

SCRUM & XP

BIL588

Kemal Uysal
Yazılım Mühendisi

Scrum

Scrum: Bir yazılım geliştirme tekniđi.

- Gözlemci
- Geliřtirmeci
- Tekrara Dayalı

Scrum

- Ürün Geliştirme :Tasarlanan ürünün gerçekleştirilmesi, müşteri/kullanıcı tarafından mümkün olduğunca detaylı şekilde hazırlanmış bir talepler listesinin aşama aşama gerçekleştirilmesi.
- Scrum: Projelendirme Sprint'lere bölme şeklinde yapılır.
- Scrum bir XP (Extreme Programming) şeklidir.

Scrum Esasları

- 1. Şeffaflık: Projedeki ilerlemeler ve sorunlar günlük olarak tutulur ve herkes tarafından izlenebilir olması sağlanır.
- 2. Denetleme : Ürünün parçaları ya da fonksiyonları düzenli aralıklarla teslim edilir ve değerlendirilir.
- 3. Uyarılama: Ürün için gereksinimler en baştan bir defalığına belirlenmez, bilakis her teslimat tekrar değerlendirilir ve duruma göre uyarlamalar yapılır.
- 4. Raporlama: Müşteriye günlük, anlık veriler ile raporlamaların yapılması sağlanır.

Scrum Proje Roller

- Product Owner (Ürün Sahibi)
- Team (Takım)
- ScrumMaster (Scrum Ustası)

Günlük Scrum (Daily Scrum)

- Scrum Toplantıları
- Her iş günü başlamadan evvel 15 dakikalık bilgi paylaşımı için günlük Scrum toplantısı yapılır. Bu görüşmede herhangi bir problem değerlendirilmez, yalnızca 3 tema işlenir: dün ne yaptım, yarın ne yapacağım, beni ne engelliyor. Eger belirtilen görev bir günde bitmesi mümkün değil ise, görev parçalanıp takıma dağıtılır.
- Scrum Ustası çözülmeyen konuları not alır.

Raporlama

- Kullanıcılara anlık raporlama imkanı sağlar.
- Kullanılan veriler günceldir.
- Raporlama araçları (JIRA)

Raporlama

Burndown for "Test Sprint 15.8.2008"

