## 每日站会

参加人员：产品 测试 开发 架构师 敏捷教练

大家围站在画板周围，开发人员轮流讲述

1. 昨天干了便签上的哪个故事？
2. 今天打算干哪个故事？
3. 有没有遇到什么困难？

如果有故事状态发生变化，移动便签到新状态栏

## Sprint（冲刺）计划会议

这个会议大概耗时4小时

会议目的

一．**产品负责人定冲刺目标，定演示时间。**

每次冲刺必须制定本次冲刺的目标，这个目标必须用业务术语表达

演示是非常重要的，是展示冲刺成果的活动，常常在冲刺快结束时进行

1. **决定冲刺要包含的故事**

哪些需求要在这个冲刺中完成，是由开发团队决定的

开发团队要按照产品负责人制定的需求优先级来开发

1. **时间估算**

估算是一项团队活动，全部人员要参与到所有故事的估算

只估算本次冲刺的故事

团队成员需要对故事有一定的理解才能进行估算，每个成员对每个故事都要估算

时间估算有一项很优秀的技术-----计划纸牌（把估算时间写在一张纸牌上）

任务是产品负责人在冲刺计划会议之前，早已经整理好的，井然有序，有优先级

## 每周演示

在每周的周末集中展示一下大家的开发成果

其目的是：

1. 直观的了解每个人的进度；
2. 把每个人的开发成果集成为一个完整的系统

## 测试

Bug分为4级

* **一级BUG**【严重缺陷】：系统主干流程进行不下去，系统崩溃，服务无法提供，系统数据错误等严重影响用户使用的缺陷
* **二级BUG**【较严重缺陷】：系统分支功能进行不下去，系统崩溃，服务无法提供等影响用户体验的缺陷
* **三级BUG**【一般缺陷】不影响主功能，影响较小的缺陷。或对系统有一定影响，但触发条件极端，不容易出现的bug
* **四级BUG**【小缺陷】图片样式错误，文字错别字等

每次迭代结束后，统计每人的bug数

功能测试

大的功能模块拆分为小的功能模块，小功能模块的开发周期最长为两人天，超过两天的需架构师介入评估

开发人员的提交单位是小功能模块，小功能模块提交后同时通知测试人员，测试人员开始介入测试

开发人员边开发新功能边修改bug

遇到的问题？

1. 开发人员对开发时间的评估极不准确，有些评估1天做完的，最后3天才完成。几乎所有人都犯这个错误