



BATCH :
LESSON :
DATE :
SUBJECT :

146 - 149

SDLC

12.07.2023

SDLC - 3

ZOOM GİRİŞLERİNZİ LÜTFEN **LMS** SİSTEMİ ÜZERİNDEN YAPINIZ





SDLC

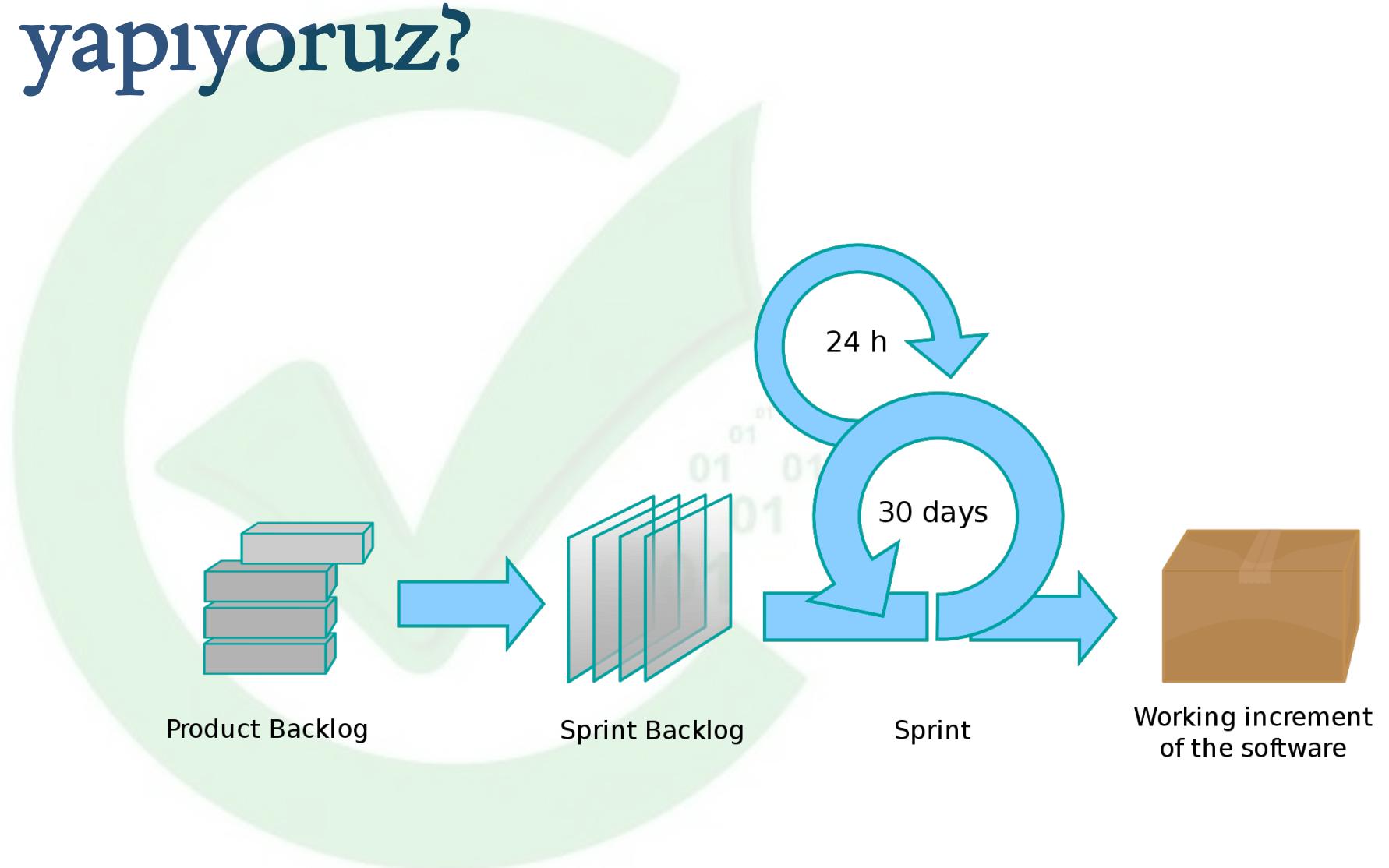
Software || System Development Life Cycle

3. Ders
12.07.2023

B149 AWS & DevOps
B146 Cyber Security

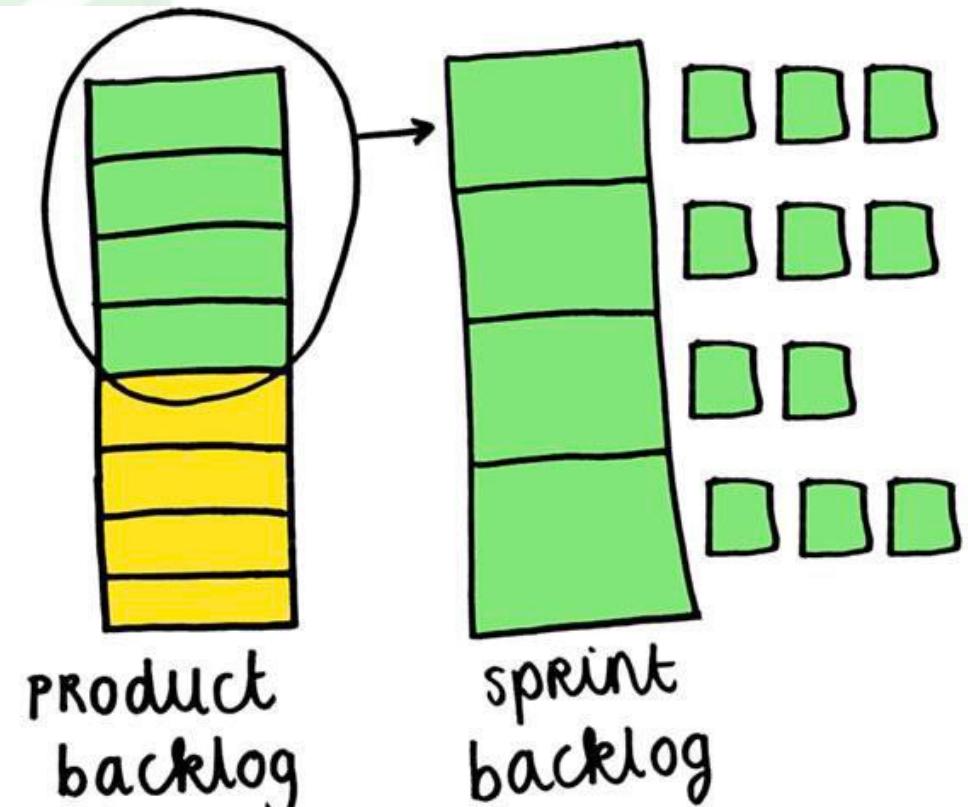
Bugün ne yapıyoruz?

