**pl1 – Ágil (mind set)**

Ágil é uma nova forma de pensar, porque isso? Devido a questão de fazer software ser diferente de fazer qualquer outra coisa.

Software não tocamos e é “novo” diferente de uma casa que há milênios fazemos e é possível tocar.

Uma casa tem um passo a passo e no final nos sabemos o resultado, você defini tarefas, geralmente nunca muda.

Um software temos uma ideia do final, também definimos as tarefas, mas devemos entender o que temos que fazer, mudança constante.

Ai que entra o ágil que é uma forma de pensar para fazer software melhor, ele entrega valor ao nosso usuário, não coisas que não faça sentido.

**2/3 - Manifesto Ágil**

Modelo de waterflow – processos bem denifidos e então você vai caindo para os próximos.

No ano de 1990 iniciaram conceitos modelos para criação de softwares, scrum etc. Em 2001 eles sentaram e discutiram alguma forma de produzir software, achar um acordo. Analisaram alguns pontos e disseram que aqui eles deviam valorizar mais que as outras prioridades:

- os indivíduos e as interações devem ser mais valorizados do que os processos e as ferramentas (seguir um processo sem lembrar que existe um cliente, usuario)

- entregar algo que funcione

- trabalhar com o cliente, pessoal que conhece de negocio.

- ser responsivo a mudanças.

**4 - Necessidades do Processo de Desenvolvimento (MindSet)**

O que foi discutido que levou a este ponto?

- Satisfação do cliente (com entregas continuas o cliente antes via o resultado final só depois de meses, a ideia era em semanas ele já ter um sistema funcionando, assim você falha antes);

- Construir projetos em torno de indivíduos motivados (excelência técnica, mesma vibe).

- Comunicação (face a face, bodylenguage)

- Reflexão entre os desenvolvedores (mudanças são benvindas, o planejamento é feito por interação).

**5 - Práticas Ágeis**

1° Times pequenos: para haver menos ruídos, interferências entre quem esta trabalhando em cada tarefa (um time grande é fácil da comunicação se perder, devido passar por varias pessoas) de 3 a 9 pessoas.

2° Times multidisciplinado: todas as pessoas necessárias no seu time não somente para poder entregar seu projeto, mas que haja a possibilidade de ter todo mundo que precise para alguma mudança (não parando o projeto para ir atrás de alguem).

3° Time auto-organizado: quem vai fazer tal coisa

4° Interações curtas: com um maior tempo para desenvolvimento você vai deixando.

5° Cliente presente: para dar opiniões e ver o que esta sendo desenvolvido.

6° Loops de Feedback: retornos do que foi feito, bom, ruim ...

7° Reunião de retrospectiva: entre os próprios membros para olhar para trás e ver o que pode ser melhorada e o que deve ser alterado.

**6/7 - Vantagens de Ser Ágile (exemplos)**

Como era feito (waterflow):

Chegava alguém e dizia que iria fazer um sistema para entregar daqui 6 meses.

1° o programador não estava envolvido em nada e já não sabia um tempo médio para entrega.

- No ágil ele dava uma parte do sistema então ele sabia uma previsão, se tivesse algo de errado o cliente já iria saber, o fato dele interagir já é algo enriquecedor.

**8 - Mitos e Verdades do Ágile**

- Bala de prata: acreditar que ágile vai resolver tudo, mas não é assim, você precisa entender o que a metodologia propõe e trazer isso para dentro da equipe, do projeto.

- Não é preciso documentação: mentira, a ágile diz que só é necessário comentar aquilo que é necessário.

- Não é preciso planejamento: dentro da metodologia é permitido adaptações de acordo com o desenvolvimento.

**9 – Framework Scrum**

Vem de um jogo de Rugby onde todo mundo se reuni para atingir 1 único proposito (des. para ajudar a resolver problemas complexos), existem 3 papeis:

**- Product Owner:** maximizar o trabalho do dev team, defini as prioridades do becklog, voz do cliente dentro do time sempre a disposição do time para qualquer dúvida (é 1 pessoa so, não um grupo).

**- Scrum Master:** responsável por trazer o scrum para dentro de um time, remove qualquer entendimento que o time possa ter (Product Owner focado no produto e o des. Preocupado em des. o produto o scrum master está focado em manter o time com os valores do scrum, coach, colocar ou tirar um dev. ele que resolve). Precisa ver tudo o que o cliente precisa, gera um backlog e a partir daí o time de desenvolvimento pega o que precisa ser des. na 1ª sprint.

