

Scrum 要素 2013 读书笔记

内容简介

Scrum 是一种迭代增量式的软件开发过程，用于敏捷软件开发。Scrum 是一个包括一系列实践和预定义角色的过程框架。

本书以一种轻松易懂、简洁精练的方式，介绍了 Scrum 方法的核心要素。第一部分从瀑布方法开始切入主题，介绍了敏捷方法的缘起、敏捷的价值观和原则，并给出了一个典型的敏捷商业案例。第二部分详细介绍了 Scrum 的历史和 Scrum 的各种要素，包括角色、周期、工件，以及如何确定用户故事、如何估算工作，如何召开每日站立会议。第三部分则介绍了发布规划、原型、重构、测试驱动开发和结对编程等辅助性实践。本书有助于软件开发人员认识、初步了解 Scrum 方法。

精编书摘

第一部分 敏捷力介绍

瀑布模式特点：线性（人和开发是非线性的）、不拥抱变化（有先后顺序）、计划和执行

敏捷方法：边做边测试；及早切频繁地交付产品；文档边做边写；构建跨职能团队。

敏捷方式的核心思想在于迅速交付商业价值，体现为可工作的软件，还要以定期增量的形式持续地交付价值。

敏捷价值观：

- 个体和互动高于流程和工具
- 工作的软件高于详尽的文档
- 客户合作高于合同谈判
- 响应变化高于遵循计划

第二部分 Scrum

Scrum 只承认三个互不相同的角色，产品负责人、scrum master 和团队成员

产品负责人角色概要：

- 持有产品愿景
- 代表业务
- 代表客户

- 拥有产品列表
- 划定故事优先级
- 设立故事的接收标准
- 有空回答团队成员们的问题

scrum master 角色概要：

- scrum 专家和谏言者
- 教练
- 障碍推土机
- 引导者

团队成员角色概要：

- 负责交付用户故事
- 做所有的开发工作
- 自组织地交付用户故事
- 支配估算流程
- 支配“如何干活”的决策
- 避免“与我无关”

Sprint 规划会议标志着 sprint 的开始。通常来说，这个会议分为两个部分。第一部分的目标是，团队要选择一组交付物作为当前 sprint 的承诺。会议的第二部分中，团队要罗列出交付用户故事所需完成的所有任务。

Scrum 日会（站立会议）特点：每天；小；简要；直截了当

Sprint 评审收集反馈，但并不会再 sprint 评审会议上给出承诺

回顾会议帮助我们把握时机，在消极模式尚未根深蒂固时，趁着记忆还很清晰，多捕获一些认识和见解。

“无论我们发现了什么，考虑到当时的已知情况、个人的技术水平和能力、可用的资源，以及手上的状况，我们理解并坚信：每个人对自己的工作都已全力以赴。”

回顾基本议程：

- 准备阶段
- 收集数据
- 洞察问题
- 确定方案
- 结束

你从当前周期所做工作中得到的收获，会影响你为下个周期所做的计划。Scrum 称之为“检验和适应”。

产品列表是产品预期交付物的累积清单。列表条目即用户故事

产品负责人拥有产品列表。只有产品负责人可以增加、减少列表中的条目，或是进行优先级排序。

燃尽图描述了剩余工作随时间变化的轨迹。

最简单的任务板由待办（to do）、办理（doing）和已办（done）三列组成。

完成之定义归开发团队所有，关注的不是产品面向用户的功能，而是产品要可交付必须要做完的那些“下面的”任务。

用户故事书写方式并不唯一，任何格式，只要能带来共识、引导生产有价值的软

件，就很好。

用户故事不是完整的需求或说明书，它们是占位符。它们的信息量足以提醒团队有东西要完成，但我们刻意地不过多探讨细节.....直到必须之时。

生成估值的真正目标是要提供进度的可预测性度量。

故事点是用来度量完成故事所需工作量的相对单位。

要帮助团队运转起来并给出有效估值，我们认为团队估算游戏是最佳方法。

绝不要把速率当作绩效指标使用，它可不是用来向管理层展示你的工作有多快，它是为了提高进度可预测性从而产出更高价值。

第三部分 辅助性实践

发布规划是为产品发布挑选故事（特性、功能增强、缺陷修复等等）的流程，以及应该何时进行发布。

速度、成本和范围，这是项目管理周期中著名的“铁三角”。在软件项目中，速度指的是构建和发布系统所需的时间，成本通常受项目上人头数的影响，范围涉及所包含的故事数量。三者组成一个平衡方程式，改变其中任何一个，必然都会导致另外一个或两个相应地产生变化。

用户角色人物是整理妥当的简要档案，用做参考时方便手持。研究自然环境中真实用户的习惯、态度和行为，虚构人物往往是它们的混合体。

设计角色人物的一些重要原则：

- 面向目标建立角色人物。他们想要做什么？
- 具体明确。给他们取名字，选嗜好，竭力让他们显得真实。
- 收集需求过程中记录真实用户的性格特征。
- 合并真人的性格特征形成组合图像。
- 首要角色人物，必须先满足这个人的需求，然后才轮到其他人的需求。

纸上原型没有任何的科技障碍，就连没有魔法编码能力的麻瓜们也能参与到设计流程之中。

为了展示原型，理想情况下你共需要 3 个人：用户、计算人、和引导者。

引导者告诉用户，他们被要求使用此应用来完成一些事情。

用户轻拍纸张进行单机，告知计算人要输入的内容。

微章程就是明确记载了项目关键信息的概要文档。

基础型微章程包含如下元素：

- 代号，给项目取个名字
- 使命宣言，应表达出项目的目的
- 愿景宣言，描述的是你想要创建的未来
- 电梯演讲，关注项目要解决的问题，以及公司或客户将由此获得的好处
- 商业价值，项目对业务而言在金钱或其他方面的价值是什么
- 客户和用户，客户就是可以做购买决策的人，用户就是实际上和你的产品产生互动的人

- 度量指标，计划如何去度量之前所描述的那些价值
- 里程碑，重要的时间点或者是项目中的重要时刻
- 资源，完成如下描述的项目你必须或必需用到哪些资源
- 风险，可能危害或颠覆项目的事情
- 权衡，即是现实地评估团队运作环境中的各种约束

敏捷宣言声明：最好的架构、需求和设计出自自组织团队。

重构就是，在不改变代码外在行为的前提下、对代码做出修改，以改进程序内部结构的一种有纪律的方法。

测试驱动开发（TDD）的目标在于快速地开发出设计精良、正确性已获证实的代码。简单点讲，TDD 就是，开发人员先写一个自动化测试，然后再编写产品代码，并让它通过测试。

结对编程更加快速地产出设计更精良、整洁的代码。它还能消灭知识筒仓，因为至少两个开发人员都熟悉了对方那部分代码。

作者简介

Chris Sims

Chris Sims 是一名 CST（认证 Scrum 培训师）以及敏捷教练，从本世纪初到现在他一直都在帮助团队变得更快乐、更高效。他曾做过不同的工作，例如 Scrum Master、产品负责人、工程师经理、C++开发人员、音乐家和汽车修理工。Chris 是 Agile Learning Labs 公司的创始人，经常出席敏捷大会并发表演讲。

Hillary Louise Johnson

Hillary Louise Johnson 是一名作家，也曾是一名商业记者，为《Inc 杂志》和《洛杉矶时报》撰写创新、科技和潮流文化方面的文章。她也曾担任过一些印刷或在线出版物的主编，如今在 Agile Learning Labs 担任创意总监。