- Product Backlog
- Sprint Backlog
- Scrum Meets
 - Sprint Planning
 - Daily Scrum
 - Sprint Review
 - Sprint Retrospective
- Scrum Board
- Kanban Board
- Feature
- Epic
- User Story
- Scrum Tools
- Kahoot



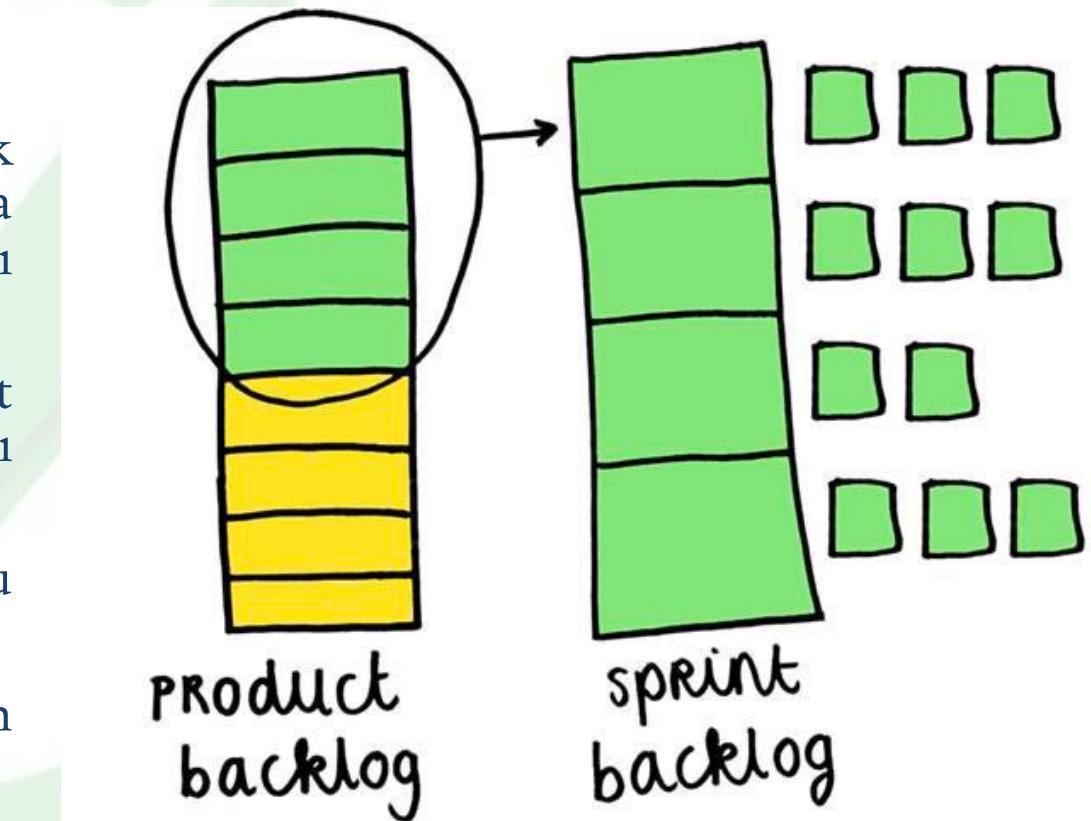
Product Backlog

- Proje için gerekli olan gereksinimler listesidir. Proje sonunda “Ne üretilmek isteniyor?” sorusuna cevap aranır.
- Product owner tarafından müşteriden gereksinimler alınır, öncelik sırasına göre sıralanır.
- Product owner, değişen ihtiyaçlara göre Product Backlog'a ekleme veya çıkarma yapabilir.
- Böylece değişim, projenin her aşamasında projeye kolayca entegre edilebilir.
- **Product Backlog Item:** Product backlog içindeki her bir gereksinime verilen isimdir.



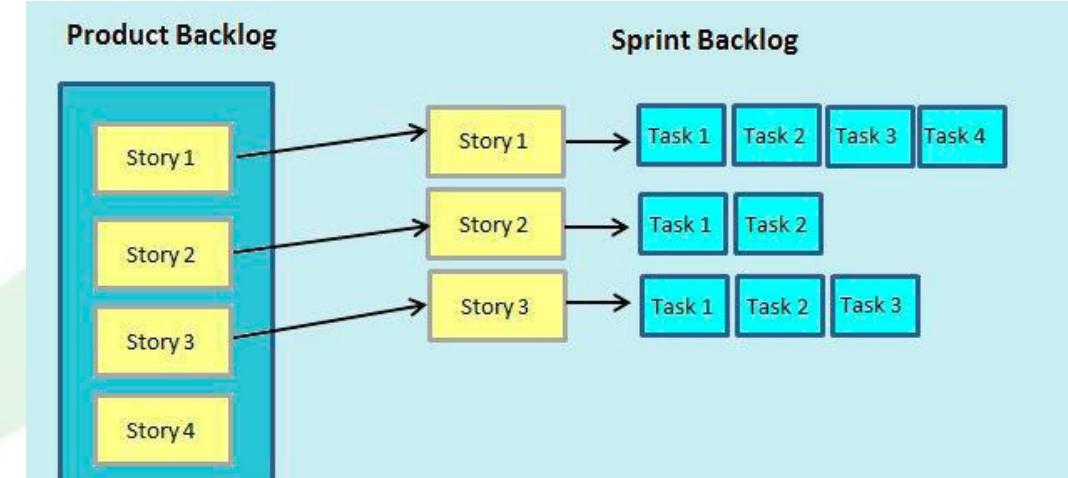
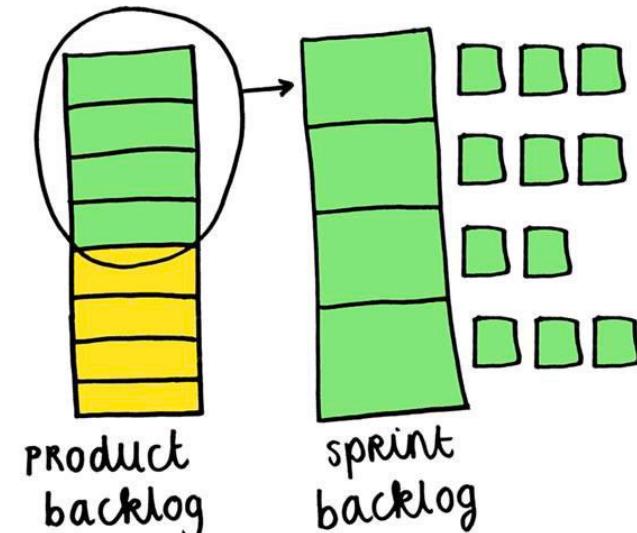
Product Backlog

- Product Backlog yaşayan bir dokümanıdır.
- Çevresel koşullar, müşteri talepleri, teknolojik gelişmeler ve geliştirme yetkinliğinde meydana gelebilecek değişimlerden en yüksek faydayı sağlayacak şekilde sürekli değişir.
- İyi bir Product Backlog takımın önündeki 2-3 sprint için net anlaşılmış ve yeterince küçük PBI'ları barındırmalıdır.
- Product Owner (Ürün sahibi), Product Backlog' u yöneten yegane kişidir.
- Bu işi yaparken paydaşlardan, geliştirme takımından ve Scrum Master' dan destek ve yardım alabilir.



