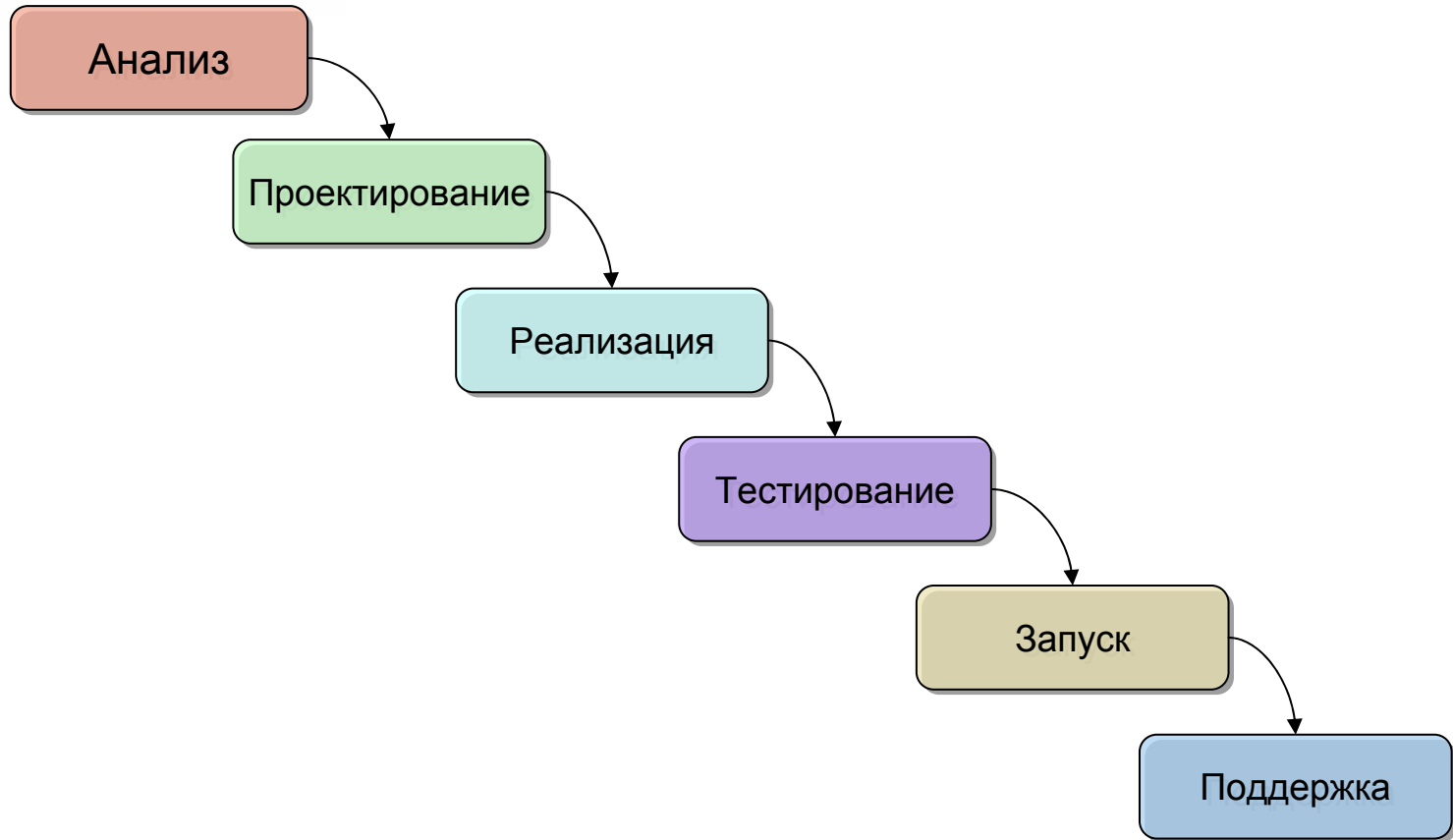


Гибкие методологии разработки в веб-проектах

Леонид Жаворонков,
Software Engineering Conference, 2007

Водопадная модель



Суровая действительность

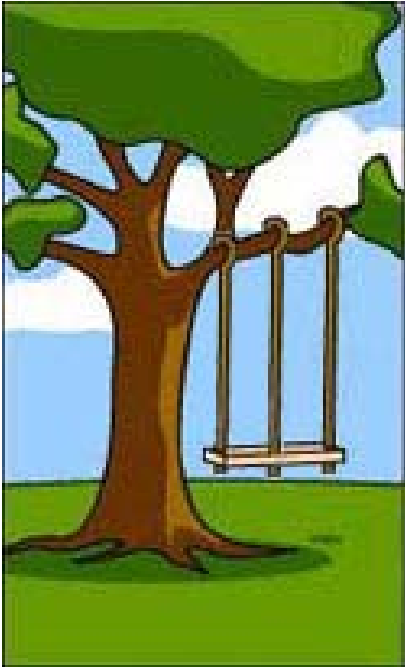
Заказчики:

- До конца не знают чего хотят
- Нечетко ставят требования
- Хотят на всем сэкономить

Исполнители:

- Проблемы с качеством
- Проблемы с документацией
- Проблемы со сроками

Типичный процесс разработки



Как объяснил клиент чего он хочет

Типичный процесс разработки



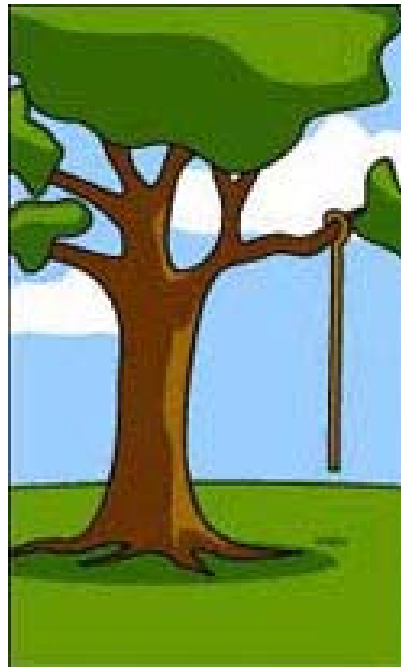
Как понял клиента начальник проекта

Типичный процесс разработки



Как написал программист

