فصل هفتم:

اسپرینت سوم : تغییر بازی

الان که ما چند اسپرینت برای کار کردن داریم ما می خواهیم که کمی چیز ها را تکان دهیم. در تکان دادن ما می خواهیم پویایی تیم را با اضافه کردن یک توسعه دهنده جدید تغییر دهیم. در این اسپرینت تیم خود را بپایید و ببینید که چگونه فرد اضافه روی آنها تاثیر می گذارد.

ملاقات برنامه ریزی اسپرینت

تیم در اتاق کنفرانس جمع شده‌اند. سیمون داستان کاربر را برای کار و بحث و برآورد کردن تیم بر روی آن آورده است. تیم همراه خود یک نفر جدید را آورده است.

آقای تیم : صبح بخیر. ما دو اسپرینت برای کار کردن روی آن داریم. چیزها باید روتین شوند. امروز ما می‌خواهیم داستان های کاربر را برآورد کنیم که سیمون با خود به جلسه آورده است و ببینم که چقدر شان را می توانیم در این اسپرینت انجام دهیم. همچنین اجازه دهید فرد جدیدی که به تیم مان ملحق می شود آشنا شویم به جو سلام بدین.

همه : سلام جو !

جو : سلام به همگی! من از اینکه به این تیم پیوستم خوشحال هستم. من چیزهای خوبی را در مورد شما شنیده ام. بنابراین من واقعاً هیجان زده ام سرعت بخشیدن و همکاری در پروژه با کارهایی که می توانم انجام دهم.

تایلر : اولا به جمع ما خوش آمدید. دوما آقای تیم چرا در این وقت از پروژه یک توسعه دهنده جدید را به تیم اضافه کردید؟

آقای تیم : تایلر این یک سوال عالی است . دلیل اصلی حضور افرادی خارج از تیم اصلی مان دیدی است که از اسکرام و چابک داریم. تا جایی که می دانم اضافه کردن افراد جدید به پروژه باعث نمی‌شود که سریع تر انجام شود - اتفاقا در ابتدا باعث طولانی شدن آن می شود – بعد از کاهش اولیه سرعت با هماهنگ شدن جو با تیم و محصول و فرایند شاهد افزایش سرعت خواهیم بود.

سارا : قصد بی ادبی را نسبت به جو ندارم. اما آیا ما مطمئن هستیم که ایده درستی است؟ ما به زودی یک انتشار خواهیم داشت با سرعت و کاهش ظرفیت‌مان و آن باعث محدود شدن آنچه که در نهایت باید منتشر شود خواهد شد. آیا مشتری با این حالت مشکلی ندارد؟

سیمون : من با ذی‌نفعان پروژه حرف زدم و بعد از تشریح اسکرام و چابک همگی آنها به توافق رسیدند که این حالت برای شرکت سودمند تر است. الان زمانش رسیده است که بر اساس دیدگاه چابک زیر ساخت های شرکت مان را باز سازی کنیم. ما این کار را با درگیر کردن سایر توسعه دهندگان در فرآیند حتی اگر باعث کاهش سرعت شود انجام می دهیم. این باید به عنوان یک فرصت در شرکت نگاه کرده شود. مخصوصا جو که باعث کاهش سرعت نمی‌شود.

تایلر : واو! برای اولین بار است.

سیمون : بله. باعث شد خیلی از وقت من و آقای تیم را صرف متقاعد کردن کنیم. اما ما توانستیم پتانسیل قابل توجهی را روی این و کسب و کاری را که روی آن توافق کردیم نشان دهیم.

آقای تیم : بسیار عالی دوستان . حالا وقتش است که تم کاری این اسپرینت را مشخص کنیم.

# تم این اسپرینت

آقای تیم : تم این اسپرینت "تغییر بازی" خواهد بود. دلیل آن هم این است که داستان های کاربر که می خواهیم در این اسپرینت انجام‌شان دهیم همه آنها به نحوی به تغییر بازی به اجبار کاری را انجام دادن ربط داد. یک بار دیگر تکرار می‌کنم که یک تم راهی است برای نشان دادن هدف مشترک تمامی داستان های کاربر که می‌خواهیم در این اسپرینت انجام دهیم است. دائما از خود سوال کنید اگر که شما در حال کار روی بازتاب تم اسپرینت هستید. اگر نه به من یا سیمون اجازه دهید که بدانیم تا آن را حل کنیم.

