

SCRUM

představení



O mě - Viktor Mašíček

- Vystudoval jsem informatiku na MFF
- Při studiích jsem už pracoval jako programátor na částečný úvazek
 - Praxe byla důležitá stejně jako škola
- Nejvíce jsem se naučil v Uložto
 - Práce v týmu, testování, správné metodiky, technologie, ...
 - Postupně jsem byl programátor, tester, SCRUM master + projekták
- Teď dělám v jednom startupu
 - Vedoucí vývoje, projekták, ...

SCRUM je agilní metodika, používána hlavně pro vývoj aplikací

- Jedná se o sadu doporučujících pravidel
- Není nutné všechny dodržovat, ale měli by se zachovat hlavní zásady a principy
 - Viz [Agilní manifest](#)

Agilní manifest

- **Jednotlivci a interakce** před procesy a nástroji
- **Fungující software** před vyčerpávající dokumentací
- **Spolupráce se zákazníkem** před vyjednáváním o smlouvě
- **Reagování na změny** před dodržováním plánu

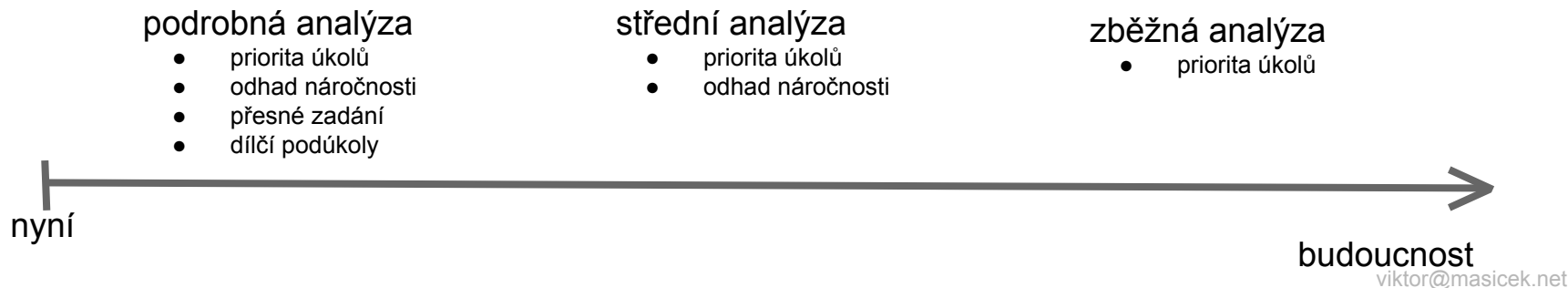
Jakkoliv jsou body napravo hodnotné,
bodů nalevo si ceníme více.

Základní principy

- Osobní kontakt je velmi důležitý
- Postaveno na krátkých pravidelných cyklech
- Začít od malých a jednoduchých požadavků a rozšiřovat je
- Je nutné zavést od managementu
 - Vývoj bez správných vstupů nemůže dávat správné výstupy
- Vhodné pro malé týmy
 - Velké týmy se rozdělí do více týmů a praktikuje se Scrum of Scrum
- Všechny odhady jsou postaveny na průměrech

Analyzuje a plánuje se jen to nejnmutnější

- To neznamená, že analyzujeme nedostatečně
- Než se něco vyvine, je to finálně dostatečně analyzováno
 - Ale je zbytečné analyzovat příliš vzdálenou budoucnost
- Nestane se, že bychom analyzovali zbytečně



Seznam pojmů a schůzek, které si postupně vysvětlíme

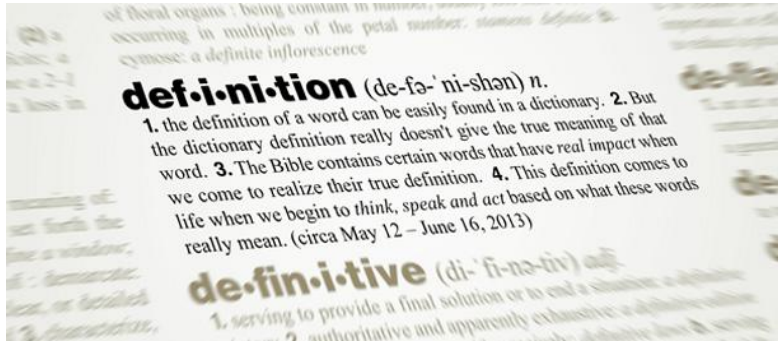
Pojmy

- Story, Epic Story
- Backlog
- Story pointy
- Velocita
- Pálení story
- Scrumboard

