

F7

Agila metoder

EDAF45

Programvaruutveckling i grupp – Projekt

Boris Magnusson, Ulf Asklund

Datavetenskap, LTH

XP - Scrum - Kanban

- Agila metoder
- Vad innehåller SCRUM
- Hur skiljer sig XP och SCRUM
- KANBAN - whiteboard!

Scrum - översikt

- Scrum 4 nyckelbegrepp:
 - Sprints
 - Backlog
 - Daily "scrum"
 - Backlog grooming
 - Sprint review

Roller i Scrum

- Scrumteam består av:
 - Utvecklingsteam
 - 5-10 personer, självorganiserande
 - Produktägare
 - Styr över prioritering, ofta del av företaget, ibland en kund. Ekonomiskt ansvar.
 - Scrum master
 - Coach, projektledare, skyddar teamet.

Sprint

- 2-4 veckor utvecklingsarbete, "timebox"
 - följer en utvald "att-göra" lista
 - planeringsfas då dessa väljs ut.
 - under själva Sprint ändrar man inte listan

Backlog

- Lista över "att-göra".
- Hanteras av Produktägaren
 - Skapas initialt, inkl alla önskemål.
 - Delas i delar som "skapar värde".
 - Kan förändras över tid
 - Prioriteras, urval av de mest prioriterade inför nästa Sprint.

Daily Scrum

- Typiskt morgonmöte
 - Synkronisera utvecklingen
 - Identifiera och lösa problem
 - tre frågor som alla svarar på:
 - Vad har du gjort sedan förra mötet?
 - Vad tänker du göra inför nästa möte?
 - Är det något som hindrar dig från det?

