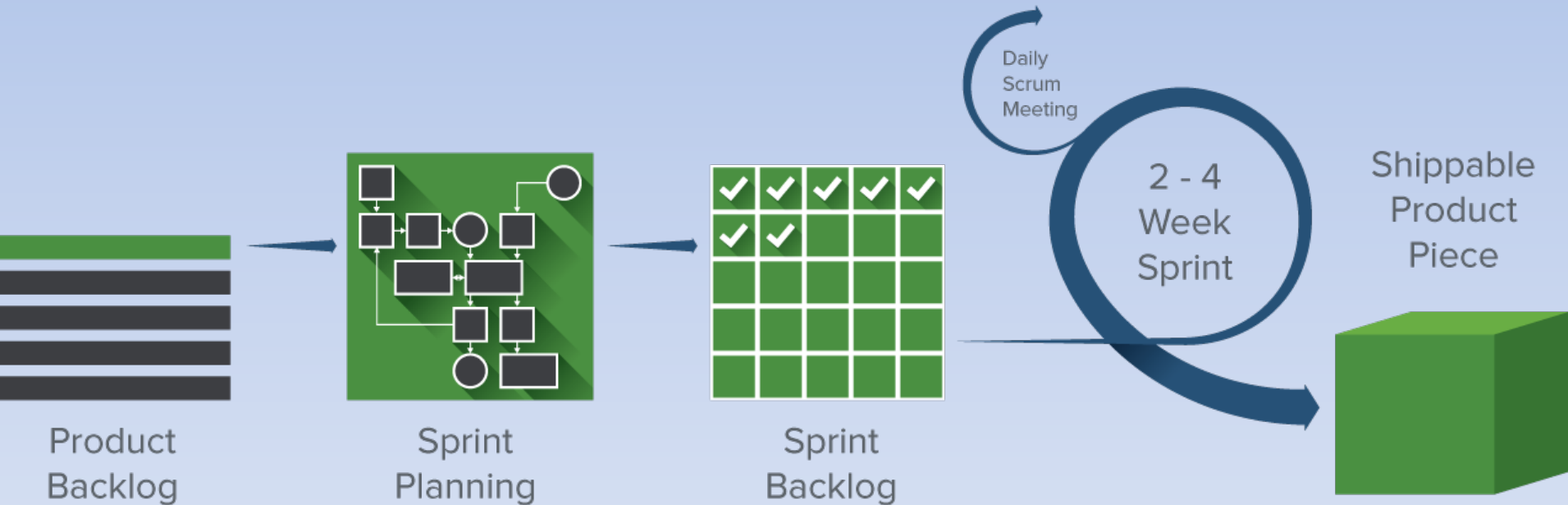


Scrum

Cechy

- Iteracyjny
- Inkrementacyjny
- Posiada swoją terminologię i role

Poszczególne kroki w Scrum



Poszczególne kroki w Scrum

- Product backlog: zawiera listę funkcjonalności do zrealizowania
- Sprint planning: z backlog wybierane są takie elementy, które będą zrobione w najbliższym Sprincie

Role

- Właściciel produktu
- Szef scruma
- Członek zespołu

Właściciel produktu

- Jest odpowiedzialny za decyzje w sprawie cech funkcjonalnych produktu oraz zarządzanie priorytetami w ich implementacji.
- Reprezentuje on interesy wszystkich ludzi zaangażowanych w projekt i finalny produkt – klientów, użytkowników

Szef scrum

- Jest odpowiedzialny za egzekwowanie praktyk i zasad Scrum
- Dbanie o zespół

Członek zespołu

- Każdy, kto należy do zespołu wykonującego czynności związane bezpośrednio z wytwarzaniem oprogramowania
- Członkowie zespołu pełnią różnorakie funkcje w zależności od projektu