Schůzku

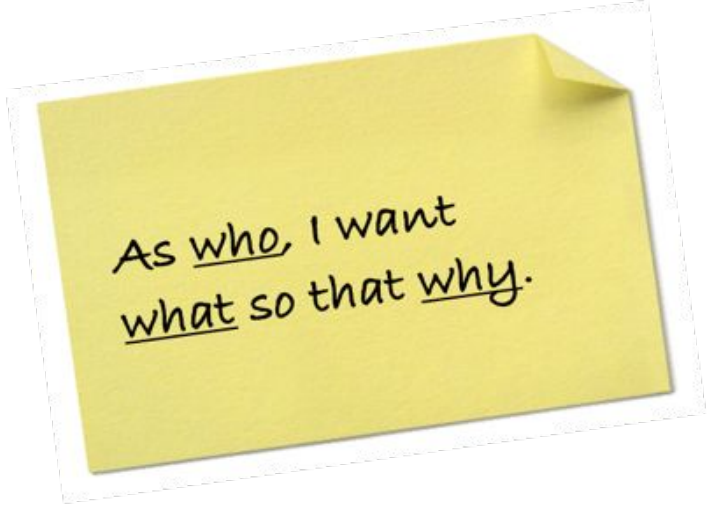
- Estimation
- Grooming
- Zavazování
- Analýza
- Standup
- Review
- Retrospektiva

POJMY



- Story, Epic Story
- Backlog
- Story pointy
- Velocita
- Pálení story
- Scrumboard

STORY



As who, I want
what so that why.

Story je vyjádření produktového požadavku jednou větou, formou **KDO, CO, PROČ**

- **KDO** - pro koho story dělám
- **CO** - co je obsahem story
- **PROČ** - ujasnění, proč story dělám
 - Vývojářům to pak pomůže s pochopením problému a mohou přijít s vlastním návrhem na vylepšení
 - Nestane se, že vytváříme něco jen tak
- **Příklad**
 - Uživatel chce mít možnost zobrazit profil jiného uživatele, aby zjistil jeho kontaktní údaje

Story je prezentovatelná

- Story by **neměly** být rozděleny po vrstvách DB, design, PHP, ...
- Story je vhodné rozdělit po uživatelských vlastnostech, pokud jsou velké

Story přečtené za sebou definují produkt

- Po přečtení všech story, by si člověk měl udělat obrázek o produktu

Epic Story je velká feature, kterou je nutné rozdělit na dílčí story

- Slouží k logickému seskupení více story
- Nebo vznikne jako zadání velké myšlenky, kterou pak rozdělíme na story
- Nemá jasně danou strukturu
- Příklad
 - Epic Story = Zprovoznění fotogalerie
 - Story 1 = Uživatel chce mít možnost hromadného nahrání obrázků, aby si usnadnil práci
 - Story 2 = Uživatel chce mít možnost určovat pořadí obrázků, aby je nemusel nahrávat ve správném pořadí
 - ...

BACKLOG

As who, I want
what so that why.

As who, I want
what so that why.

As who, I want
what so that why.

As who, I want
what so that why.