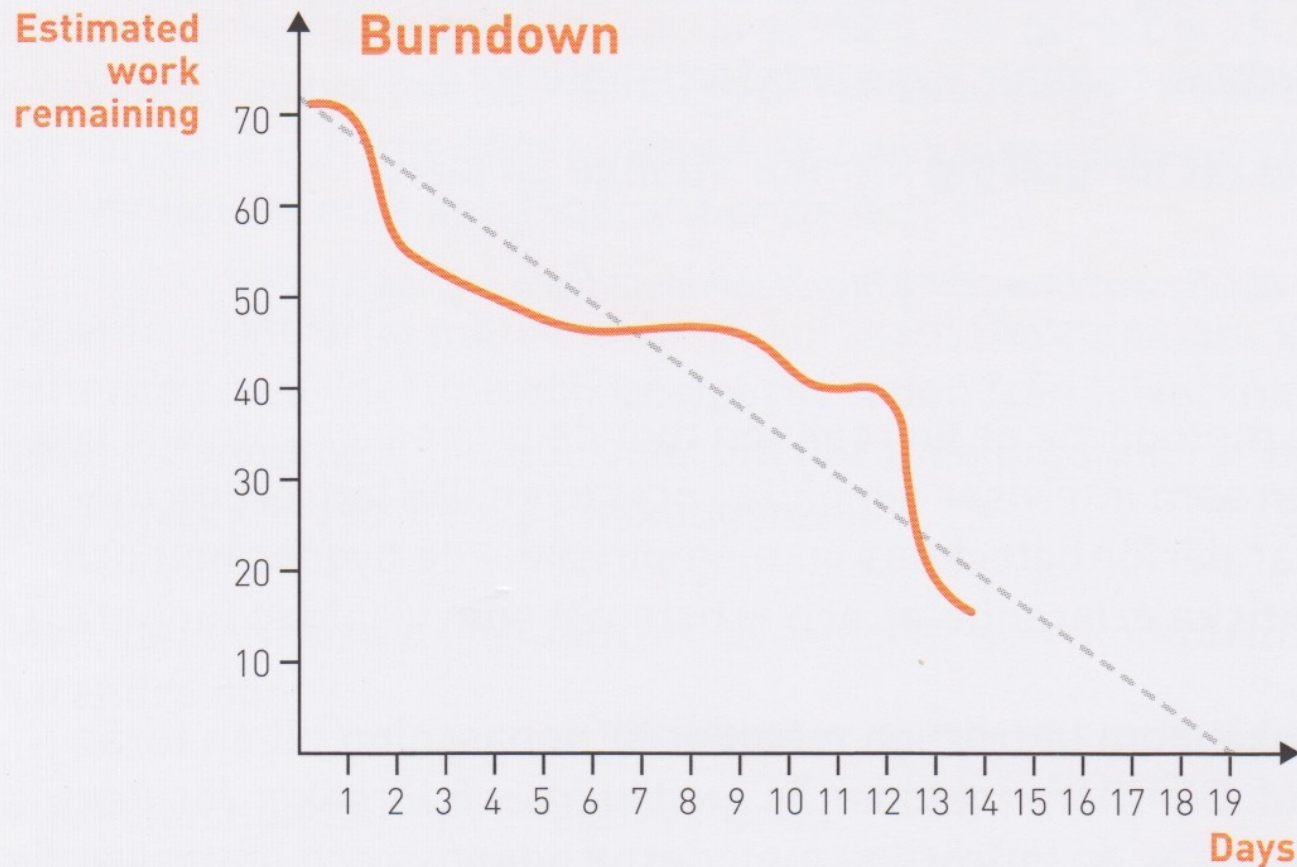
Backlog grooming

- "Underhåll" av backloggen
- Involverar hela teamet
 - Estimera tidsåtgång
 - Bryta ner "att göra" i mindre delar som passar i en Sprint.
- Görs regelbundet