**- Dev Team:** integrar um incremento no produto no final de cada sprint, auto organizáveis (ninguém diz para eles o que tem que trabalhar ou des. agora), multifuncionais (todas skins necessárias para incluir o incremento de cada sprint). Ele deve ser pequeno e grande suficiente para atingir o objetivo dentro da sprint, se for muito pequeno não tem recurso para terminar o trabalho e muito grande aumenta a complexidade do time (5 a 8 pessoas)

**10 - Scrum - A Sprint para Scrum**

Sprint é você dividir seu software (produto) por etapas, que é um dos pilares do des. Cada etapa (sprint) tem que ter uma duração mínima (1 semana, não dá para entregar antes) e máxima (4 semanas).

Precisa ver tudo o que o cliente precisa, gera um backlog e a partir daí o time de desenvolvimento pega o que precisa ser des. na 1ª sprint. É importante que seja entregue dentro da etapa (sprint, 1,2,3 ou 4 semanas), assim você acompanha o ritmo de trabalho da equipe (respeitando a carga horário do funcionário).

Quem define o que vai ser entregue?

Os 3 times se reúnem e decidem, não adiante o Product Owner prometer e o time de dev não conseguir entregar, dentro do time de dev cada um escolhe sua tarefa.

E porque o Sprint é importante?

Assim o cliente sabe o que está sendo desenvolvido, quanto a equipe está trabalhando, quanto produtivo está sendo o desenvolvimento.

**11 - Artefatos do Scrum**

- Backlog do produto: tudo o que precisa ser entregue no produto completo, inteiro (documentação, diagrama). Quem define é o product owner que esta por dentro de tudo o que o cliente quer, não precisa ser completo mas só ele adiciona uma tarefa ou exclui, ele escolhe a prioridade (necessidade do cliente, mais fácil de implementar ou relacionamento de trabalho é mais fácil fazer B e depois A)

- Backlog da sprint: o time de dev. que vai definir o que pode ser entregue de acordo com as etapas.

- Incremento: entregas ao final de cada sprint, ele se acumula (no sprint 1 entreguei tela de login, no 2 sprint eu entreguei cadastro, então o 2 incremento vai ser a soma dos 2).

**12 - Backlog do Produto**

**13 - Definição de Pronto e Incremento**

DD: definition of done

Acordo entre todos os membros do time, time combinar de quem além do código estar pronto todos os testes vão estar feitos também. Um dos pilares do Scrum é a transparência, dentro de cada equipe há uma definição de pronto.

**14 - Os Eventos do Scrum**

- Sprint Planing: planejar o próximo sprint (antes do começo do sprint terminou o sprint inicia), todo mundo do time scrum participa,

- Sprint Review:

- Sprint estrospective:

- Sprint:

- Baby scrum:

Parar e fazer reuniões, não haver reuniões desnecessárias, para e olha para o trabalho (todos dias, começo ou final do sprint, não passando de um tempo máximo) o único que não pode ter seu tempo alterado nem para menos nem para mais é o sprint. O Scrum Master é o responsável por fazer esses eventos acontecerem e que nunca extrapole o tempo.

**15 – Sprint Planning**

Vamos planejar o próximo sprint, acontece antes do começo do sprint (terminou o sprint planing o sprint inicia), todos participam, grande relacionamento entre o product owner e o time de des. , o product owner é o responsável por trazer a visão do cliente e o que o cliente espera no final do sprint (assim todos os vão olhar para o backlog do produto e vão selecionar os itens que vão formar o sprint backlog e esses itens serão transformados em um incremento no final do sprint. E o scrum master nesse papel? Ele é responsável para que o evento ocorra, ele não tem uma opinião no momento, mas ele consegue analisar quanto tempo uma reunião vai durar de acordo com a reunião.

**16 – Retrospective meeting**

Ocorre no final do sprint (duração de 30m) e todo time deve estar na reunião (trocar uma ideia do que aconteceu durante o sprint).

1. Identificar o que ocorreu bem
2. O que não ocorreu
3. uais são as ações necessárias que o time deve tomar

No próximo sprint esses pontos ruins devem receber uma atenção maior.

**17 – Daily Scrum**

Acontece todos os dias, principal evento para inspecionar o trabalho e se adaptar com novas situações, no começo da manha e duração de 15 minutos (so o time de desenvolvimento) cada membro responde 3 perguntas.

1. O que foi feito no dia anterior para cumprir o objetivo do spritn?
2. Qual o objetivo do sprint do próximo dia (continuar alguma tarefa, começar uma tarefa nova pegando do sprint back log)

**18 - Reunião de Revisão**

Acontece no final do sprint (tempo máximo de 4 horas, mas pode ser adaptável), o time todo apresenta o que foi feito durante o sprint, pode convidar pessoas de fora para reunião, o PO explica o que foi atingido e o que não foi, desafios (time).

**19 - Introdução ao DevOps**

Problema que é pegar o que é desenvolvido e o que está operando, onde o software está sendo construído e onde elas estão usando.

- Uma cultura onde as pessoas tem que intender um novo método de trabalhar

- pratica para o devops ficar encaminhado (automação)

- ferramentas (como deixar disponível, desenvolver)