Backlog je jednorozměrný seřazený seznam všech story

- O každých dvou story lze říci, která je prioritnější
- Story řadí PO (product owner) dle svého uvážení na základě produktové priority, jejich ohodnocení a velocity (rychlosti týmu)
- Tohle všechno platí hlavně o vrchu backlogu
 - Co je ve vzdálenější budoucnosti, nemusí být naplánováno tak přesně
 - A ani není možné to naplánovat přesně

STORY POINTY



Story pointy jsou hodnoty určující složitost story ve vzájemném porovnání

- Složitost je určena vztahem k ostatním story
 - Při hodnocení se story pointy určují porovnáním k referenčním story
- Hodnota není odvozena od času ani ničeho jiného exaktního
- Používané stupnice
 - 0, 0.5, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 20, 40, 100
 - 0, 1, 2, 3, 5, 8
 - ...
 - S, M, L, XL

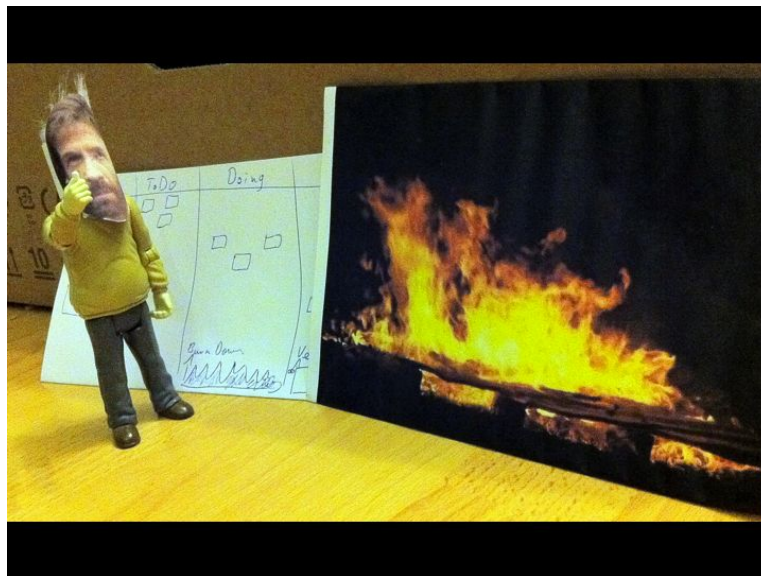
SCRUMBOARD

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... 4 Code the... 6	Code the... DC 8		Test the... SC Test the... SC Test the... SC 6

Scrumboard je tabule s přehledem aktuální činnosti ve sprintu

- Řádek určuje story a obsahuje jednotlivé pod-úkoly
- Sloupec určuje stav jednotlivých úkolů
- Tým by se měl snažit udělat všechny story
 - Pokud nestíhá, měl by postupovat od prioritních story (typicky nahoře)
- Je možné mít vše na nástěnné tabuli nebo na TV

PÁLENÍ STORY



Spálení story znamená, že ji PO považuje za hotovou

- Pokud vývojáři story mají za hotovou, předvedou ji PO
- Pokud PO schválí, považuje se za spálenou
 - Případně se zapracují připomínky
- Na konci sprintu se sečtou story pointy za všechny spálené story
 - Z toho se pak počítá velocita
- Pokud se nějaká story nestihne, nezapočítají se za ní do sprintu žádné story pointy
 - I kdyby byla skoro hotová
 - V průměrování to pak nakonec vyjde

VELOCITA



Velocita je průměrný počet story pointů, které stihne tým za jeden sprint

- Podle této hodnoty lze odhadnout, za jak dlouho se stihne požadovaný seznam ohodnocených story
- Velocita by se neměla rozpočítávat na programátory
 - Každý je jinak efektivní a jde nám o rychlost celého týmu

POJMY - shrnutí

Story = produktové zadání (kdo, co, proč)