# تخمین دسترس پذیری و ظرفیت

آقای تیم : هر یک از شما می داند که در بازه های از این اسپرینت نمی‌تواند باشد؟

جو : من تمام وقت اینجا هستم.

تایلر : من تمام اسپرینت را حضور نخواهم داشت. من یک اخطاريه برای کار داوری دریافت کرده‌ام. فقط برای چند روز خواهد بود بنابراین یک ضربه بزرگی نخواهد زد با این حال کمی ضربه خواهیم دید.

آقای تیم : خب . این باعث میشه که ما در ظرفیت این اسپرینت مان دچار ضرر شویم ولی بر اساس ان برنامه ریزی خواهیم کرد. تایلر از سرپرستی تیم مشتکرم.

سارا : من تمام اسپرینت اینجا خواهم بود. تایلر فقط مطمئن باش که محاکمه‌‌ات نکنند!

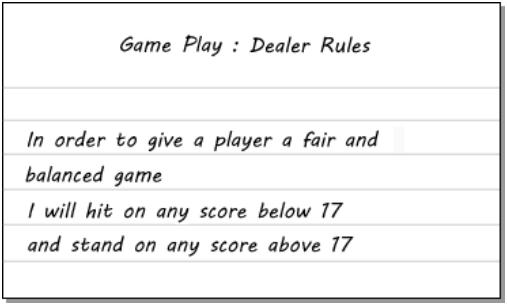
سیمون : ما همان طور که از پیش گفتیم من تمام اسپرینت خواهم بود.

تیم : بسیار عالی. در طول آخرین اسپرینت سرعت ما 16 واحد بود. با در نظر گرفتن اینکه تایلر چند روزی نیست و آمدن جو ما نیاز به ظرفیت کمتری در نظر خواهیم گرفت. اجازه دهید که برنامه ریزی کنیم.

# برنامه‌‌ ریزی بازی پوکر

تیم : سیمون لطفاً برنامه را بیار.

سیمون : بسیار خوب. می‌خواهم که اولین داستان کاربر را بیاورم. ما با گیم پلی شروع می کنیم. داستان کاربر قاعده بازی دستفروش ( تصویر 7-1 را ببینید. ) وقتی که این داستان کاربر ویژه در این ملاقات برنامه انتشار آمد ما در وضعیتی قرار گرفتیم که هدفش دادن کار اجبار به نقش دستفروش است که با آن بازی می‌شود. اندازه پیراهن آستین کوتاه برای این داستان کاربر M است.



تصویر 7-1 . قاعده بازی دستفروش

سیمون : تا اینجا سوالی هست؟

تایلر : آیا می‌توانید بیاد بیاورید و به ما نقش های کسب و کاری را بگویید.

سیمون به همه گفت که نقش ها به قرار زیر است :

* دستفروش باید دستش را بزند تا زمانی که امتیازش لااقل به 17 برسد
* زمانی که دستفروش امتیازش به 17 رسید می‌ماند.
* اگر دستفروش امتیازش از 21 بیشتر شد بازی را خواهد باخت.

سیمون : شما باید به یاد بیاورید که این داستان کاربر ، منطقی است که دستفروش زمان اجرای بازی به آن نیاز دارد بنابراین آنها می‌دانند که چکار کنند. بدون آن ما مشتریانی بسیار، بسیار ناراضی خواهیم داشت.

سارا : بنابراین ، ما به راحتی آنها را برای این داستان کاربر به عنوان ناحیه پذیرش در نظر بگیریم و به محض اینکه پیاده‌سازی شدند، ما می‌توانیم آنها را به عنوان داستان کاربری که تمام شده در نظر بگیریم؟

سیمون : درسته.

آقای تیم : اگر سوال دیگری نباشد رأی گیری کنیم.

سارا : نظر من 5 است.

تايلر : نظر من 3 است.

آقای تیم : جو تو نظری در مورد این داری؟