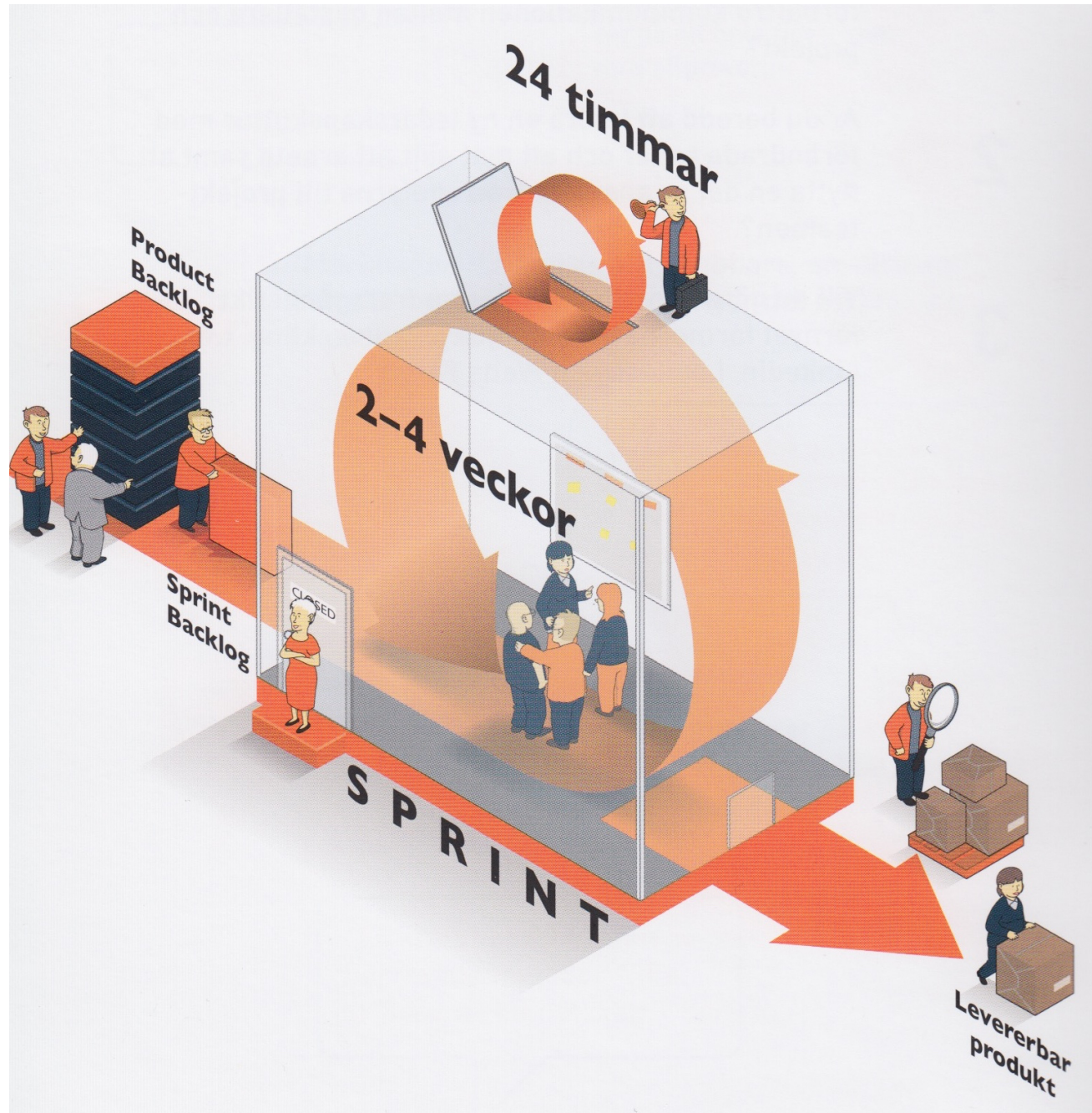
Sprint review

- Sprint avslutas med demo av resultatet för:
 - Produktägare, Kunder, Företagsledning etc.
- Retrospective
 - som förberedelse för nästa Sprint

Burndown chart



I ett s.k. burndown chart markerar man dag för dag hur mycket som återstår av det tidsplanerade arbetet. Diagrammet visar tydligt i vilken takt man "bränner av" de kvarvarande timmarna av en sprint.



Roller i Scrum

- Scrumteam består av:
 - Utvecklingsteam
 - 5-10 personer, självorganiserande
 - Produktägare
 - Styr över prioritering, ofta flera för företaget, ibland en kund. Ekonomiskt ansvar.
 - Scrum master
 - Coach, projektledare, skyddar teamet.
- XP motsvarighet
 - Team
 - Kund
 - Användare
 - Coach

Sprint

- 2-4 veckor
utvecklingsarbete,
"timebox"
 - följer en utvald "att-göra" lista
 - planeringsfas då dessa väljs ut.
 - under själva Sprint ändrar man inte listan
- XP motsvarighet
 - Iteration
 - Story
 - Prioritering
 - Embrace change!

Backlog

- Lista över "att-göra".
- Hanteras av Produktägaren
 - Skapas initialt, inkl alla önskemål.
 - Delas i delar som "skapar värde".
 - Kan förändras över tid
 - Prioriteras, urval av de mest prioriterade inför nästa Sprint.
- XP motsvarighet
 - De Stories vi har
 - Skapas efter hand
 - Prioritering

Daily Scrum

- Typiskt morgonmöte
 - Synkronisera utvecklingen
 - Identifiera och lösa problem
 - tre frågor som alla svarar på:
 - Vad har du gjort sedan förra mötet?
 - Vad tänker du göra inför nästa möte?
 - Är det något som hindrar dig från det?
- XP motsvarighet
 - Stand up meeting
 -