Please define the duration of Sprint

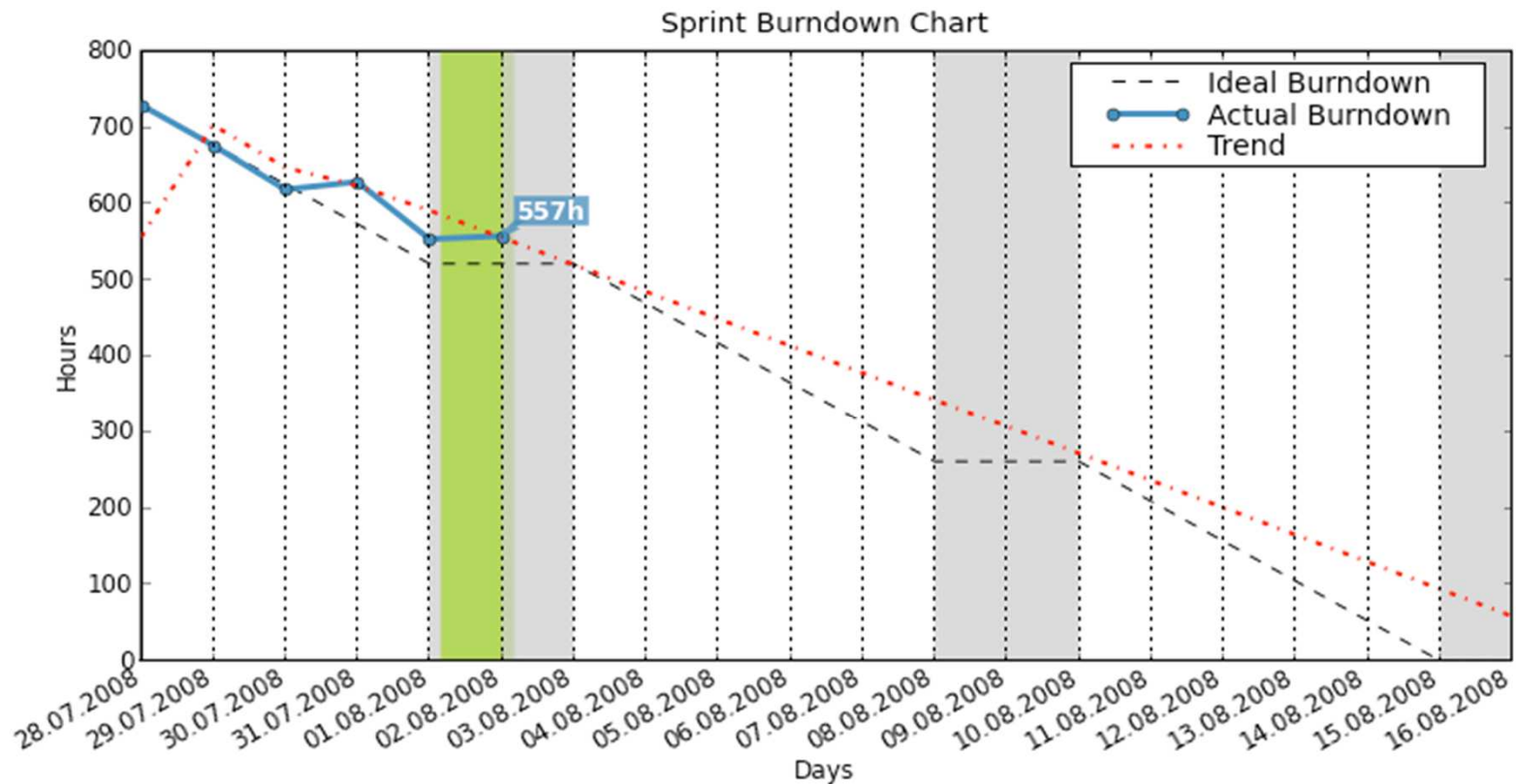
Start Date: 2008-07-28 00:00:00

End Date: 2008-08-16 16:04:20

Duration: calendar days , 15 working days

The **Burndown Chart** in Agilo gives you the actual status of the Sprint.

The team has a real time perception on what is going on, and it can react fast.