Sprint Backlog

- Sprint Backlog takımın Sprint boyunca yapacağı işlerin adımlandırılmış detaylandırılmış, saatlendirilmiş içeriğini teşkil etmektedir.
- Sprint Backlog Development Team' in oluşturduğu, Development Team' in Sprint' te almış olduğu işleri ve bu işleri nasıl tamamlayacaklarına ilişkin stratejilerini içeren bir çıktıdır.
- Sprint Backlog' a alınacak user story' ler belirlenirken de Product Backlog' daki öncelik sırasını gözetilir. Düşük öncelikli olanları ilk sprint' lere koymazlar.
- Sprint Backlog' a alınacak user story miktarı takımın verdiği point' lere göre değişir.



Scrum Meets



Sprint Planning Meets

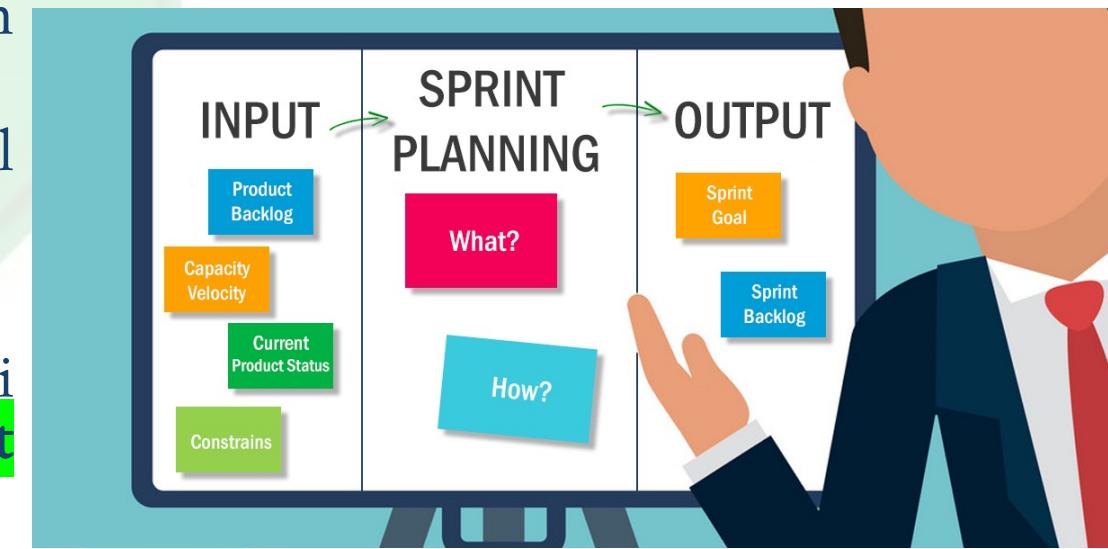
- Her Sprint' i **başlatan** etkinliktir.
- Product Owner ve Development ekibinin Sprint' e hangi Ürün İş Listesi öğelerinin PBI' ler dahil edileceğini tartıştığı yerdir.
- Product Owner Sprint' e potansiyel olarak dahil edilmek üzere her PBI' ya öncelik verme hakkına sahip olsa da, Development Team yanıt vermeye, sorunları gündeme getirmeye ve gerektiğinde geri itmeye teşvik edilir.
- Development Team daha sonra hız, kaynaklar ve mevcut zaman ve kaynakları etkileyebilecek faktörler hakkında bilgi sahibi olduklarında Sprint' te kaç item dahil tahmin eder.
- Sprint Planlama toplantısının sonucu, herkesin kabul ettiği gerçekçi ve ulaşılabilir bir Sprint Hedefi ve Sprint İş Listesi elde etmektedir.

Sprint Planning Meeting



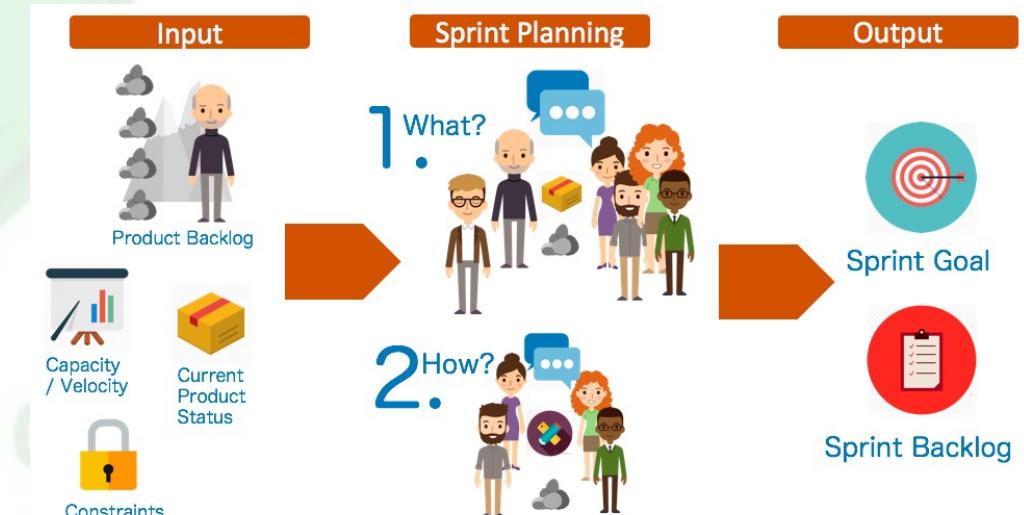
Sprint Planning Meets

- Sprint planlamada şu sorulara cevap verir;
 - Başlayan Sprint' te task olarak ne teslim edilebilir? (Ne Yapacağınız?)
 - Uygulamayı teslim etmek için gerekli olan iş nasıl başarılıacak? (Nasıl Yapacağınız?)
- 2. madde için gerekirse Sprint süresi içerisinde eski adıyla **Grooming** yeni adıyla **Refinement** (detaylandırma) aktivitesi gerçekleştirilebilir.
- **Scrum Master**, toplantıının yapılmasını ve Development Team' in etkinliğin amacını anlamasını sağlar.



