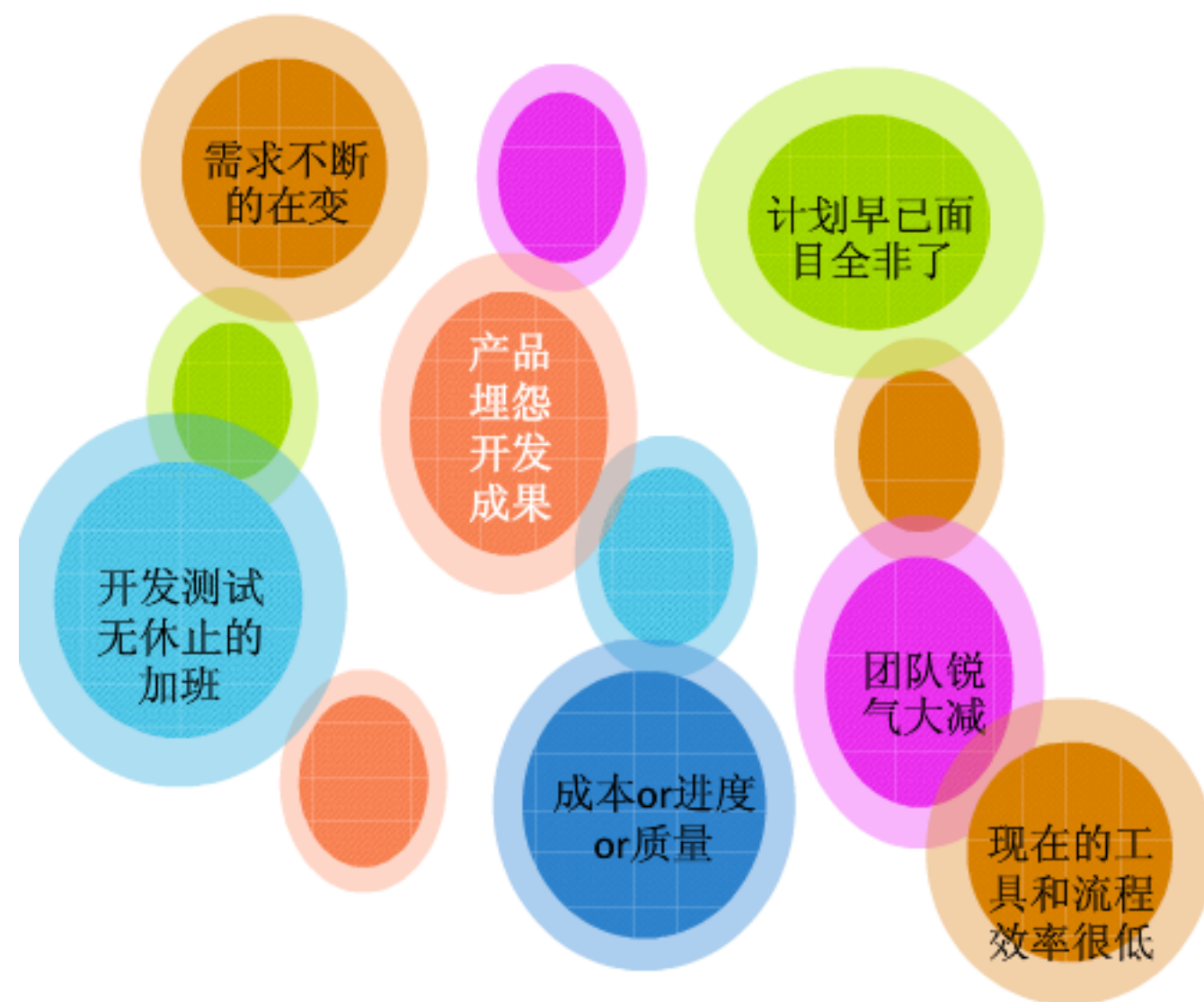