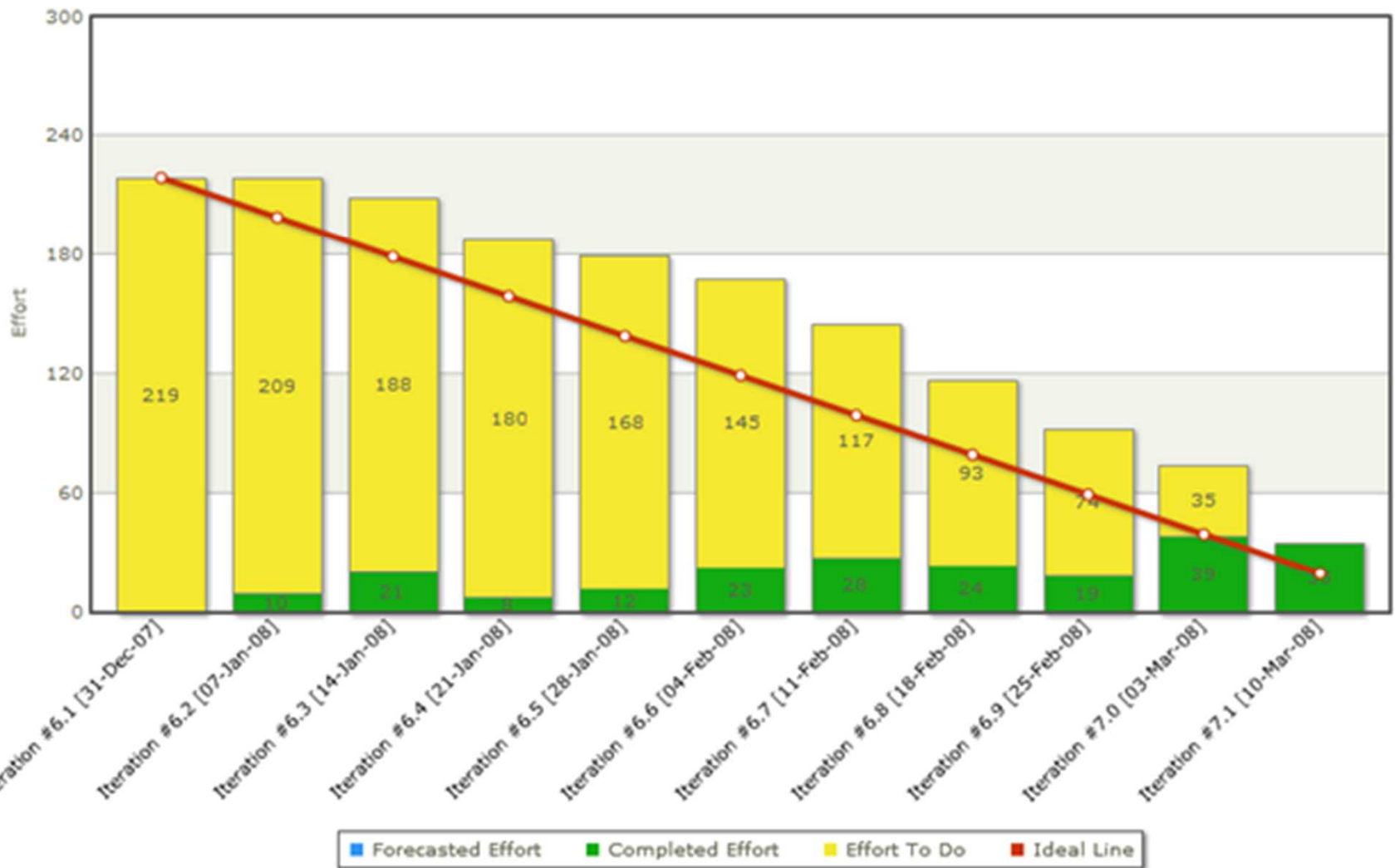


Raporlama

Release 4.1 / from 31-Dec-07 to 14-Mar-08

Rectangular Snip

Show Info



SPRINT

- Yazılımcı, testci ile birlikte testi başlatır.
- işyeri analisti kullanıcılara işlev'in parçalarını tanıtır.
- Ürün geliştirmedeki gerekli kriterler (Testi, Kabulu) işlev'de mevcut ise, yazılım takımı yeni işlev üzerinde çalışmasına başlar.
- Sprint süreci, bir çok işlev üzerinde çalışılmış ancak teslim edilecek işlevin olmamasını engeller.
- Sprint süreci'nde, belirlenen hedefe erişim ve sorumluluk yalnızca yazılım takımındadır, bu yüzden takım her türlü rahatsız edici durumlardan kesinlikle korunmalıdır.
- Dışardan gelebilecek eksta görev ya da taleplerden (takim elemanını ilgilendirse bile) ve takımı hedeften şaşkırtıcı, her türlü engelin kaldırılmasında Scrum ustası sorumludur.
- Geliştirme ekipleri içinde olası problemler: kurallara uyulmaması ya da görev in tamamlanmaması gibi durumlarda Scrum-ustası müdahale etmelidir. Talimat verme şeklinde değil anlaşma ve sonuçları kapsayan öneri ve hatırlatmalarda bulunmalıdır.

Scrum Avantajları

- 1) Bireyler ve etkileşimler daha geçerlidir, süreçler ve araçlara nazaran.
- 2) Çalışan yazılım daha geçerlidir, kapsamlı belgelere nazaran.
- 3) Müşteri ile sürekli işbirliği daha geçerlidir, Sözleşmelere nazaran.
- 4) Değişiklikleri yapmak için cesaret ve açıklık daha geçerlidir, sabit bir planı takip etmeye nazaran.

Scrum ve E-Devlet

- Risk
- Güvenilirlik
- Mevzuat & Kanun Değişimleri

Özet

- Küçük takımları iletişim ve bilgi değişimine teşvik eder.
- Teknolojik değişimleri ve kullanıcı gereksinimleri için uyarlanabilirlik sağlar.
- Sık yaratılan ürün sürümlerinde, teftiş edilmiş, uyarlamış ve test edilmişler dokümante edilebilir.
- Yapılacak iş'in küçük parçalara dağılımı ve mümkün oldukça birbirinden bağımsız alt görevleri.
- Her zaman bitmiş olarak bir proje bildirim mümkünaatı, süre nedeniyle mali, teknik rekabet ya da diğer.