



Методології розробки ПЗ. Scrum

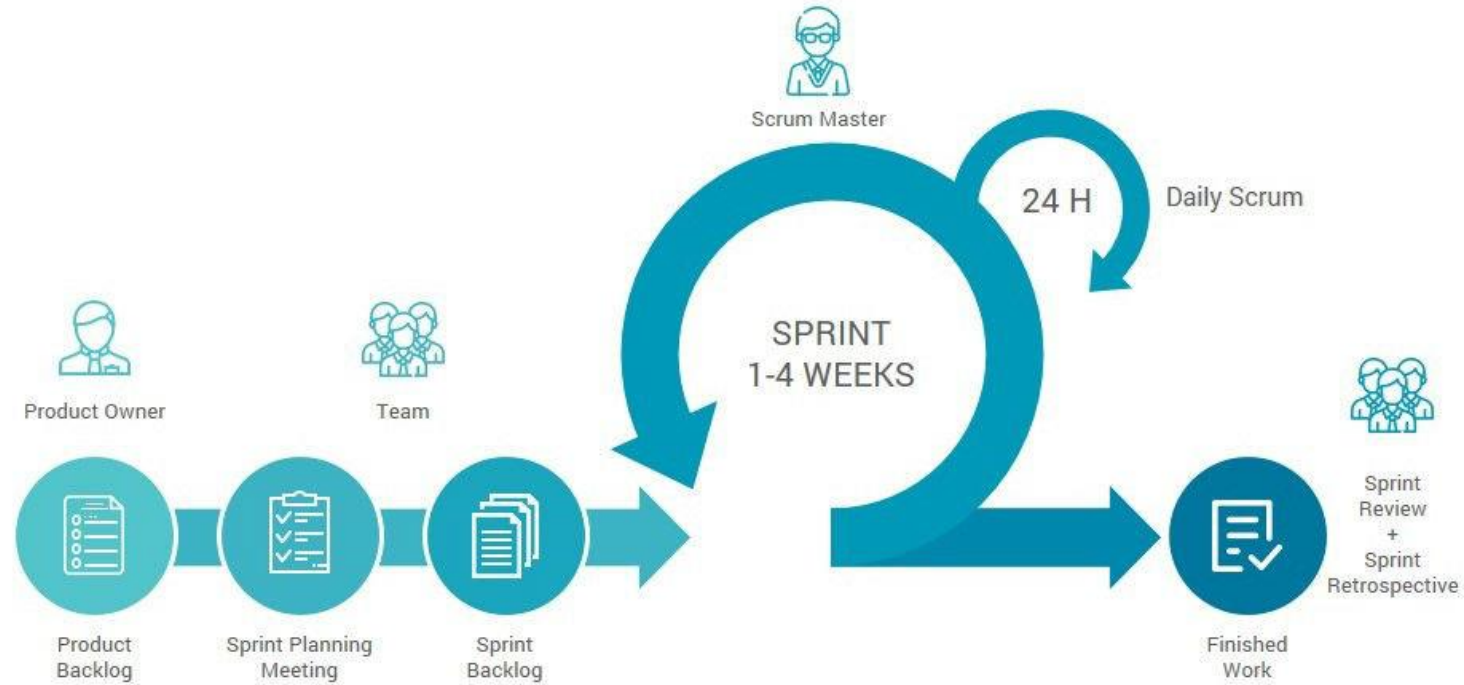
План

- Що таке методології розробки ПЗ
- детальніше про SCRUM
- детальніше про Kanban

Методології

- сукупність методів, застосовуваних на різних стадіях життєвого циклу розробки програмного забезпечення, що мають спільний філософський підхід та, відповідно до цього підходу, дозволяють забезпечити найкращу ефективність процесів розробки.

The diagram illustrates the Scrum framework. It begins with the **Product Backlog**, managed by the **Product Owner**. This leads to the **Sprint Planning Meeting**, where the **Team** selects items for the **Sprint Backlog**. The **Scrum Master** oversees the **SPRINT 1-4 WEEKS** cycle. Within the sprint, a **Daily Scrum** (24 H) loop occurs. The sprint concludes with **Finished Work**, followed by a **Sprint Review + Sprint Retrospective**.

