



第4章敏捷过程

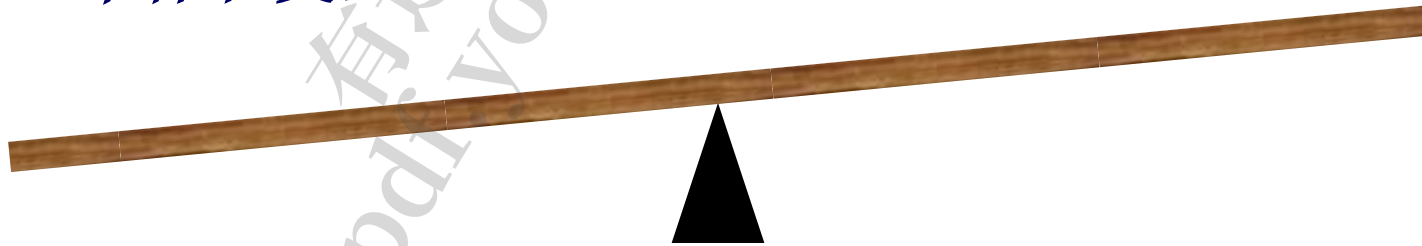




敏捷软件开发宣言

- 响应变化
- 客户协作
- 工作软件
- 个体和交互

后一个计划
合同谈判
全面的文档
流程和工具



•注意:虽然大多数从业者在理论上同意这种哲学,但现实世界中出现的许多实用主义问题可能会导致右边的物品与左边的物品同样重要。



4.1 什么是敏捷?

- 对变化的有效(快速和适应性)反应
- 在所有利益相关方之间进行有效沟通
- 吸引客户加入团队
- 组织一个团队, 使其能够控制所执行的工作
屈服.....
- 软件的快速增量交付
- 实现敏捷性的12条原则(p.105-106)





4.2什么是敏捷过程？

- 敏捷流程

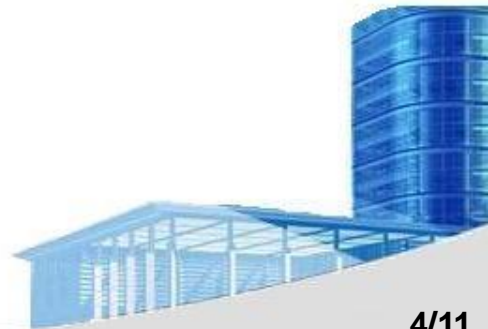
- 由客户对需求的描述(场景)驱动
- 认识到计划是短暂的
- 着重于构造活动的迭代式开发软件
- 交付多个“软件增量”
- 随着变化的发生而适应