Backlog = seřazený seznam budoucích story

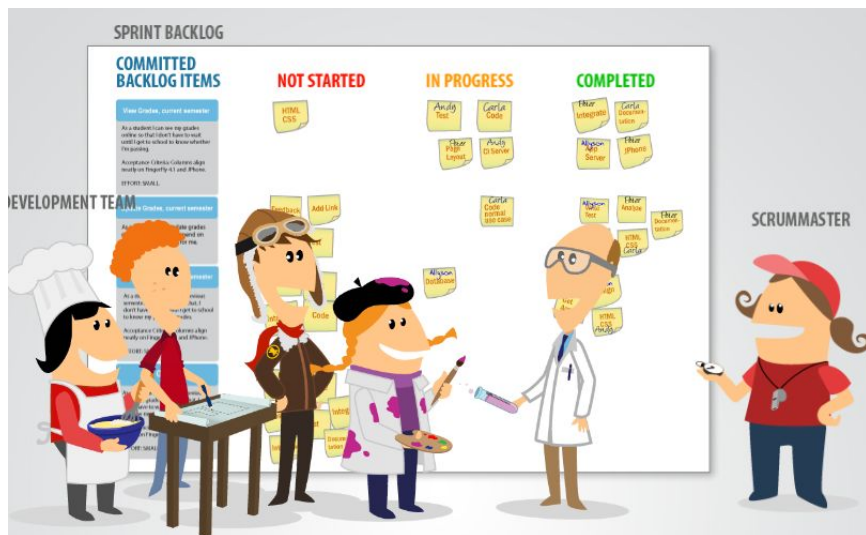
Story pointy = složitost story

Scrumboard = přehled činnosti ve sprintu

Pálení story = schválení story jako hotové

Velocita = průměrná rychlost týmu

SCHŮZKY



- Estimation
- Grooming
- Zavazování
- Analýza
- Standup
- Review
- Retrospektiva

Estimation je přibližné rychlé ohodnocení velkého množství story najednou

- Vývojáři nahrubo porovnají velký balík story
- Není nutné se o story bavit příliš podrobně
- Každé story jsou přiřazeny story pointy
- Jde o velmi hrubý odhad, aby PO dostal představu o větším plánovaném celku

Grooming je přesnější ohodnocení story na základě diskuze

- PO přednese story
- Vývojáři si s PO otázkami ujasní zadání
- Vývojáři ohodnotí story (např. pomocí Scrum pokeru)
- Při hodnocení by se měli shodnout
- Je možné story neohodnotit a vrátit PO k dopracování

Nejdůležitější schůzka vzhledem k plánování

Zavazování je naplánování, které story se budou implementovat v dalším sprintu

- PO předkládá požadované story, které by chtěl v dalším sprintu udělat
- Vývojáři se s PO dohodnou, které story stihnou
- Vývojáři se rozhodují na základě
 - Své velocity
 - Svého pocitu při pohledu na celý seznam story
- **Není možné vývojářům nařídit, k čemu se zaváží**
 - Pak to není závazek, a když jej vývojáři nesplní, nemají pocit zodpovědnosti za nedodání

Analýza je prostor pro vývojáře, aby si rozplánovali story na další sprint

- Vývojáři si story rozepíší na menší tikety
- Vývojáři se domluví na technických detailech implementace

Standup je každodenní krátká schůzka, pro udržení vzájemné informovanosti v týmu

- Každodenní schůzka
- Slouží k pravidelné informovanosti celého týmu
- Neměl by trvat příliš dlouho
 - Proto stojíme
- Každý by měl
 - Říct na čem dělal od minulého standupu
 - Říct na čem bude dělat do dalšího standupu
 - Pokud má problém, požádat o pomoc
 - Pomoci ostatním, pokud mají problém

Review je předvedení nově implementovaných story zákazníkovy

- PO a někdo z týmu předvede zákazníkovi a dalším, co je na produktu nového
- Předvádí se jen hotové story
 - Tolerovány jsou jen drobné bugy o kterých víme a PO je ochoten se s nimi smířit

Retrospektiva je zhodnocení spolupráce a prostor pro diskuzi

- Prostor pro tým, aby si vzájemně řekli
 - co se jim povedlo
 - co by chtěli zlepšit
- PLUS - pochválení co se nám povedlo a co bychom měli dále zachovat
- DELTA - návrh na zlepšení nějakého problému
- Postupně se diskutuje nad vyřešením zásadních delt

Nejdůležitější schůzka vzhledem k fungování týmu

SCHŮZKY - shrnutí

Estimation = hrubé ohodnocení hodně story

Grooming = přesnější ohodnocení story

Zavazování = naplánování story do sprintu

Analýza = tech. rozplánování nového sprintu

Standup = každodenní informativní schůzka

Review = předvedení novinek zákazníkovi

Retrospektiva = zhodnocení spolupráce

SCHŮZKY - časy

Estimation = velmi nepravidelně (max 2 hod)