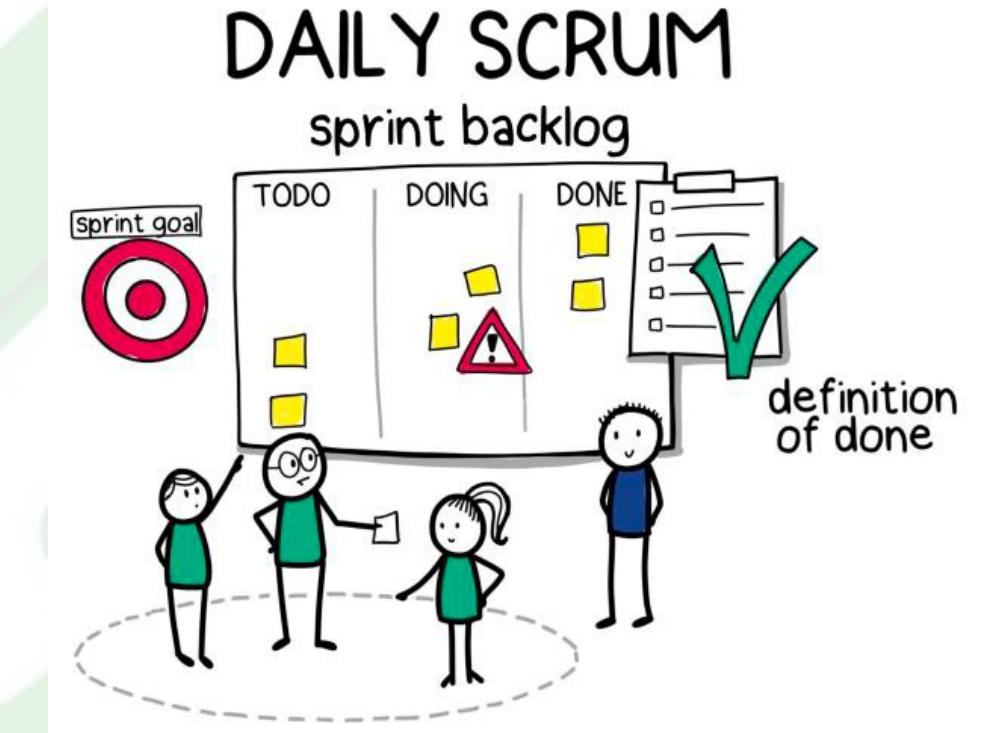
Sprint Planning Meets

- Bir önceki Sprint Retrospektif Toplantısı'nda alınan kararlar içinde Sprint Planlama Toplantısını etkileyen aksiyonlar varsa bunları yerine getirildiği kontrol edilir.
- Herşeyin başlangıcı iyi bir planlamadır.
- Sprint'e iyi başlarsanız başarılı bir şekilde bitirme şansınız yüksek olur.
- İyi Scrum Master, Scrum Takımı'nın iyi planlama yapmasını sağlar.
- İş Listesi Maddeleri'nde kabul kriterleri belirtilmiş mi?



Daily Stand-Up Meets

- Scrum zamanınızı ve kaynaklarınızı verimli bir şekilde kullanmayı amaçlar.
- Yaklaşık 15 dakika kadar sürer. Ayağa kalkmak zorunlu değildir Ancak, birçok takım bu toplantıyı kısa ve öz tutmak için yararlı bir teknik olarak bulmaktadır.
- Geliştirme Ekibinin oto kontrol yapması, Sprint Hedefi'ne ulaşma yolundaki ilerlemeyi değerlendirmesi ve önümüzdeki 24 saat boyunca faaliyetlerini gözden geçirmesi ve planlaması için bir fırsattır.
- Genelde dün neler yaptık? Bugün ne üzerinde çalışacağız? Herhangi bir sıkıntı veya engel ile karşılaştık mı?



Sprint Review (Demo) Meets

- Genellikle Sprint' in son gününde yapılır ve Stakeholder' lara (yönetim ve ilgili ve ilgilenilen diğer herkes) "done" (yapılan işi gösterme fırsatı verir).
- Sprint sırasında üretilen çalışma özelliklerini göstermenin yanı sıra, gelecekteki sprint' ler için çalışmayı yönlendirmeye yardımcı olabilecek Ürün İş Listesi' ni ekleyebileceğiniz yararlı geri bildirimler de alıyorsunuz.
- Sprint Review(Demo) Toplantısı' ni **Product Owner liderlik eder.**
- Ancak aktarımı **QA Tester ekibi** yapar.



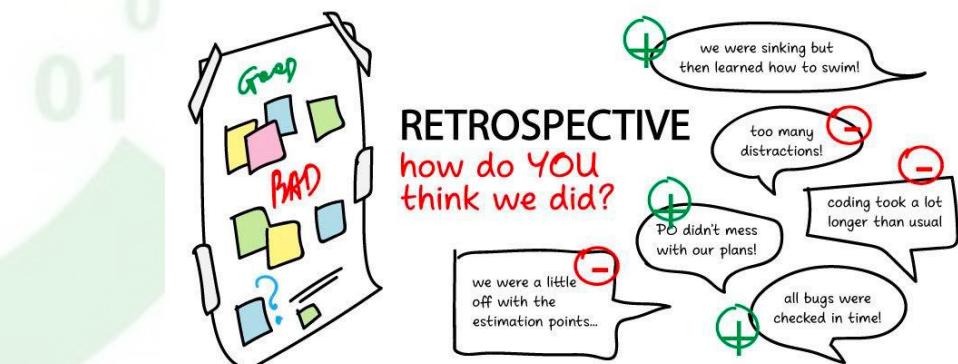
Sprint Review (Demo) Meets

- Burada yapılması gereken şey stakeholders' a “ürünün onların ürünü” olduğunu vurgulamaktır. Onlara anlatacaklarınızla, göstereceklerinizle sizden istediklerinin örtüşüp örtüşmediğinin bu toplantıda anlaşılacağını anlatmaktadır.
- Stakeholders çalışan ürünü görerek bu ürüne eklenmesi istedikleri yeni özellikler yada değiştirilmesini istedikleri özelliklerin hangi niteliğe, görselliğe, yetkinliğe sahip olması gerektiğini yüz yüze, birinci ağızdan söyleyebilirler.