4.2什么是敏捷过程？

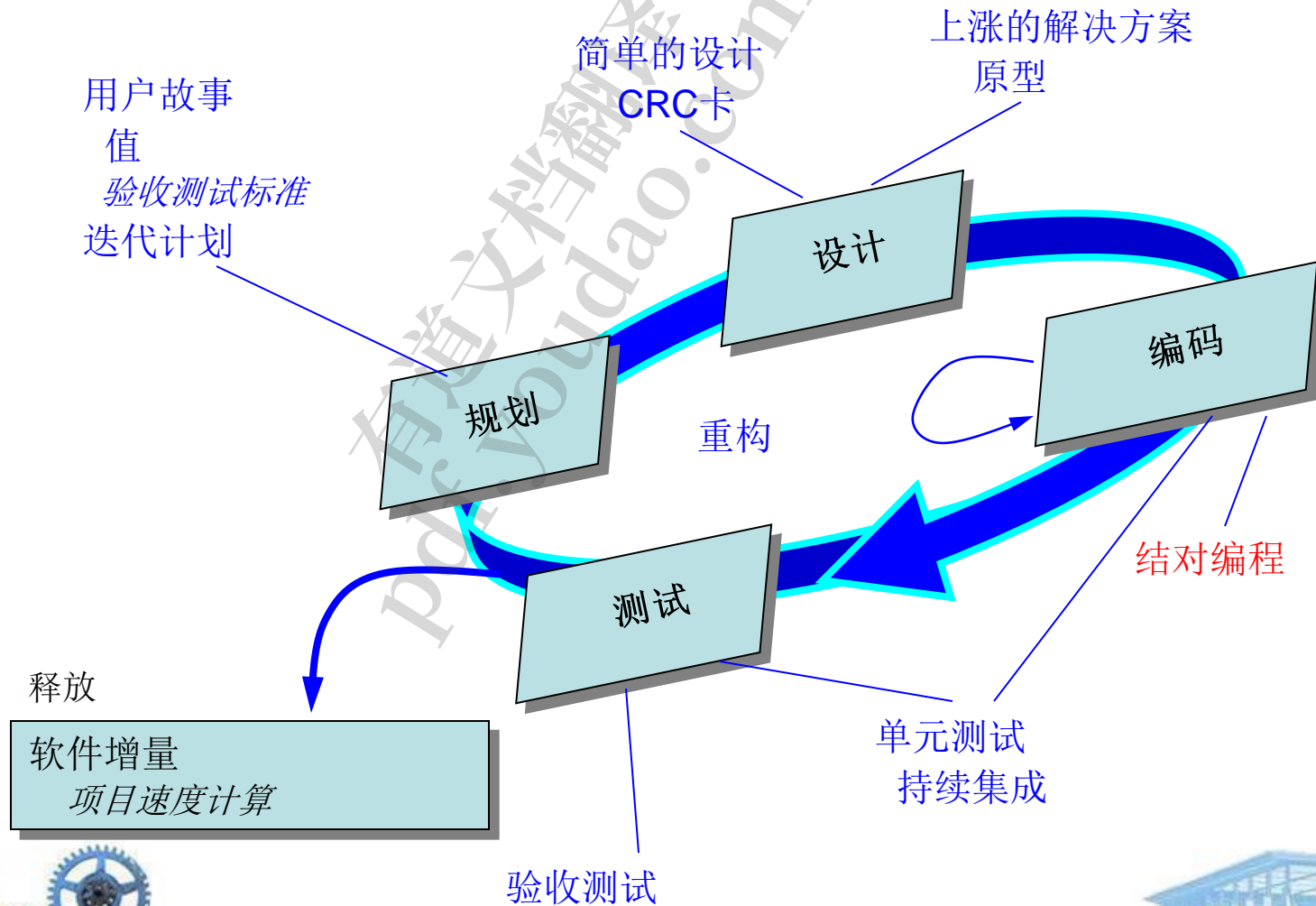
- 人的因素——敏捷开发团队成员中需要存在的特征：
 - 能力
 - 共同的焦点
 - 协作
 - 决策能力
 - Fuzzy-problem解决能力
 - 相互信任和尊重
 - 自组织