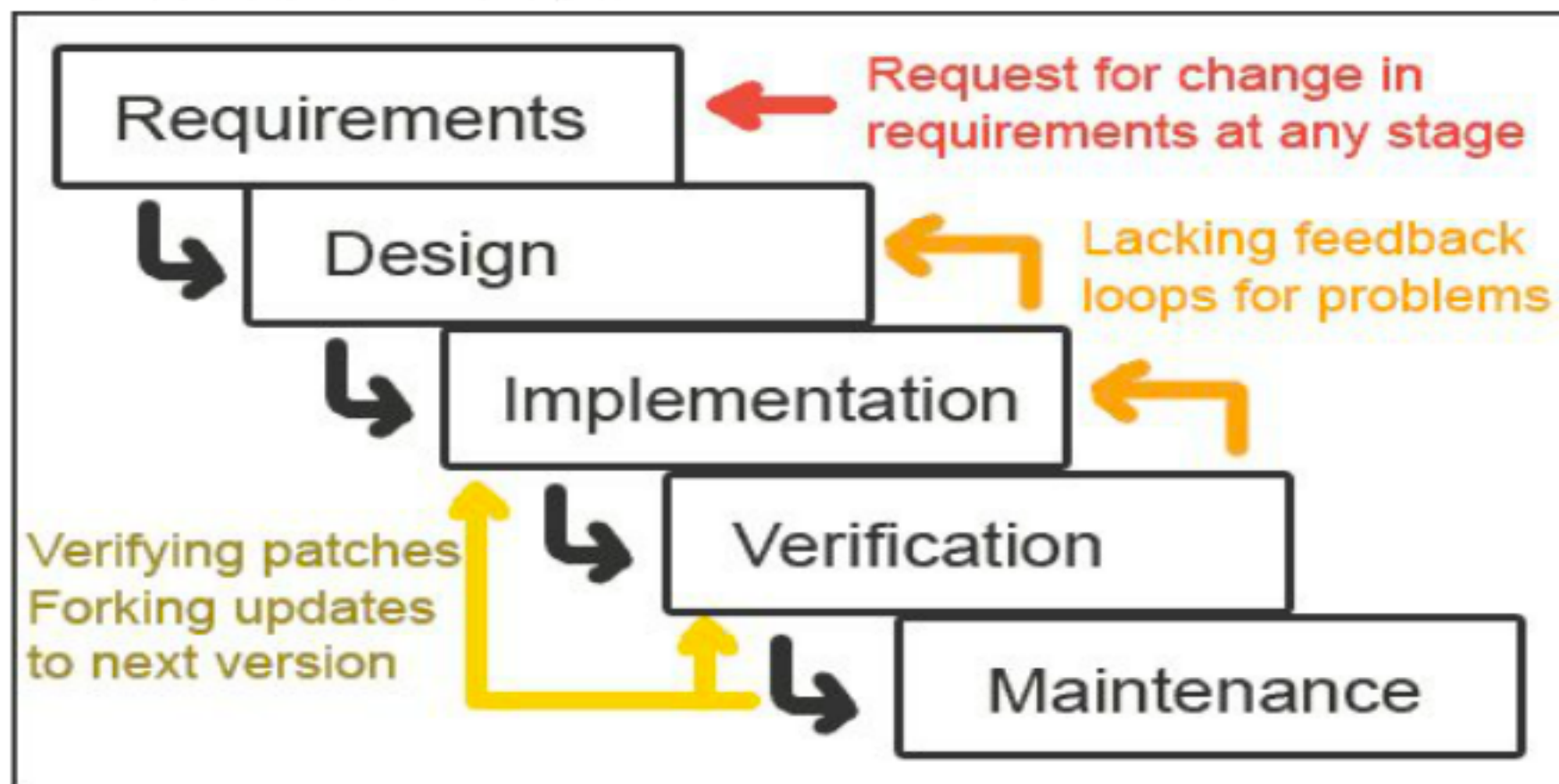