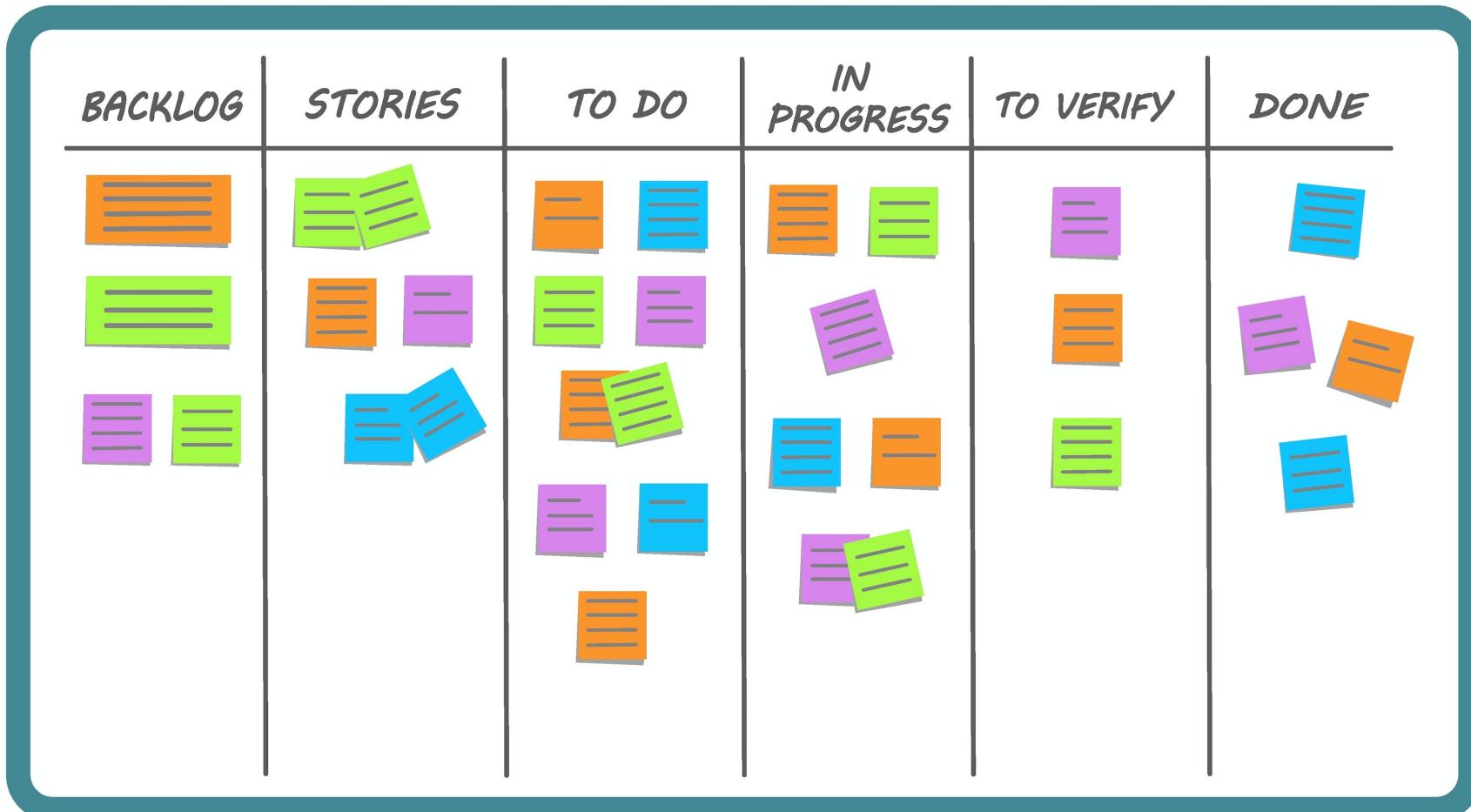


Sprint Retrospective Meets

- Retrospective toplantıları bir sonraki Sprint' te iş süreçlerini iyileştirmek için geçmiş Sprint' in incelendiği ve "nasıl daha iyi performans gösterebiliriz?" sorusuna cevap aranan toplantılardır. Bu toplantıyı geliştirme ekibi, scrum master ve product owner katılır.
- Sprint' teki son toplantıdır ve "sprint review toplantısının hemen ardından yapılır.
- Scrum ekibi gelecekteki Sprint' ler için nelerin geliştirilebileceğini ve nasıl yapmaları gerektiğini gözden geçirir.
- Ne tür engellerle karşılaşırlar ve hangi fikirlerin ve güncellemelerin daha fazla gelişim sağlamalarına katkıda bulunduğunu değerlendirirler.



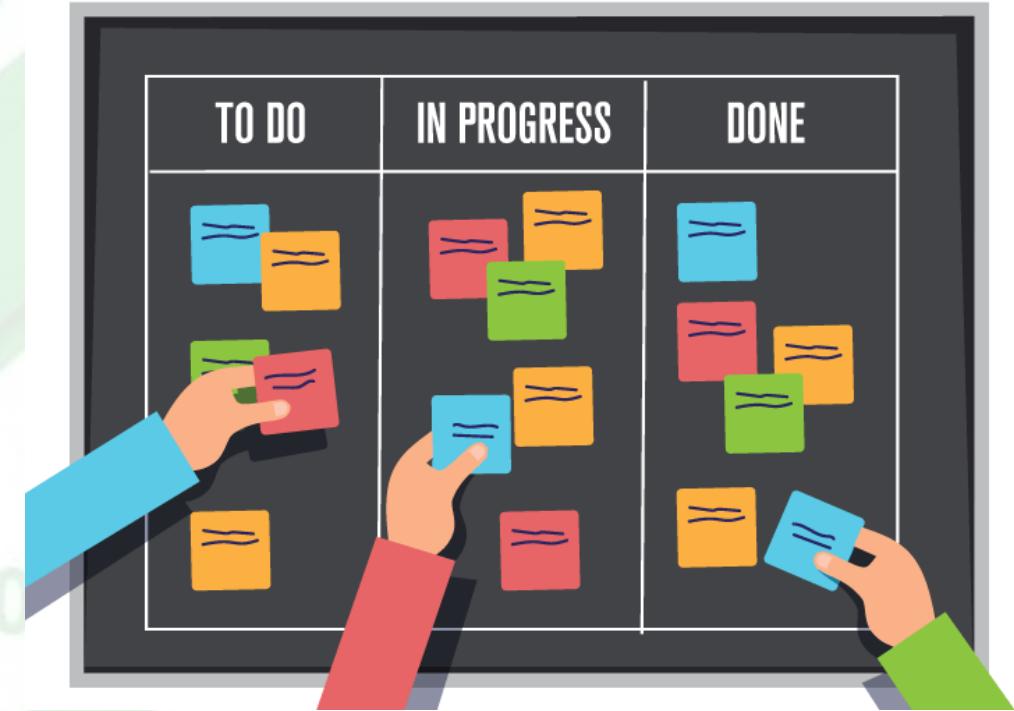
Scrum Task Board



Kanban Task Board

Başarılı Kanban uygulaması için
gözlemlemeniz gereken **6 (altı) temel**
uygulama vardır.

