

سپهر مقیسه

۹۸۳۱۱۰۳

تکلیف اول

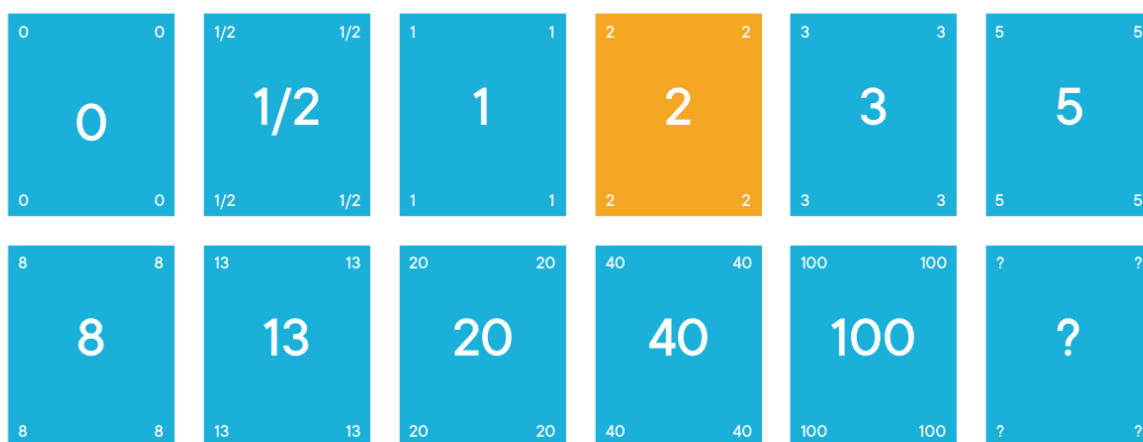
درس مهندسی نرم افزار ۲

پاییز ۱۴۰۱

۱. planning poker.

یک سری کارت عدد دار میان افراد تیم پخش میشود که هرکدام یک زمان خاصی را در بر دارد. هرکدام از اعضای تیم یکی از کارت ها را به صورت مخفیانه انتخاب میکند. کارت با بیشترین رای آورده شده به عنوان زمان نهایی انتخاب میشود.

Estimates Made Easy with: Playing Poker



زمانی از این روش استفاده میشود که :

- موارد کمی باشد
- افراد نظرات مشابهی داشته باشند
- در مراحل آخر پروژه استفاده میشود
- Backlog اولویت بالایی دارد

۲. analogy.

اندازه داستان ها با یک دیگر مقایسه میشود. زمانی موثر است که در ارتباط با تخمین چابک استفاده میشود. به اینصورت که اگر قبلا برای داستان کاربر الف تخمین زده شده است در هنگام تخمین زدن داستان کاربر ب در صورتی که داستان وی دوبرابر داستان کاربر الف باشد، زمان دو برابر داده میشود. نیاز به ذکر است داستان هایی که به هم ارتباط دارند با یک دیگر تخمین زده میشوند تا کارایی بهتری داشته باشد.

زمانی از این روش استفاده میشود که:

- زمانی که گذشته نگری جزوی از کار باشد
- افراد تیم نظرات مشابه داشته باشند
- در میان تیم ها با تجربه بالا

۳. t-shirt size estimation

از روش سایزگذاری لباس (xs,s,m,l,xl) استفاده میشود. روش غیر رسمی اما خلاق است.



موارد استفاده :

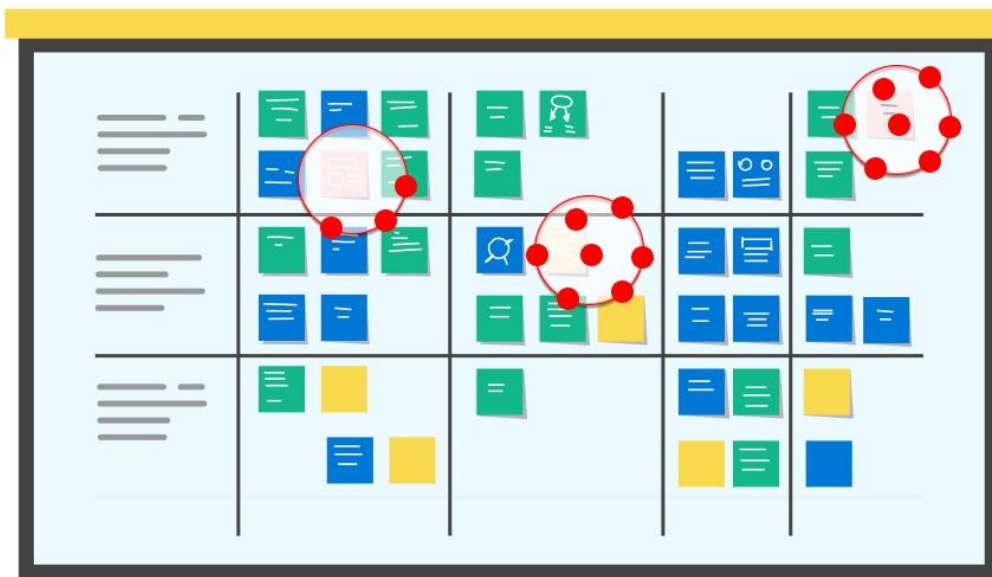
- تخمین ها به سختی زده شوند
- تیم با روش چابک نااشنا باشند
- Backlog های بزرگی موجود باشد
- در مراحل اولیه پروژه استفاده میشود