Типичный процесс разработки



Как удалось внедрить

Типичный процесс разработки



Чего на самом деле хотел клиент

Agile Manifesto

1. Улучшение процесса коммуникации

- Решение основной проблемы при разработке
- Снижение роли документации
- Больше личного общения

Agile Manifesto

2. Короткие циклы разработки

- Инкрементность
- Адаптивность
- Улучшение обратной связи с заказчиком

Agile Manifesto

3. Самоуправляемая команда

- Самоорганизованность
- Мотивация и вовлеченность
- Повышение качества и продуктивности
- Устранение роли менеджеров

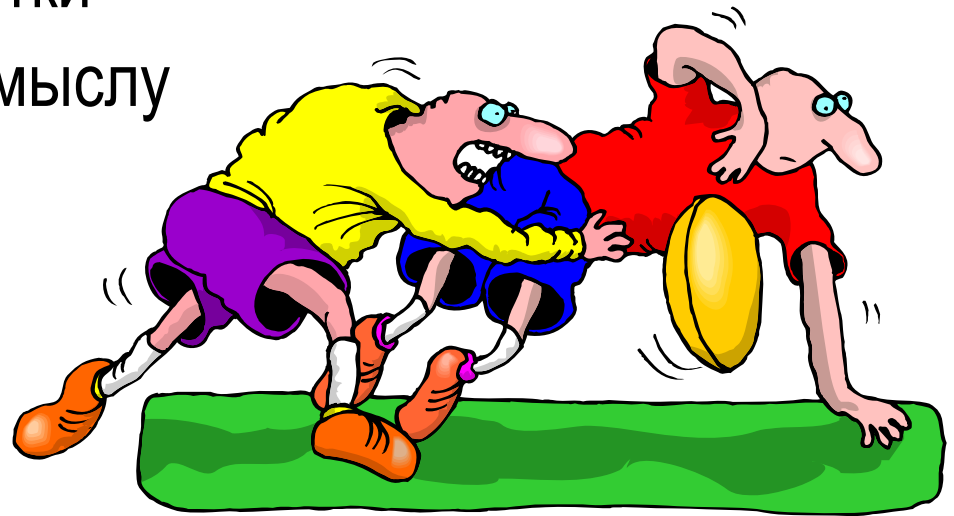
Agile – очередная «серебрянная пуля»?