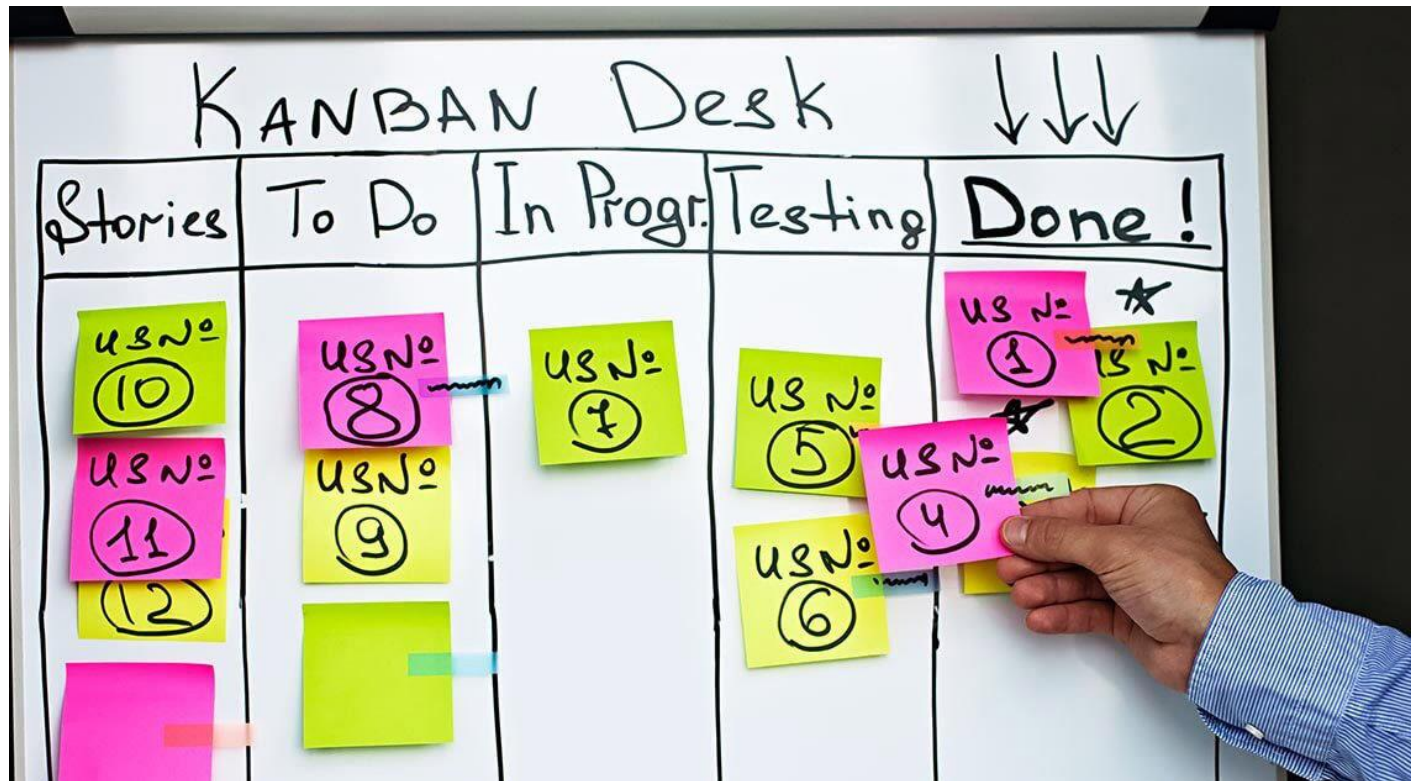


Методологія **Scrum** досить давно відома серед тих, хто займається об'єктно-орієнтованими розробками. Як і в інших гнучких методологіях, в ній робиться наголос на тому, що визначений і повторюваний процес годиться тільки для вирішення певних і повторюваних проблем у певному і повторюваному середовищі, в якому працюють і певні повторювані розробники.

Згідно з методом SCRUM, проект ділиться на ітерації (які називаються «спринт»), за 30 днів кожна. Перед початком спринту визначається функціональність, яка потрібна на даному етапі, після чого починає роботу команда розробників. Важливо, щоб протягом одного спринту вимоги залишалися незмінними. Щодня команда розробників збирається на короткі (чверть години) збори, іменовані «scrum» («сутичка»), де побіжно проговорюється, чим буде займатися кожен з розробників протягом наступного дня. Крім того, на таких зборах керівникам компанії дають знати про проблеми в просуванні проекту, які їм необхідно вирішити, а також повідомляють про виконану роботу, щоб вони ясно уявляли собі, в якій стадії знаходиться розробка.

В методології SCRUM основну увагу приділяють ітеративному плануванню і відстеження процесу

Kanban доска



Kanban - це «підхід балансу». Його завдання - збалансувати різних фахівців всередині команди і уникнути ситуації, коли дизайнери працюють цілодобово, а розробники скаржаться на відсутність нових завдань.

Вся команда єдина - в kanban немає ролей власника продукту і scrum-майстра. Бізнес-процес поділяється не на універсальні спринти, а на стадії виконання конкретних завдань: «Планується», «Розробляється», «Тестується», «Завершено» і ін.

Головний показник ефективності в kanban - це середній час проходження завдання по дошці. Завдання пройшла швидко - команда працювала продуктивно і злагоджено. Завдання затягнулася - треба думати, на якому етапі і чому виникли затримки та чию роботу треба оптимізувати.

Для візуалізації agile-підходів використовують дошки: фізичні та електронні. Вони дозволяють зробити робочий процес відкритим і зрозумілим для всіх фахівців, що важливо, коли у команди немає одного формального керівника.

Посилання

<https://agile.yakubovsky.com/ua/2015/10/9-osnovnykh-metodolohiy-rozrobky-prohramnoho-zabezpechennya-agile/>

<https://brainrain.com.ua/%D1%81%D0%BA%D1%80%D0%B0%D0%BC-%D1%8D%D1%82%D0%BE/>

<https://web-academy.com.ua/stati/350-agile-scrum-kanban>

<https://trello.com/> - зручний та продуктивний спосіб організувати проект

Відео

<https://www.youtube.com/watch?v=cDvZaXzQezs>