۴. dot voting

برای پروژه هایی که تعداد داستان کمی ایجاد شده باشد مفید است و کارایی بالایی دارد

در این روش تخمین گذاری داستان های کاربران بر روی post-it نشسته شده و بر روی تخته قرار داده میشوند و به هر کاربر ۴ تا ۵ دارت داده میشود و میتوانند رای بدهند

Build Consensus on Agile Teams with Dot Voting



در زمانی استفاده میشوند که:

- تیم ها جا افتاده باشند
- Backlog ها بزرگ باشند
- موارد کمتری نیاز به تخمین دارند

۵. Affinity Mapping

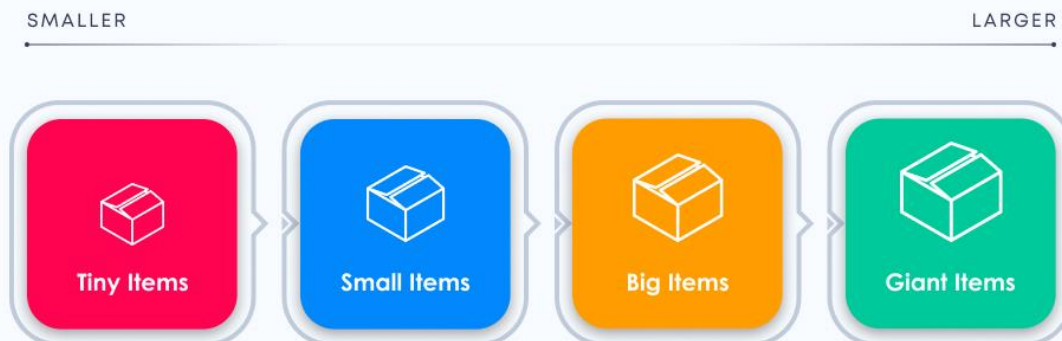
هنگامی که تعداد کمتری بکلاگ باشد و تعداد افراد تیم ها کمتر باشد

مراحل زیر را شامل میشود

a) Silent Relative Sizing

دو کارت در جهت مخالف بر روی تخته گذاشته میشود (یکی کوچکتر نامیده میشود و دیگری بزرگتر) سپس شی ها را از مالک محصول گرفته و هرکدام را اندازه گیری میکنند

Silent Relative Sizing: **Silent, yet Impactful**



مرحله بعد به تغییر دیوار اشاره دارد که با نظرات مختلف افراد تیم ایتم ها میتوانند جابه جا شوند. این مرحله ۲۰ تا ۶۰ دقیقه زمان میبرد.

مرحله سوم، افراد ایتم ها را در جای درست گذاشته و حال از روش های t-shirt و فیبوناچی برای تخمین استفاده میکنند.

در مرحله قبل از آخر مالک محصول اگر نظری دارد بازگو میکند و در مرحله آخر تخمین زده شده را با کمک backlog management tool نهایی میکنند.

موارد استفاده :

- زمانی که یک هدف طولانی مدت برای تیم نوشته میشود
- برای درک بهتر دیگر افراد تیم
- بک لاگ های بزرگی برای مدیریت وجود دارد
- در مراحل اول تخمین زدن است

۶. The Bucket System Estimation.

در زمانی که موارد زیادی برای تخمین است. شباهتی به planning poker دارد. اول یک سری مخزن با اعداد 0,1,2,3,4,5,8,13,20,30,50,100,200 تعریف شده سپس داستان های کاربر در این مخزن ها قرار میگیرند. سپس به صورت رندوم یک ایتم انتخاب کرده و راجع به آن بحث کرده و سپس مخزن درست آن تصمیم گرفته میشود.

موارد استفاده :

- وقتی که تعداد ایت‌ها زیاد است
- تخمین سریع
- تیم با روش چابک نا آشنا است
- برای پروژه‌های طولانی مدت

Three-Point Method.۷

این روش در بهترین حالت، بدترین حالت و واقع‌گرایانه‌ترین حالت حلقه میزند و سپس تخمین را اعلام میکند.

