün gereksinim ve fonksiyonlarının bulunduğu bir liste.

- **Sprint İş Listesi(Sprint Backlog)**

Bir sprint boyunca geliştirilmesi gereken gereksinim ve fonksiyonların bulunduğu bir liste. Sprint boyunca bu gereksinimler kesinlikle değişmez.

Sprint süreci boyunca ek gereksinimler eklenilmek istenilirse bu yeni gereksinimler product backlog içine eklenir. Şayet bu ek gereksinim olmadan sprint listesinde bulunan bir görev bitirilemeyecek bir durum ortaya çıkarsa, derhal sprint iptal edilir ve yeni bir sprint başlatılması için çalışmalar başlanır.

- **Sprint Kalan Zaman Grafiği (Burn Down Chart)**

kalan gereksinimler/geçen zaman grafiği

Scrum Kavramları

- Scrum Rollerleri
 - Ürün Sahibi (Product Owner)
 - Scrum Ustası(Scrum Master)
 - Scrum Takımı (Scrum Team)
- Scrum Araçları
 - Ürün İş Listesi (Product Backlog)
 - Sprint İş Listesi (Sprint Backlog)
 - Sprint Kalan Zaman Grafiği (Burn Down Chart)

- Scrum Toplantıları
 - Sprint Planlama (Sprint Planning)
 - Sprint Gözden geçirme (Sprint Review)
 - Günlük Scrum Toplantısı (Daily Scrum)

TimeBox

Scrum Toplantıları

Sprint Planlama (Sprint Planning)

Sprint süresince geliştirilmesi gereken gereksinimler kararlaştırılır ve scrum takımına sunulur. Ayrıca gereksinimleri gerçekleştirmek için gereken her türlü ihtiyaç konuşulur.

Scrum Master bu ihtiyaçların yerine getirilmesinden sorumludur.

- Sprint Gözden geçirme (Sprint Review)
- Günlük Scrum Toplantısı (Daily Scrum)

Stick to the Timebox



Scrum Toplantıları

Sprint Planlama (Sprint Planning)

Sprint süresince geliştirilmesi gereken gereksinimler kararlaştırılır ve scrum takımına sunulur. Ayrıca gereksinimleri gerçekleştirmek için gereken her türlü ihtiyaç konuşulur. Scrum Master bu ihtiyaçların yerine getirilmesinden sorumludur.

Sprint Gözden geçirme (Sprint Review)

- Her sprint sonunda yapılan bir sprint değerlendirmesidir. Sprint süresince hangi görevlerin tamamlandığı ve hangilerinin tamamlanmadığı analiz edilir.

Günlük Scrum Toplantısı (Daily Scrum)



Scrum Toplantıları

Günlük Scrum Toplantısı (Daily Scrum)

- Her Sabah / Tüm takım üyeleri
- 15 dk Timebox
- Problem çözümü yok. Problem bildirme.



Stick to the Timebox



- Son toplantıdan bu yana ne yaptın?
- Bir sonraki toplantıya kadar ne yapmayı planlıyorsun?
- Yapmayı planladıklarını gerçekleştirmende sorun işgal edecek durumlar var mı?

örnek?



Şimdi Ne Yapabiliriz?

- **Kaynaklar:**
- SCRUM iki katı işi yarı zamanda yapma sanatı, J. Sutherland
 - Software in 30 Days How Agile Managers
 - Coaching Agile Teams
 - Essential Scrum A Practical Guide to the Most Popular Agile Process
 - Pro Agile .NET Development with Scrum
 - **Scrum MindMap**
 - **Scrum guide TR**
 - **Scrum görsel kılavuz**