Grooming = pravidelně po standupu (max 30 min)

Zavazování = začátek sprintu (max 1 hod)

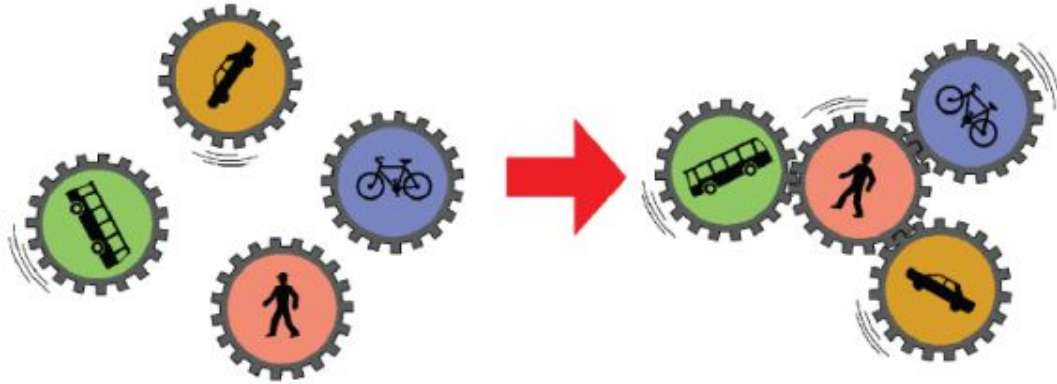
Analýza = ihned po zavazování (max 2 hod)

Standup = každý den (max 15 min)

Review = na konci sprintu (max 1 hod)

Retrospektiva = na konci sprintu (max 2 hod)

Aplikování



SCRUM se typicky hodí na vývoj produktu v menších týmech

- Produktem myslíme, pokud chceme průběžně udržovat nějakou aplikaci živou a vylepšovat ji
- Lze jej použít i na vývoj zakázek
 - Vývojáři musejí mít praxi v odhadech
 - Nutno zákazníka přesvědčit k průběžné spolupráci
 - V důsledku to pro něj může být výhodné

Ze schůzek a postupů není nutné aplikovat vše, ale je nutné se držet principů

- Vycházejte z agilního manifestu
- Důležitá je vzájemná každodenní komunikace
 - Nejlépe osobní
- Procesy nesmějí překážet, ale pomáhat

Zopakování



POJMY

Story = produktové zadání (kdo, co, proč)

Backlog = seřazený seznam budoucích story

Story pointy = složitost story

Scrumboard = přehled činnosti ve sprintu

Pálení story = schválení story jako hotové

Velocita = průměrná rychlost týmu

SCHŮZKY

Estimation = hrubé ohodnocení hodně story

Grooming = přesnější ohodnocení story

Zavazování = naplánování story do sprintu

Analýza = tech. rozplánování nového sprintu

Standup = každodenní informativní schůzka

Review = předvedení novinek zákazníkovi

Retrospektiva = zhodnocení spolupráce

Aplikování

- SCRUM se typicky hodí na vývoj produktu v menších týmech
- Není nutná aplikovat vše, ale je nutné se držet základních principů
 - Vycházejte z agilního manifestu
 - Komunikujte co nejčastěji a nejlépe osobně
 - Nepřežehňte to s procesy

Základní principy - pro zopakování základních myšlenek

- Osobní kontakt je velmi důležitý
- Postaveno na krátkých pravidelných cyklech
- Začít od malých a jednoduchých požadavků a rozšiřovat je
- Je nutné zavést od managementu
 - Vývoj bez správných vstupů nemůže dávat správné výstupy
- Vhodné pro malé týmy
 - Velké týmy se rozdělí do více týmu a praktikuje se Scrum of Scrum
- Všechny odhady jsou postaveny na průměrech

LET'S
GO

SCRUM