Czynności procesowe i narzędzia

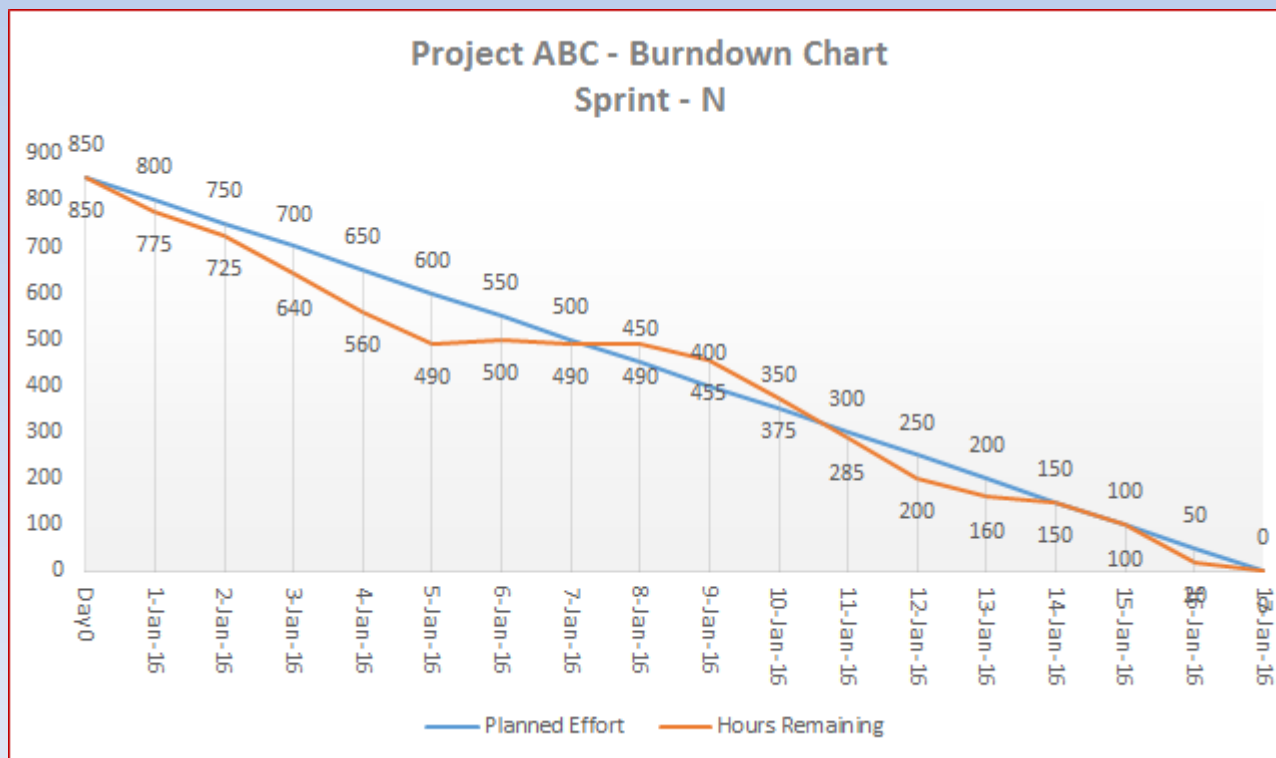
- **Sprint – iteracja:** czas trwania 13 dni. Sugerowany jest podobny czas trwania sprintu.
- Na początku sprintu całodniowe spotkanie składające się z dwóch części:
 - **Pierwsza 4h: planowanie - wykaz prac sprintu.** Następnie na tej podstawie określany jest cel sprintu, czyli wartość biznesowa.
 - **Druga część: podział wykazu prac na zadania.** Lista zadań niekoniecznie kompletna, zadania mogą się pojawić potem.
- Codziennie odbywa się spotkanie (**stand-up meeting**)

Stand-up meeting

- Spotkanie codzienne
- Czas trwania co najwyżej 15min
- Odpowiedź na pytania:
 - Co robiłeś wczoraj?
 - Co będziesz robić dzisiaj?
 - Co ci stoi na przeszkodzie?

Burn-down chart

- wykres przedstawiający ilość pracy do wykonania w bieżącym sprincie



Scrum board

Story	To Do		In Process	To Verify	Done
As a user, I... 8 points	Code the... 9	Test the... 8	Code the... DC 4	Test the... SC 6	Code the... D Test the... SC 8 Test the... SC Test the... SC Test the... SC 6
As a user, I... 5 points	Code the... 8	Test the... 8	Code the... DC 8		Test the... SC Test the... SC Test the... SC 6
	Code the... 4	Code the... 6			

User Story

- Opisuje cechy oprogramowania z perspektywy klienta

Zakończenie sprintu

- **sprint review meeting:** zespół przedstawia właścicielowi produktu, co osiągnięto w ostatniej iteracji (4h)
- **sprint retrospective meeting:** spotkanie retrospektywne sprintu trwające trzy godziny, na którym zespół i szef scruma rozmawiają o tym, które zadania i czynności zostały wykonane należycie podczas ostatniego sprintu i jak można usprawnić następny
- **Sprint można zakończyć wcześniej:** jeśli są uciążliwe problemy z realizacją bądź cel sprintu okazał się nieistotny. Może to zrobić szef scruma bądź właściciel produktu. Po tym organizuje się nowy sprint.

Zalety scruma

- **Większa transparentność projektu:** dzięki spotkaniom codziennym wiadomo co się robi w projekcie i niwelowane są ewentualne nieporozumienia;
- **Wzmocnienie odpowiedzialności zespołu:** nie ma project managera, zespół decyduje nad czym pracować w danym sprincie;
- **Łatwiejsze zmiany:** dzięki krótkim iteracjom i feedbacku od klienta;
- **Redukcja kosztów:** dzięki komunikacji problemy są znane wcześniej co wpływa na obniżenie kosztów i poprawę jakości.

Wady scruma

- **Ryzyko zwiększenia zakresu:** brak wyspecyfikowanej daty końca projektu może nakłonić klientów do żądania zwiększenia funkcjonalności;
- **Wymaga doświadczonego i zaangażowanego zespołu:** wymagana znajomość zasad scrumu oraz duża wiedza techniczna członków (brak ról);
- **Zły scrum master może zrujnować projekt;**
- **Błędnie zdefiniowane zadania mogą prowadzić do nieścisłości:** jeśli początkowe założenia są nieścisłe, planowanie staje się trudne i sprinty mogą się przeciągnąć w czasie.