- Agile – не процесс, а набор практик
- Предсказуемость
- Минимизация рисков
- SCRUM vs XP

Это просто SCRUM какой-то!

Основа методологии:

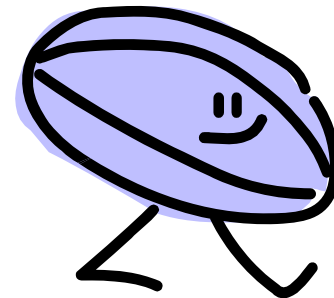
- Менеджерский фреймворк
- Простота и адаптивность
- Короткие циклы разработки
- Следование здравому смыслу



Это просто SCRUM какой-то!

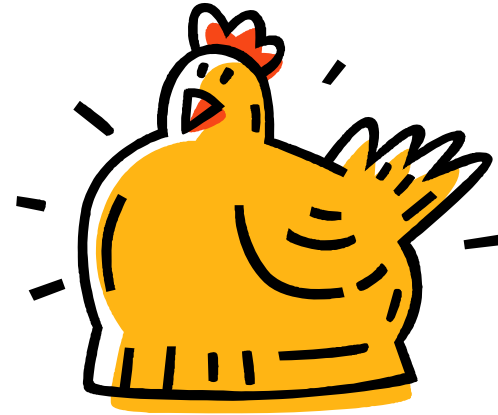
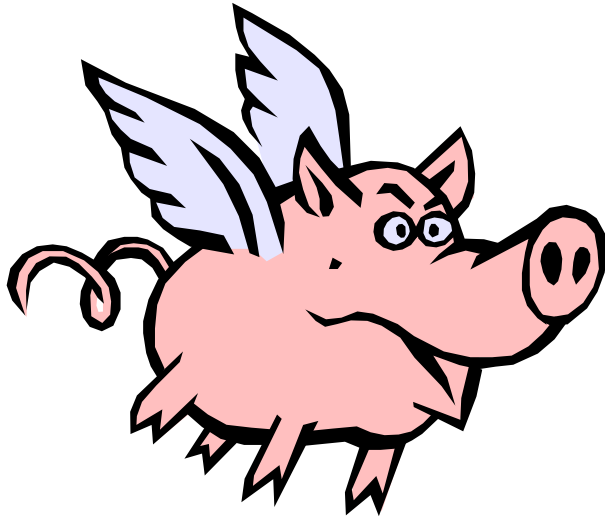
Принципы:

- Работающее ПО **важнее** документации
- Взаимодействие с заказчиком **важнее** договоренностей
- Готовность изменить **важнее** следования плану
- Индивидуализм **важнее** строгих процессов и методов



Это просто SCRUM какой-то!

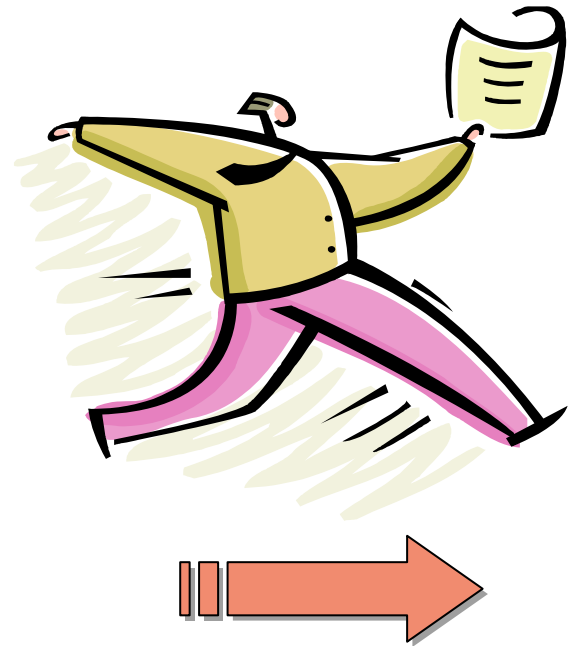
Участники:



Это просто SCRUM какой-то!

Product Owner

- Несет **видение продукта**
- Формирует концепцию проекта
- Управляет Backlog-ом



Это просто SCRUM какой-то!