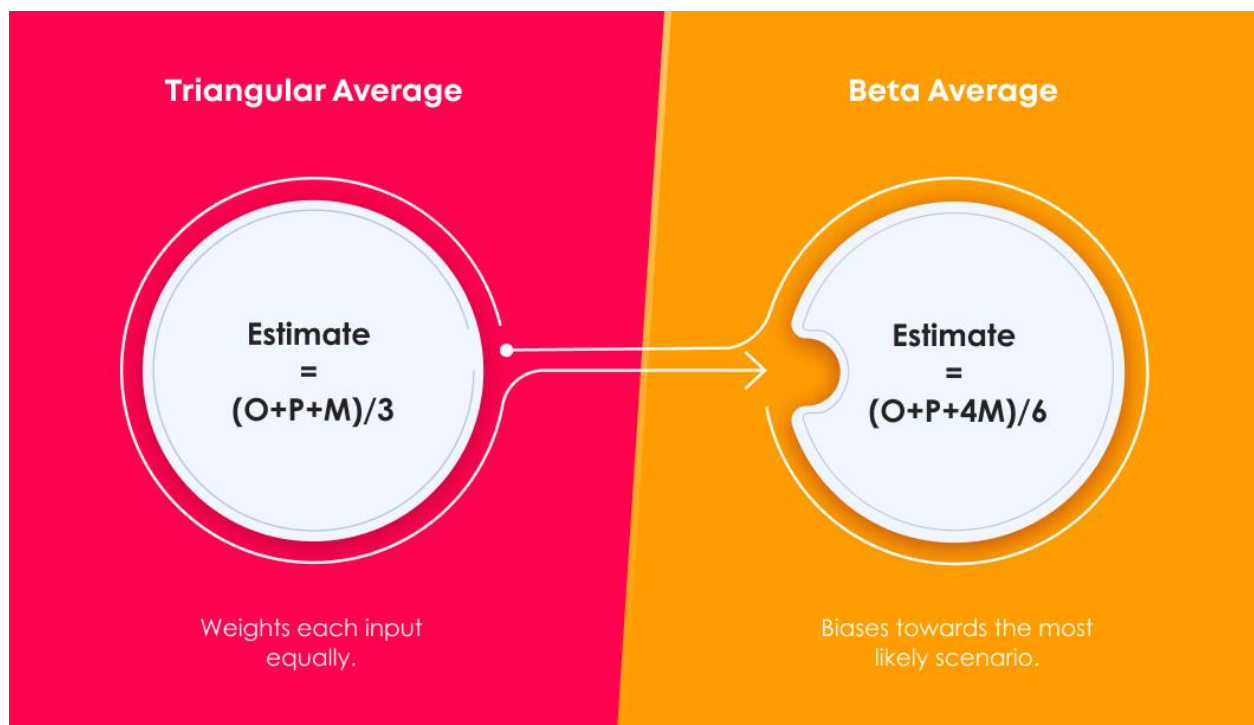
در این روش افراد تیم با توجه به زمان و انرژی که در پارامترهای زیر است باید تصمیم بگیرند:

متغیر خوشبینانه: چه قدر زمان در حالتی که همه چیز با برنامه پیش میرود صرف میشود

متغیر بدبینانه: چه قدر زمان در حالتی که همه چیز از برنامه خارج شود صرف میشود

متغیر واقع‌بینانه: زمانی که به زمان واقعی است چه قدر است

میانگین حساب شده و اعلام میشود



موارد استفاده:

- با روش چابک نا آشنا باشند
- برای مراحل آخر پروژه تخمین زده شود
- بک لاگ‌های اولویت دار موجود باشد

۸. Fibonacci Sequence for Story Point Estimation.

همانطور که از اسم مشخص است هر عدد حاصل جمع دو عدد قبلی است. این روش یک سری مزیت دارد. به طور مثال بسیار راحت تر است بین اعداد ۸، ۵ و ۱۳ به توافق رسید تا بین اعداد ۴-۲۵.

افراد تیم باید بهترین زمان تخمین زده شده را از میان گزینه های محدود انتخاب کنند. اما یک سری محدودیت ها نیز دارد. به طور مثال یک داستان نیاز به هزینه بیشتر از ۳۴ اما کمتر از ۵۵ دارد) هر دو عدد در دنباله متوالی هستند). اما به علت محدودیت نمیتوان عدد را انتخاب کرد.

موارد استفاده:

- برای تخمین زدن موارد مشکل و زیاد
- اگر نیاز است تا تخمین ها بسیار به هم نزدیک نباشند
- برایشان دقت تخمین مهم باشد