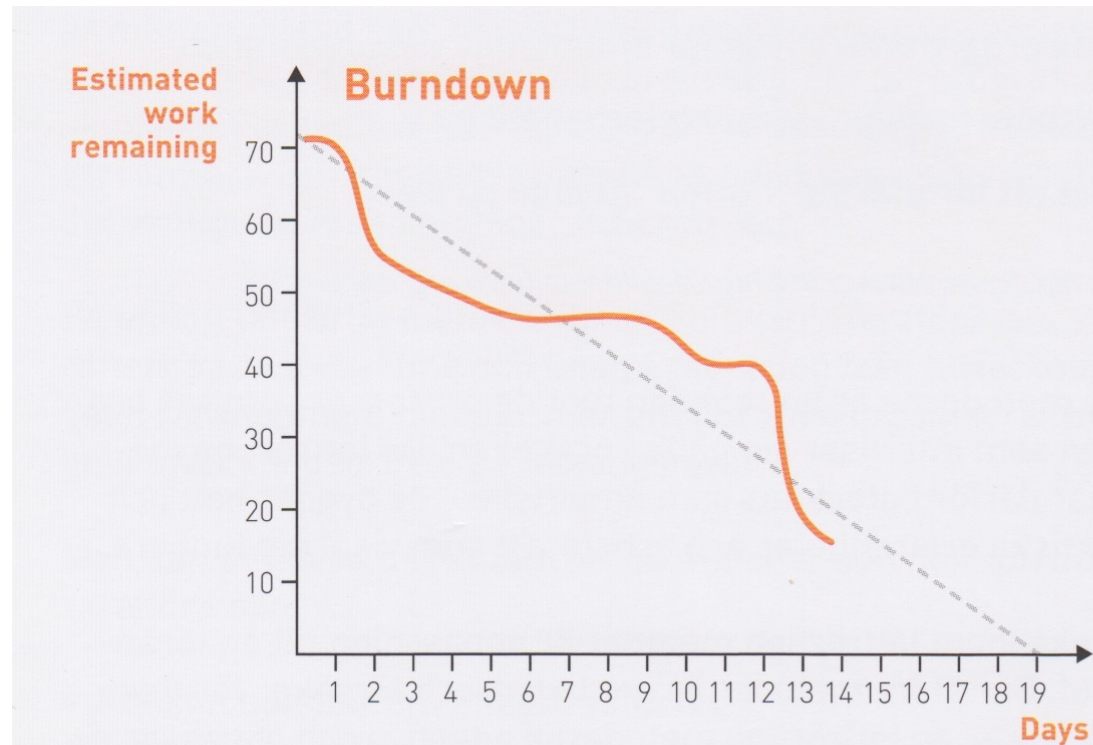
Backlog grooming

- "Underhåll" av backloggen
 - Involverar hela teamet
 - Estimera tidsåtgång
 - Bryta ner "att göra" i mindre delar som passar i en Sprint.
 - Görs regelbundet
- XP motsvarighet
 - Planeringsmöte
 - Görs hela tiden

Sprint review

- Sprint avslutas med demo av resultatet för:
 - Release
 - Acceptanstester
- Retrospective
 - som förberedelse för nästa Sprint
 - Planning game