敏捷开发



非敏捷 - 瀑布式开发

- 软件开发的经典模型

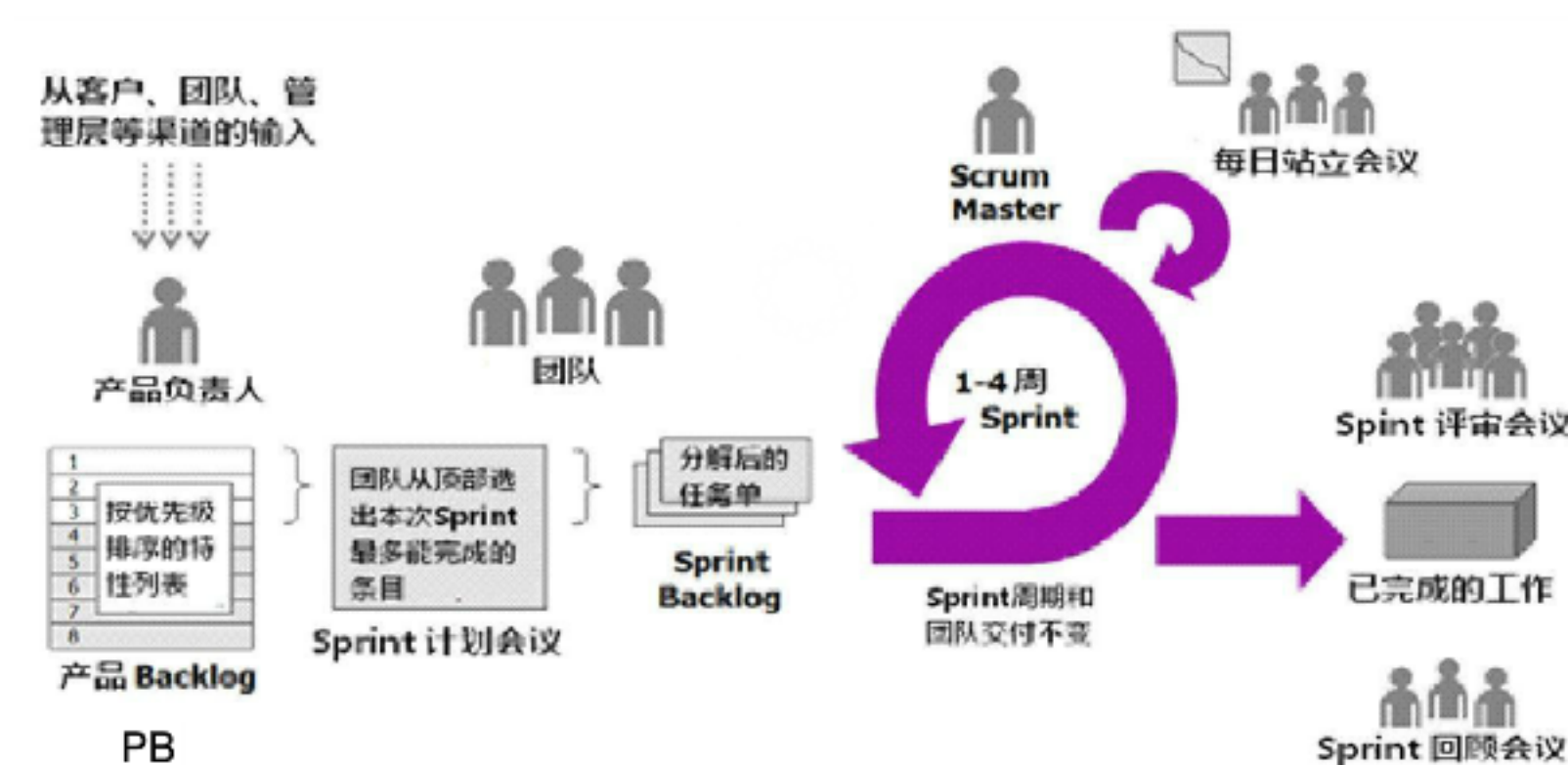


传统项目流程

瀑布模型的主要缺陷：

- 程序的维护成本会越来越高（需要很多人）
- 团队氛围压抑（感受不到激情）
- 不方便做需求变更（引起客户不满）

什么是Scrum?