4.3敏捷过程模型

• 极限编程(XP)——Kent Beck, 1999年





4.3敏捷过程模型

• 适应性软件开发(ASD) ——吉姆·海史密斯

自适应周期计划
使命宣言
项目限制
基本要求
定时发布计划

需求收集
联合应用开发
mini-specs

投机

协作

学习

释放

软件增量
后续周期的调整

实现/测试的组件
反馈的焦点小组
正式的技术评审
的解剖

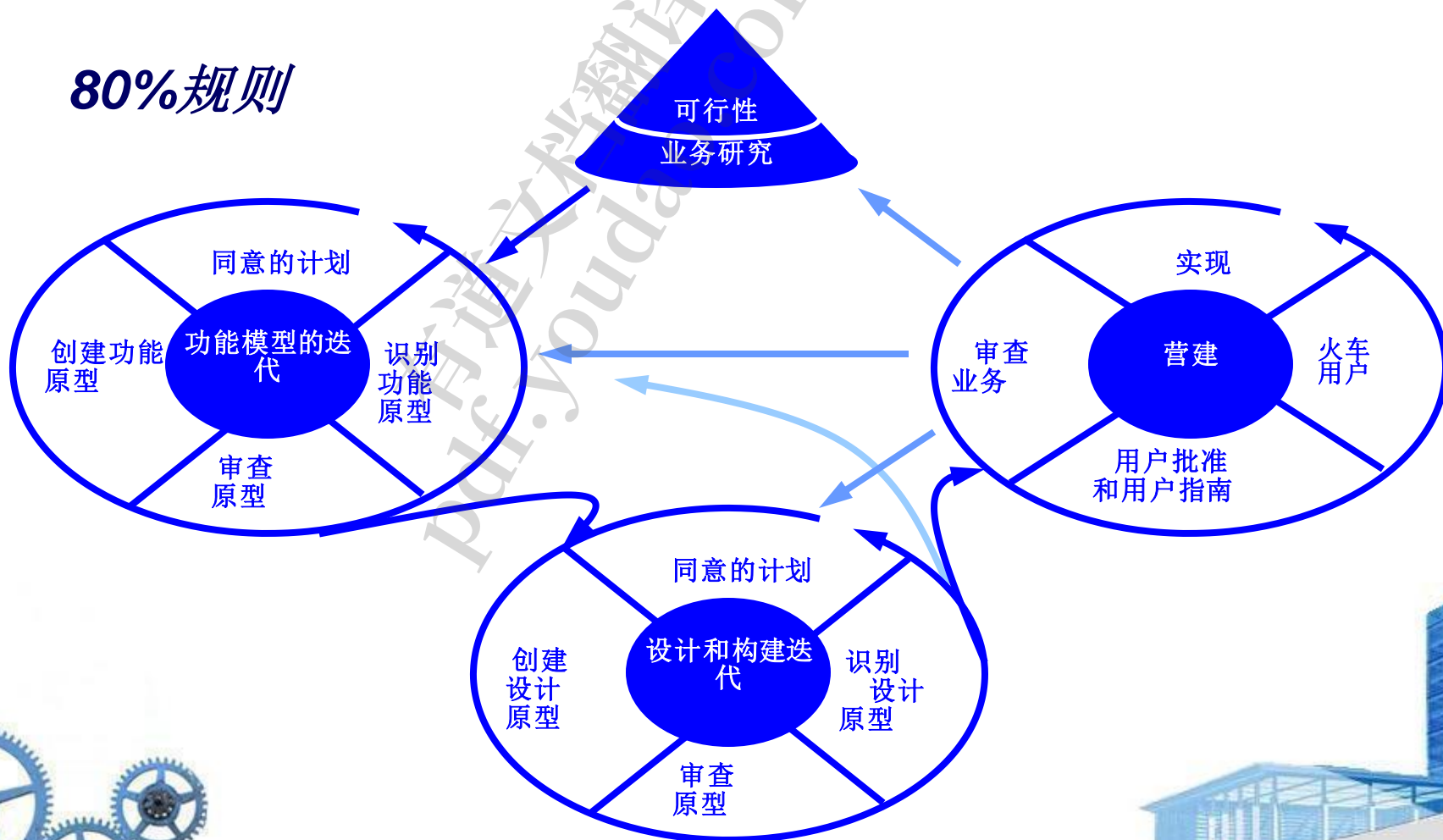




4.3敏捷过程模型

- 动态系统开发方法(DSDM)
 - 由DSDM联盟推广(www.dsdm.org)