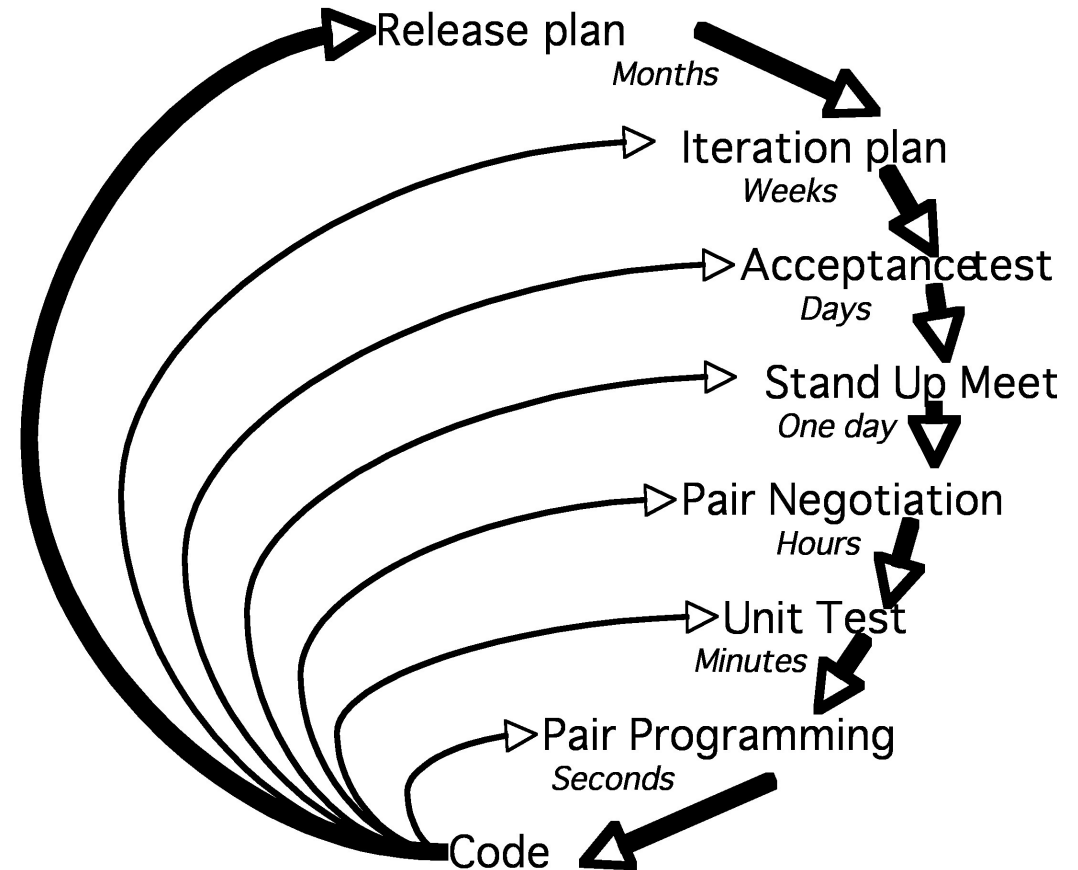
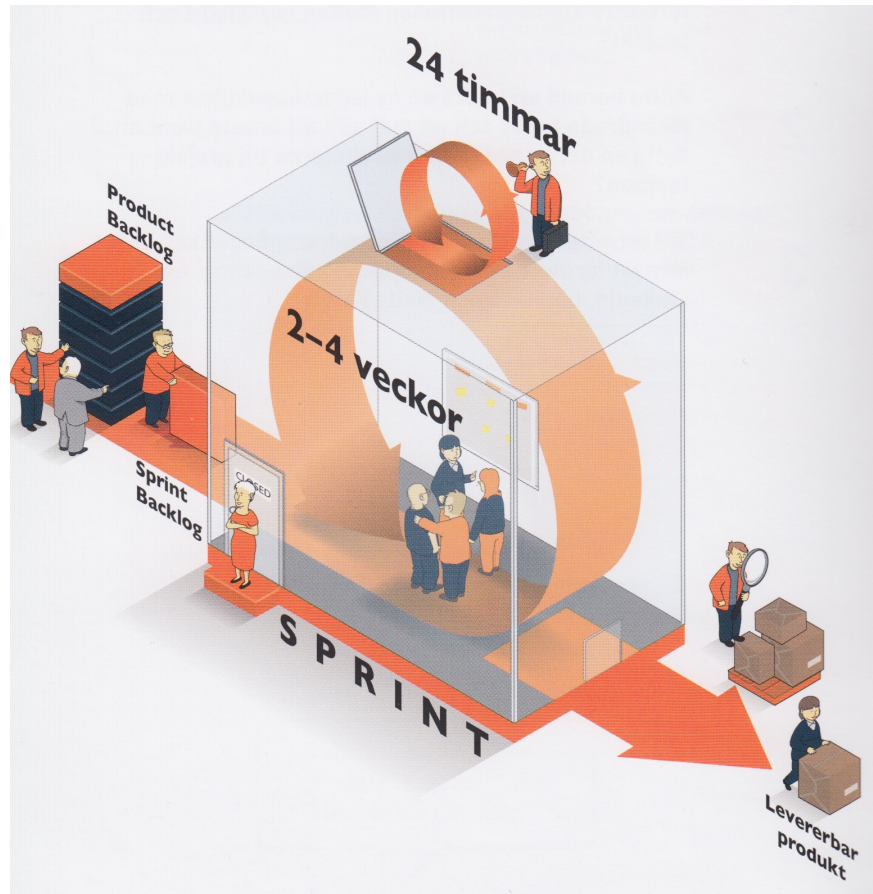
Burndown chart