敏捷开发宣言

个体和交互	胜于	过程和工具
可以工作的软件	胜于	面面俱到的文档
客户合作	胜于	合同谈判
响应变化	胜于	遵循计划

Scrum角色



产品负责人

产品负责人是利益相关方的代表，他的工作重点是产品的业务方面。他负责向团队介绍产品远景。他负责给出一份明确的，可度量的，合理的产品 Backlog，并从业务角度出发对 Backlog 中各项问题按优先级排序。



团队

团队尽一切可能去完成任务——发布产品。团队需要全面的能力，这意味小组内拥有实现产品的全部技术和技能。团队还需要充分的理解产品负责人所描述的产品愿景以及 Sprint 目标，以更好地支持可能需要进一步开发的产品发布。



Scrum Master

Scrum Master 是整个团队的导师和组织者，他负责提高团队的开发效率。他常提出培训团队的计划，列出障碍 Backlog。Scrum Master 控制着检查和改进 Scrum 的周期，他维护这一团队的正常运行，并与产品负责人一起让利益相关方获得最大化投资回报。他关心的是这些敏捷开发思想是否能得到利益相关方的理解和支持。

SCRUM计划会议

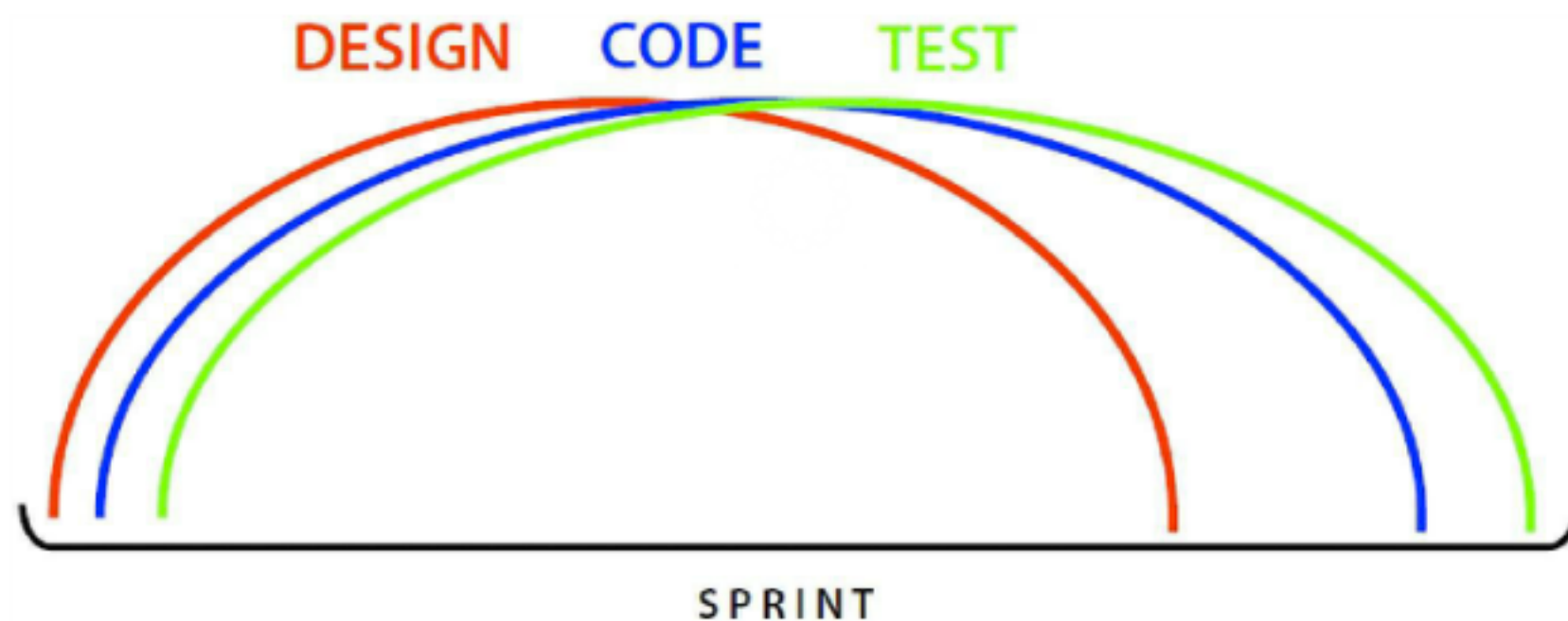
Sprint计划会议

- 在每个Sprint开始之前召开Sprint计划会议，计划会议要有足够的时间，会议量一般为4-8小时。
- 参加人员有产品负责人、Scrum Master、Scrum团队和其他感兴趣的人。
- Product Owner从产品Backlog中挑选高优先级的任务，并与Scrum团队一起决定在这个Sprint中需要完成多少功能。
- 将任务分解成小的功能模块。
- 团队成员详细讨论如何按需求完成这些功能模块，并估计完成每个功能模块所需的大概时间

迭代计划会议

- 团队确定在迭代结束时，能完成多少PB
- 对于2周迭代的项目，会议一般花3-4小时
- 分两部分（同一天内，连续）
 - 第一部分：团队评审PO想要的东西，然后与PO确认“完成”的定义
 - 第二部分：团队决定承诺完成多少，以及如何实现承诺

达到“完成”——更好的方式



任务板

未开始 进行中 已完成

测试情况