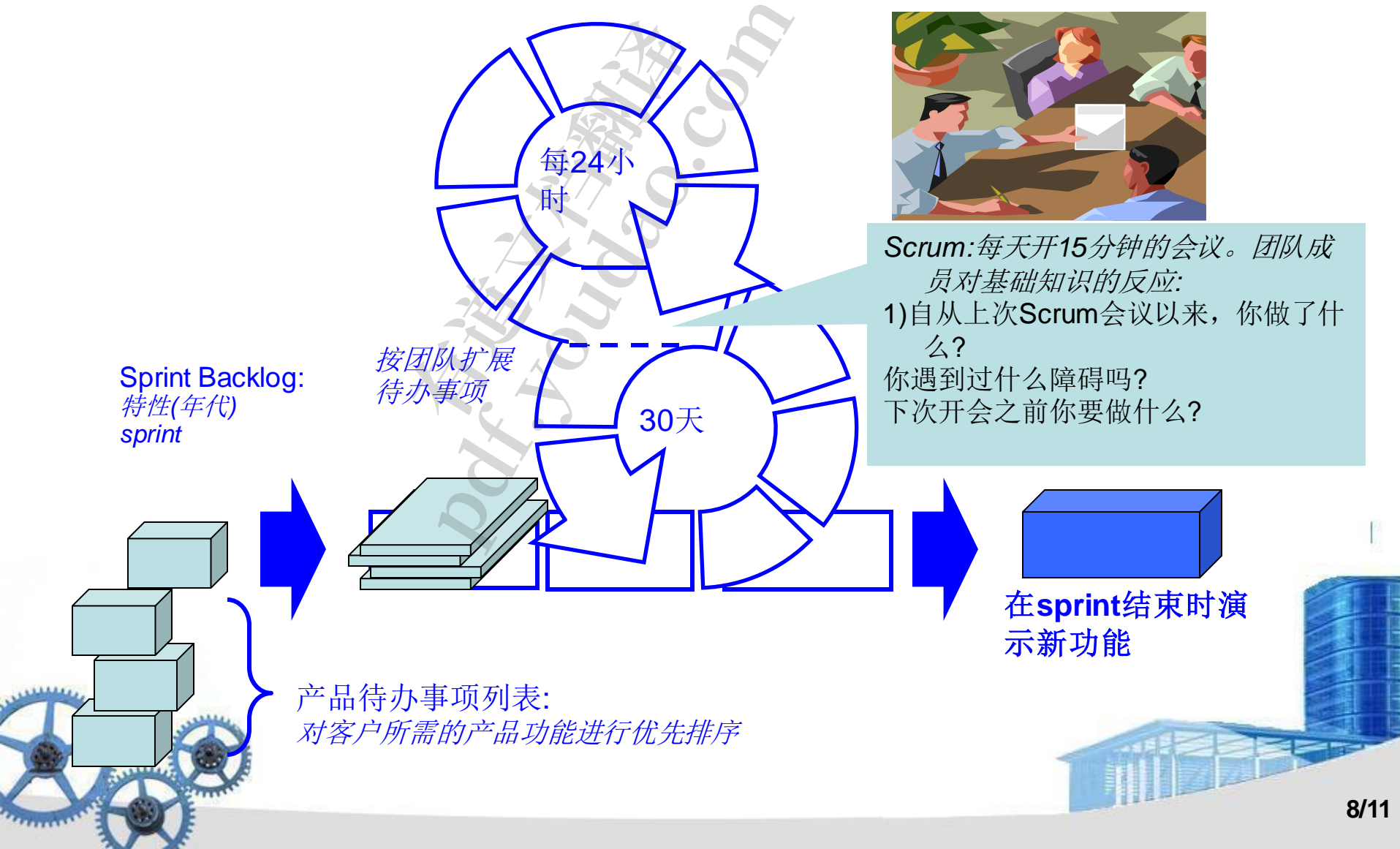
80%规则





4.3敏捷过程模型

• Scrum——Schwaber和Beedle著





4.3敏捷过程模型

• Crystal——Cockburn和Highsmith著

特点:

- 实际上，创建了一个允许基于问题特征的可操作性的过程模型晶体家族
- 强调面对面的沟通
- 建议使用反思工作坊来审查团队的工作习惯

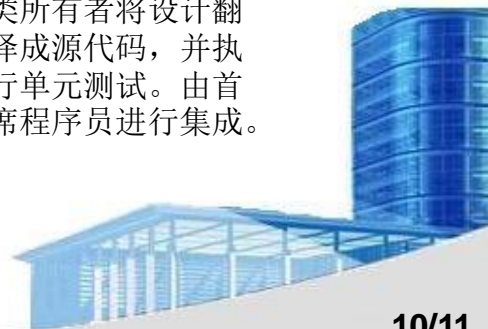
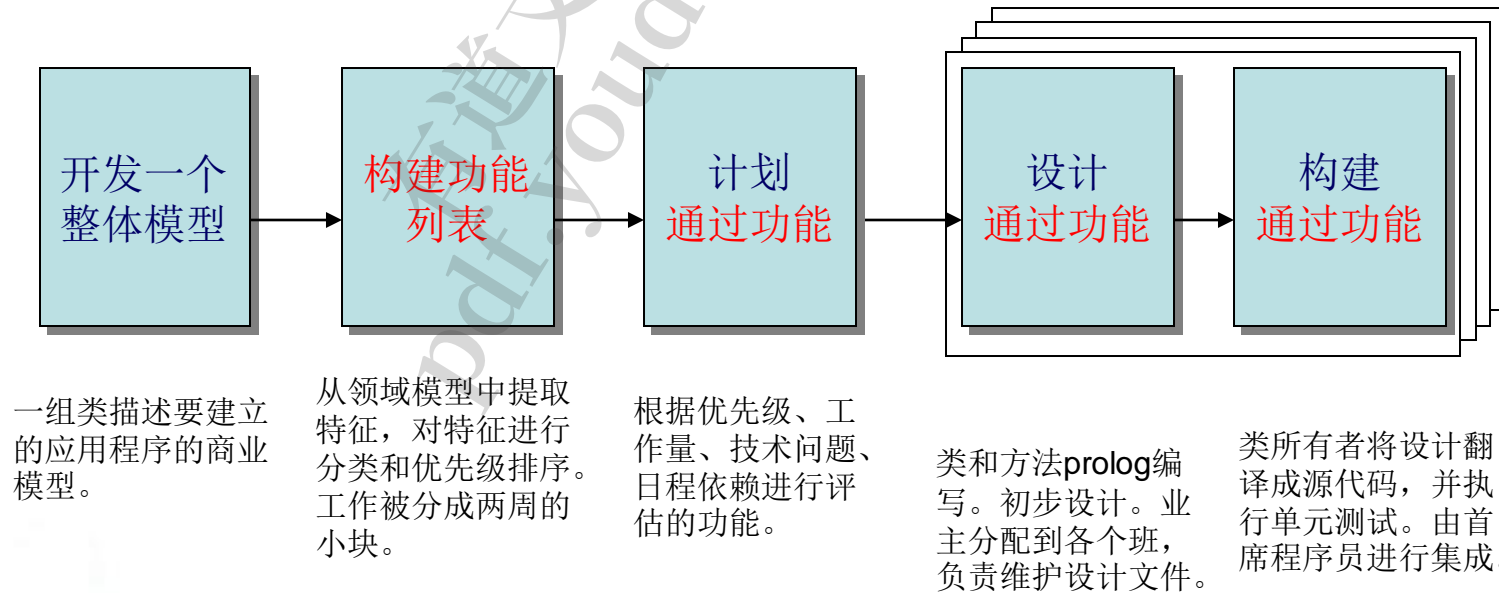




4.3敏捷过程模型

• 特征驱动开发(FDD) ——Peter Coad等人

- 面向对象软件工程的实践过程模型
- 特征是客户价值函数，可以在两周或更少的时间内实现





4.3敏捷过程模型

- 敏捷建模(AM)——作者:Scott Ambler

- 建模原则

- 有目的地建模
- 使用多个模型
- 轻装出行(只保留有长期价值的模型)
- 内容比表象更重要
- 了解你用来创建它们的模型和工具
- 适应当地的