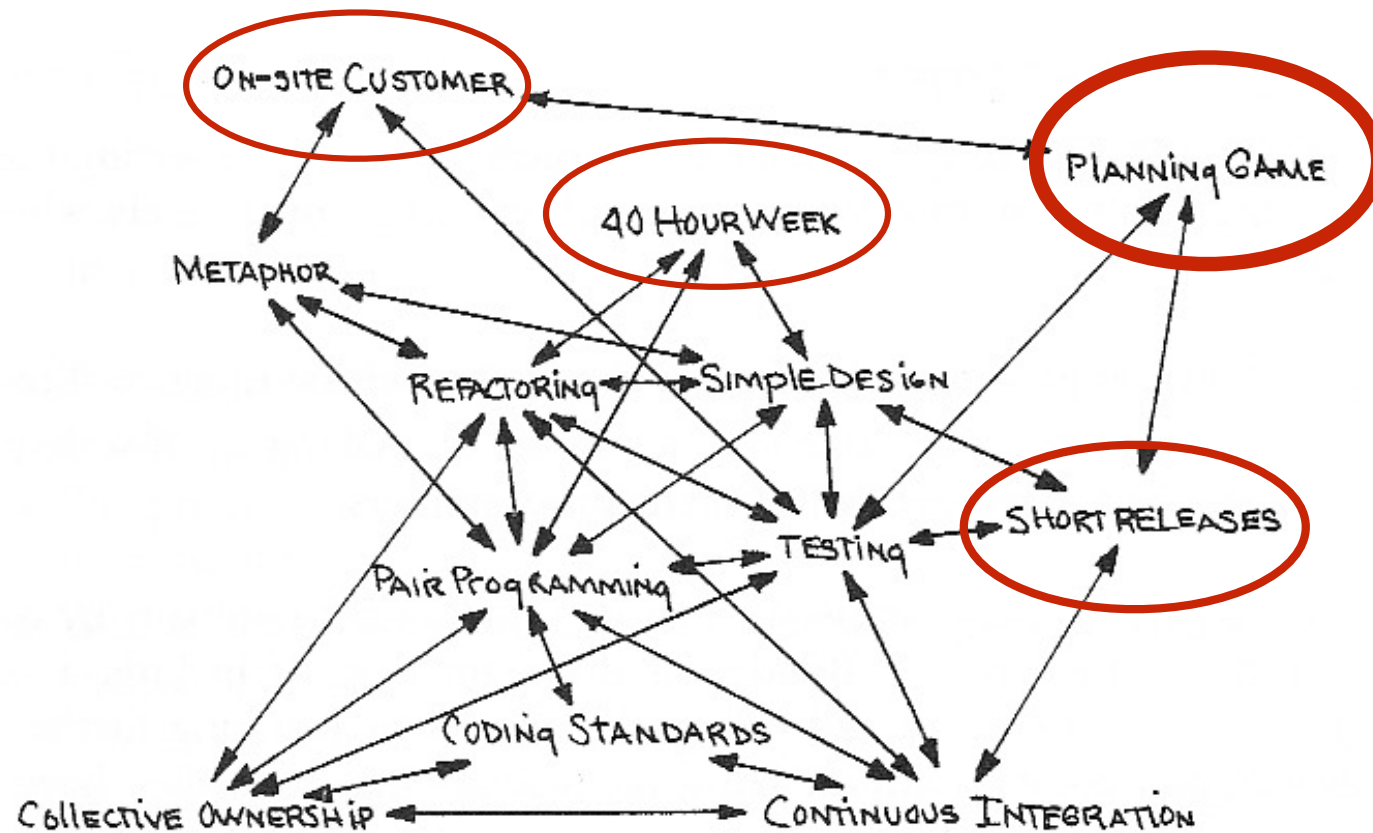
I ett s.k. burndown chart markerar man dag för dag hur mycket som återstår av det tidsplanerade arbetet. Diagrammet visar tydligt i vilken takt man "bränner av" de kvarvarande timmarna av en sprint.

- XP motsvarighet
 - Kvarvarande stories tar aldrig slut.