- İş akışını görselleştirin
- Devam eden çalışmayı sınırla
- Akışı yönetin
- Süreç politikalarını açık hale getirin
- Geri bildirim döngülerini kullanın
- İşbirliği yaparak geliştirin

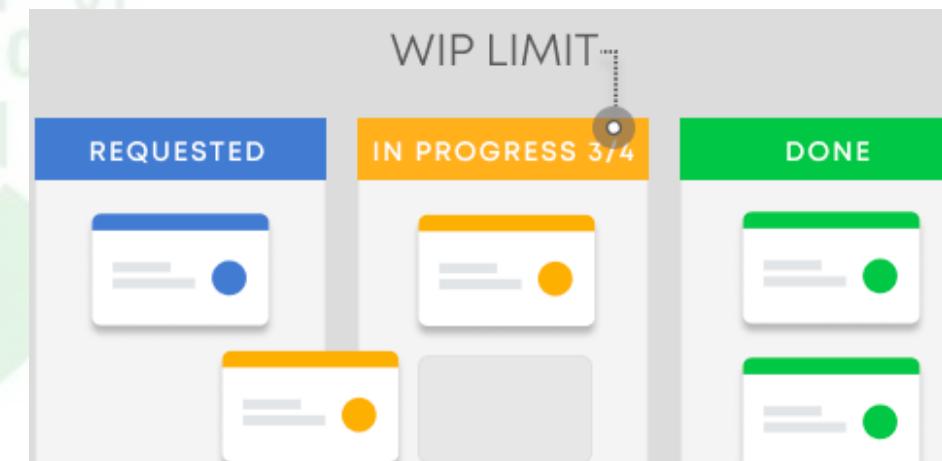
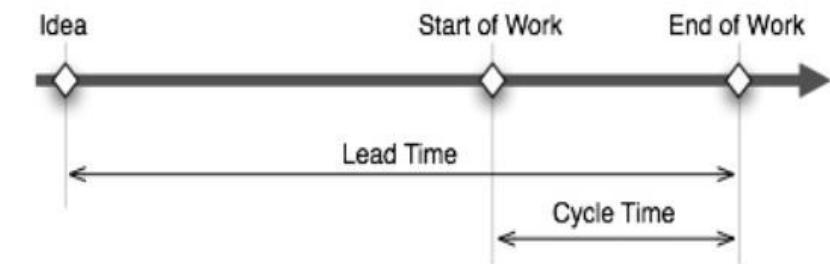


Kanban Task Board

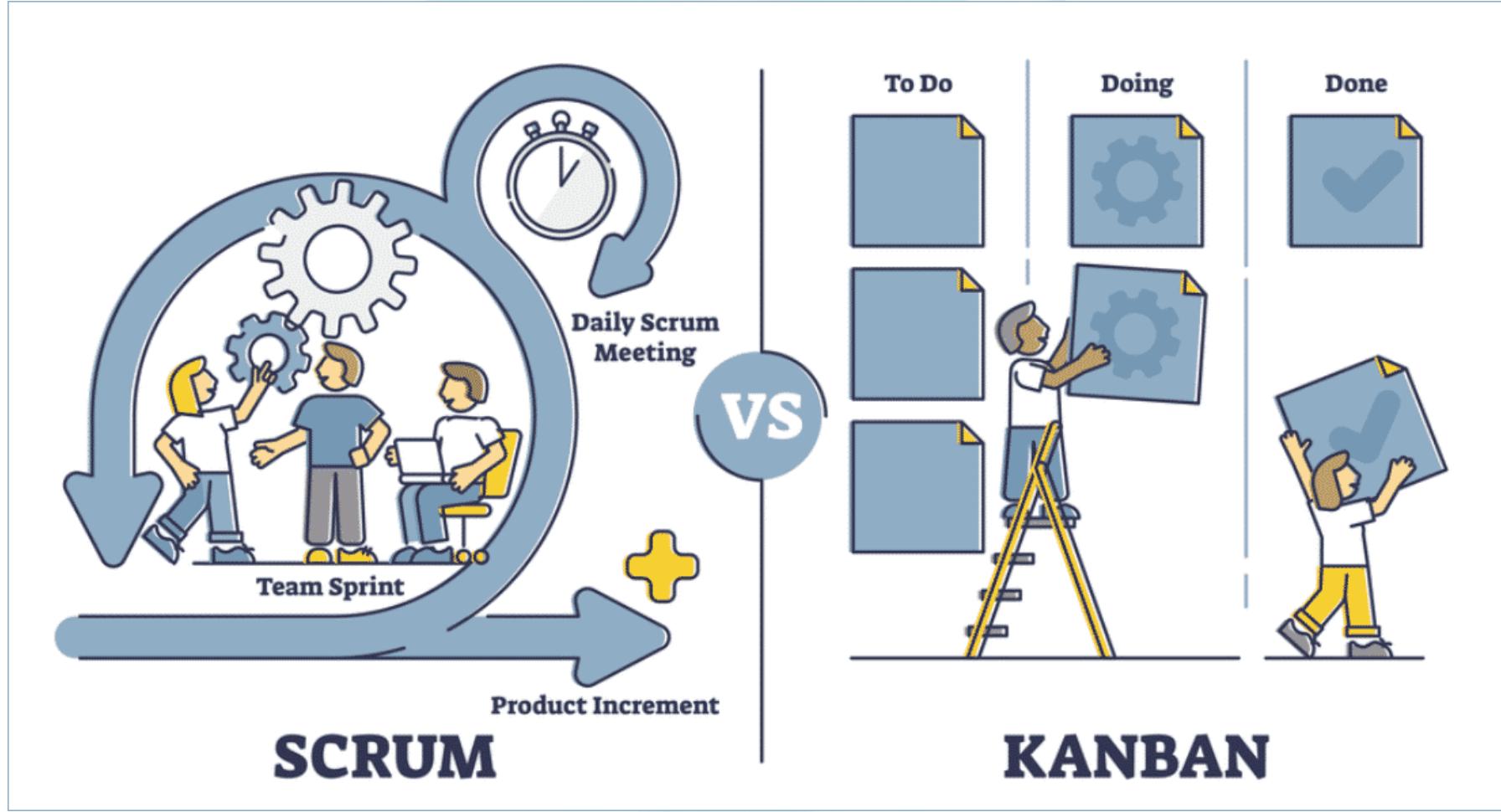
Kanban uygulaması proje istenilen kısmında müşteri isteği ile kolayca geçilebilmektedir.