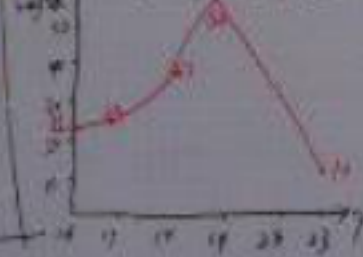
缺陷统计情况表

	16	17	18	19	20
缺陷				1	0
修复		4			2
计划		10	1		2
次要					4
严重					0
其他				1	1
总计		14	2	1	7

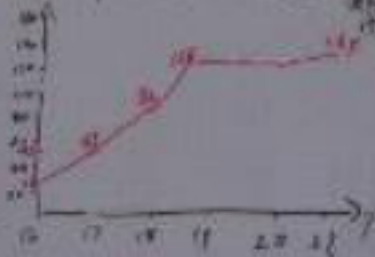
缺陷统计情况表

	16	17	18	19	20
缺陷					0
修复			2		0
计划		2	2	3	1
次要			1	1	0
严重	1	3	1	1	0
其他	2	1			0
总计	3	6	6	5	1

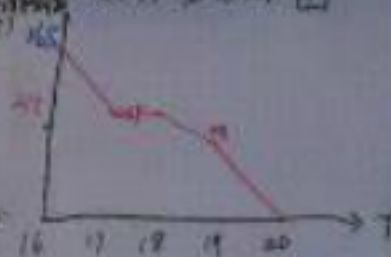
缺陷趋势图



缺陷总数趋势图



测试任务状态图



每日Scrum会议

每日例会

- 最好在每天早上开，时间一般控制在15分钟之内
- 条件允许的话，会议最好每天都在同一时间同一地点举行
- 谁都可以参加这个会议，但只有团队成员发言，其它人员只能旁听
- 所有出席者都应站立（有助于保持会议简短）
- 确定更新燃尽图
- 会议由Scrum Master主持，在会上每个团队成员需要问3个问题：
 - [1]我昨天完成了哪些工作
 - [2]我今天将要做什么
 - [3]我遇到哪些障碍。

每日Scrum会议



Sprint评审会议

Sprint评审会议

- 在Sprint结束时召开，会议时间控制在两小时以内
- 开发团队展示这个Sprint中完成的功能，不需要PPT，一般是已经完成的功能DEMO
- 客户、管理层、Product Owner以及其它开发人员都可以参加
- 主要是对项目开发的进度通过对实际已完成产品功能的审核进行控制，由产品负责人断定实际所发两点的功能是否与既定的Sprint目标一致，

迭代回顾

Sprint回顾会议

- Sprint结束后，时间在1-3个小时
- 回顾刚结束的Sprint，对其进行总结和反思，审视和适应的能力是Scrum的基础，在Sprint回顾会议期间，项目团队会分析Sprint中的成功经验和所遇到的阻碍，
- 产品负责人、Scrum团队和Scrum Master参加