Feedback - Scrum-XP



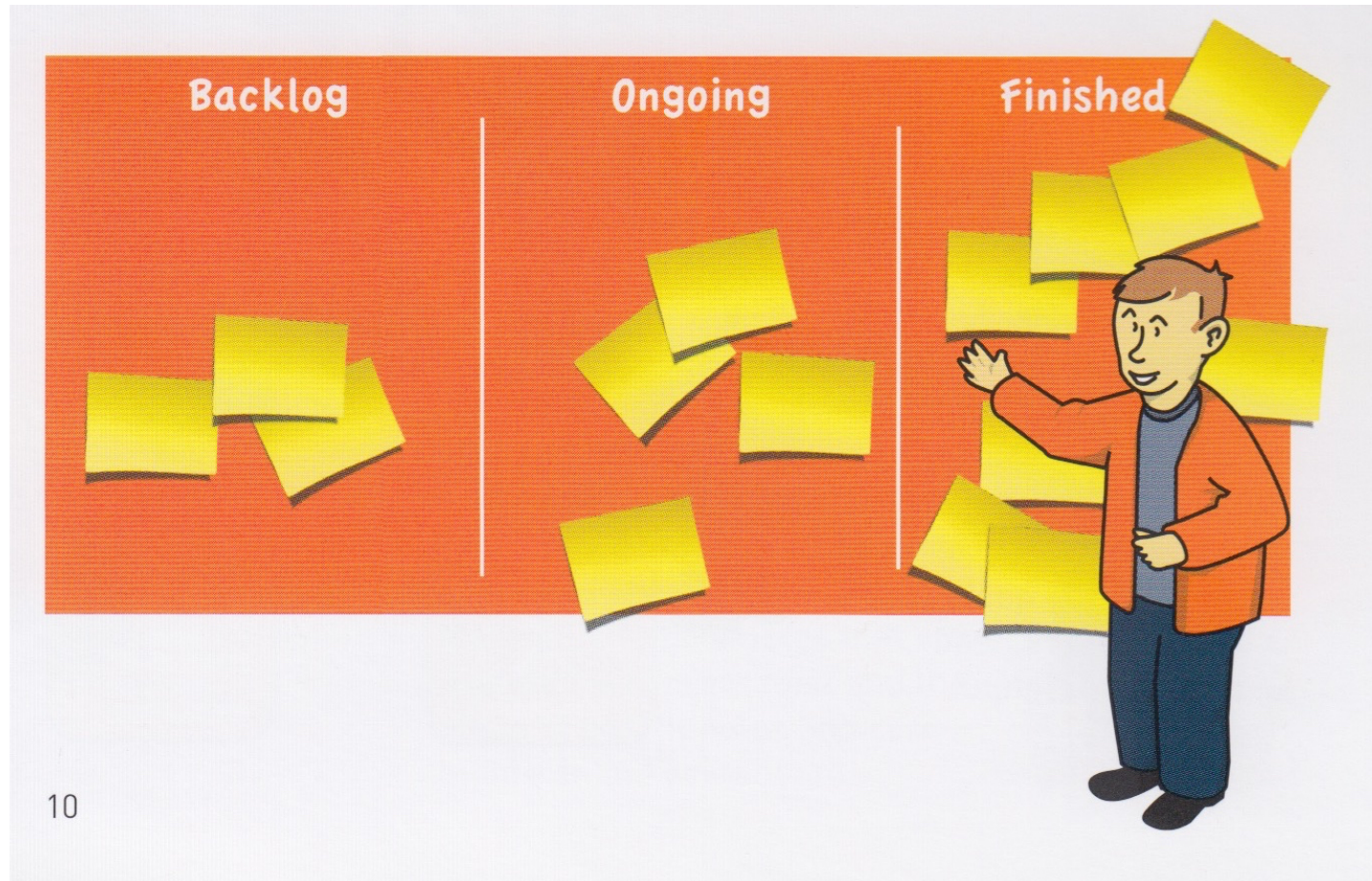
Scrum vs XP



KANBAN

- Generell metod för att hantera arbetsflöden
- Begränsa parallella uppgifter
- Fokusera
- Identifiera flaskhalsar
- Mät och utvecklas
- Fokusera på att avsluta saker.
- Förbättra löpande
- På enklast möjliga sätt.

Gemeinsam Überblick



10

I ett projekt

- Begränsa backloggen
 - annars tar prioriteringen för mycket energi
- Lägg till fler steg:
 - utveckling, test, integration, acceptanstester
- Förbättra löpande
- Det finns naturligtvis digitala varianter, men enkelhet och direkt kommunikation har också ett värde!

Sammanfattning

- Scrum och XP överlappar runt planering
 - även om saker heter lite olika
- XP erbjuder mycket mer struktur för det praktiska programmeringsarbete
- KANBAN och dess enkla tavelteknik används ofta i Agila projekt för att skapa överblick.

Läsanvisningar

- <http://www.scrumguides.org/docs/scrumguide/v2016/2016-Scrum-Guide-US.pdf#zoom=100>
- SCRUM på fem minuter, www.softhouse.se
- KANBAN in five minutes, www.softhouse.se