Kanban Board' da kullanılan terimler;

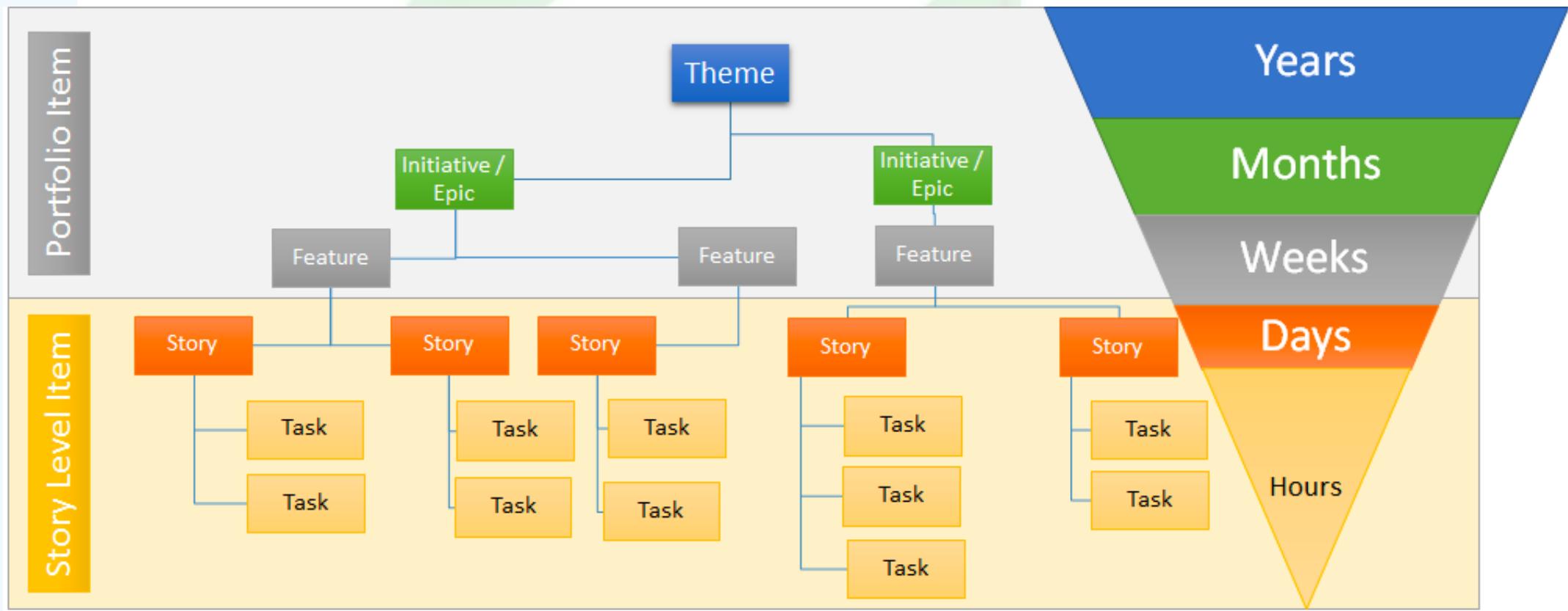
- WIP Limit : Work Process adeti belirtir.
- Lead Time : Task fikri ile bitiş arasındaki süreyi belirtir.
- Cycle Time : İşe başlangıçdan bitişe kadar olan süreyi belirtir.



Scrum vs Kanban



EPIC, Feature, User Story, Task



EPIC

- Belirli bir vizyona ulaşabilmek için şirketlerin metrikler ile tanımlı, ulaşması gereken hedefleri vardır. Ekipler ise bu hedeflere ulaşabilmek için yeni girişimler/özellikler ile gelir ve sahip oldukları ürünü/ürünlerde yeni güncellemeler yayınlarlar.
- Epics, yapılması planlanan bir veya birden fazla yeni fonksiyonların yahut özelliklerin gruplanmasıdır.
- Product ekibinde yapılan her şey son kullanıcıya sunulmaz veya yeni bir özellik olarak sonuçlanmaz. Bu yüzden özellikler(features) olarak değil epics olarak adlandırılırlar. Ayrıca bir Sprint' ten daha uzun süren çalışmalar da “ olarak adlandırılmaktadır.



Feature

- Epicler içerisinde PO tarafından seçilerek Product Backlog' a eklenen, birden fazla user story içeren, birden fazla haftada tamamlanacak modüllerdir.
- Son kullanıcıya tamamlanmış ürün olarak ulaşır.

Portfolio backlog

Epic

Feature

Product backlog

User Story

Task



User Story

- User Storyler 3 bölümünden oluşur. Bunlar;

WHO – WHAT - WHY

- Kullanıcının hikaye tanımı (Value statement)
- Kabul kriterleri (Acceptance criterias)
- Bitti tanımı (Definition of done)

- User Stories, Agile metodolojisinin bir parçasıdır.
- Son kullanıcıya sunulacak herhangi bir özelliği veya ürünü açıklama yollarından biridir.



User Story

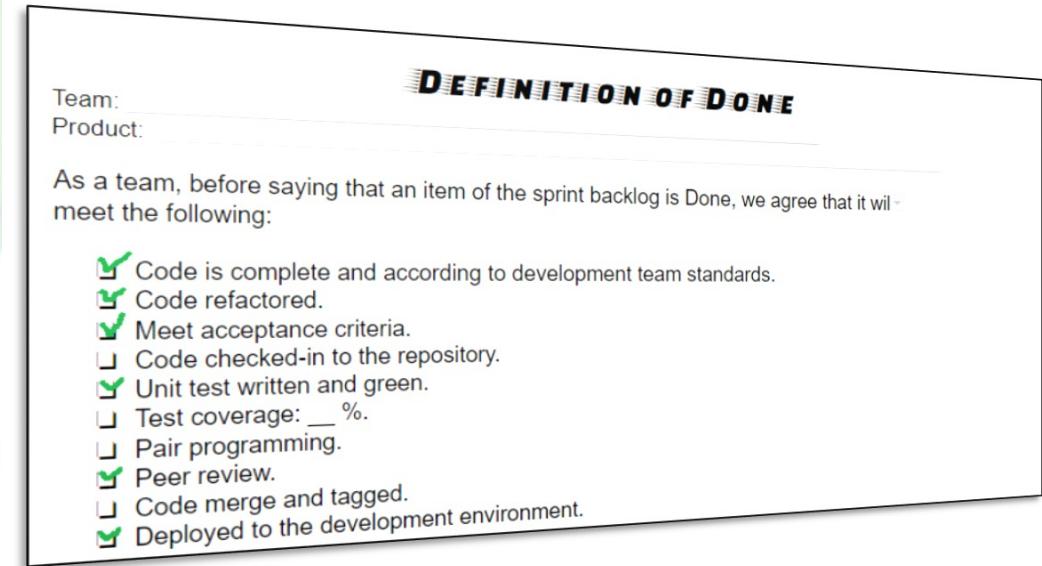
- User Stories 3 ortak özelliği barındırır. Bunlar;

- Kısa ve Açıklayıcı Olma
- Kullanıcı Tipini belirlemek
- Problemi Tanımlama

User Story ID	Description	Acceptance Criteria
US 0001	ATM kullanıcısı olarak, nakit çekebilmem için PIN kodumu girmek istiyorum	PIN dört basamaklı olmalıdır
		PIN özel karakterlere (sembollere) izin vermemelidir
		PIN'in 30 saniye içinde girilmesi gereklidir, aksi takdirde işlem iptal edilir
US 0002	Facebook login (Giriş sayfası) geçersiz kimlik bilgileriyle erişilmemelidir	Gecersiz kullanıcı adı ile erişim sağlanamaz
		Geçersiz şifre ile erişim sağlanamaz
		Geçersiz kullanıcı adı ve şifre ile erişim sağlanamaz

Definition of Done (DoD)

- Development Team, kendilerinden tamamlanması beklenen işleri Product Owner'a sunmadan önce bir kalite kontrol süreci gibi kontrol listesi hazırlar.
- Bu liste tüm User Storyler için ortaktır ve biten tüm işler bu prosedürden geçmesi gereklidir.
- Buna kısaca "veya "DoD Definition of Done (Bitti Tanımı)" denir.
- Bu liste genellikle şu kontrolleri içerir;
 - Unit Testleri
 - QA Testleri
 - User Story' deki tüm dokümanların güncellenmesi
 - Kodun Review edilmesi
 - User Story kabul kriterlerinin karşılanması
 - PO Onayı
- DoD checklist, Sprint veya Release sonunda belirli tamamlama kriterlerinin karşılanıp karşılanmadığını kontrol etmek için de kullanılmak üzere hazırlanabilir.

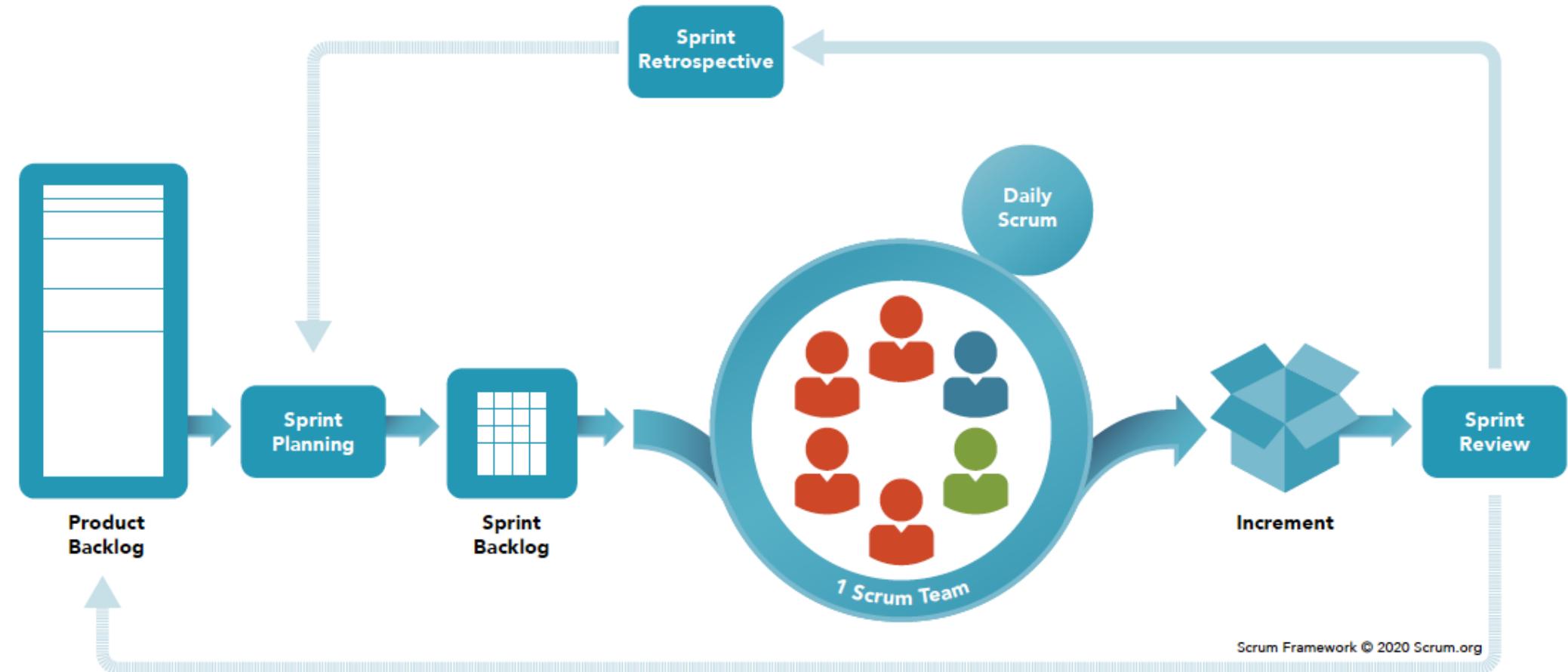


Sprint Planning Puanlama

- User Storyler Sprint Backlog 'a alınırken takım tarafından puanlanır. (POINT)
- Sprint başlangıç toplantısı veya refinement toplantılarında User Story okunur ve development team' in tüm üyeleri user story' e point verir.
- Verilen pointler kartlara yazılarak gösterilir.
- Pointler Fibonacci Serisindeki sayılara göre verilir.
 - 1 1 2 3 5 8 13 21 34 ...
- Her üye niçin bu point' i verdigini açıklar ve team' in ortak kararıyla user story' nin point' i belirlenir.
- Team' deki developer ve QA sayısına gore takım team kapasitesi capacity belirlenir.
- 1 point 1 günlük çalışma saatine göre belirlenir. (Ör: 8 saat)



SCRUM Process



Best Scrum Project Management Tools