Жизненный цикл



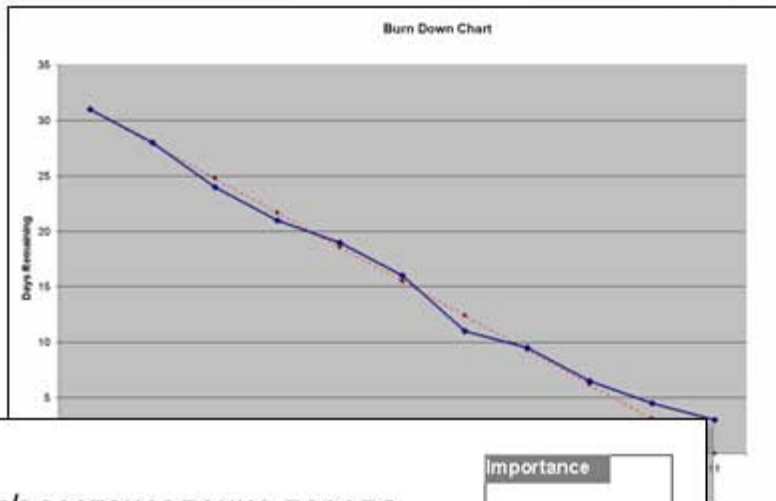
Это просто SCRUM какой-то!

Планирование спринта

- Определение участников спринта
- Формирование Sprint Backlog
- Определение сроков итерации



Это просто SCRUM какой-то!



Backlog item #LSP-1

Регистрация/восстановление пароля

Notes

1. Первый шаг: ввод логина, пароля и электронного адреса. Валидация на уникальность и все остальное.
2. Второй шаг: activation link.
3. Активация пользователя.
4. Заполнение профайла. Валидация.
5. Форма приглашения друзей (из старого Ливентса)

What to demo

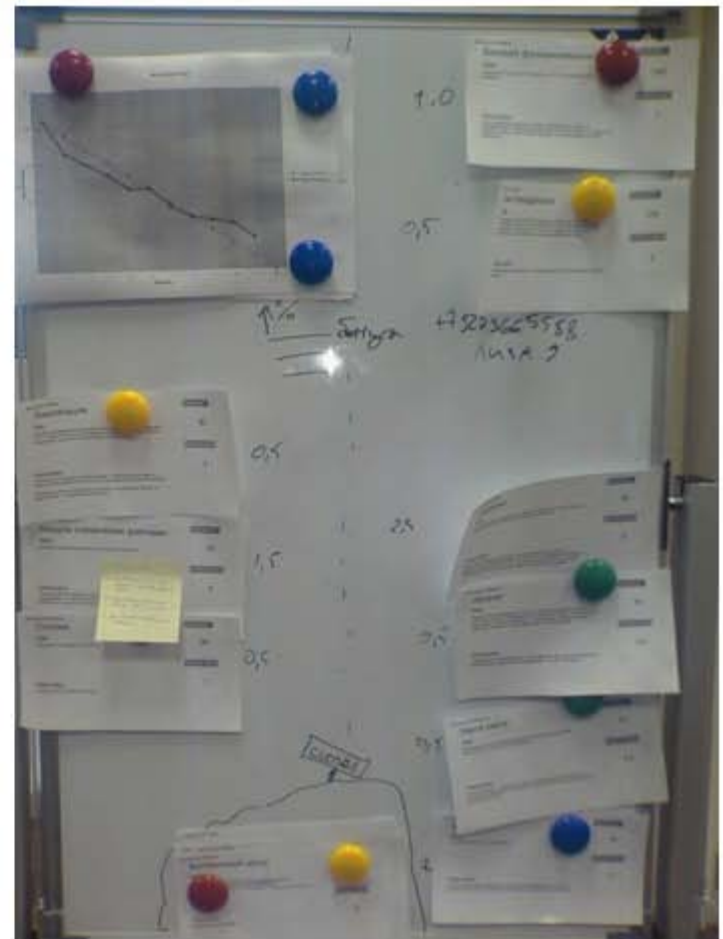
1. Заходим на страницу, вводим уникальный логин/email, вводим пароль и регистримся.
2. Переходим по ссылке, которая пришла на email.
3. Получаем профайл, заполняем его, выбираем аватар, сохраняем.
4. Выбираем друзей, рассылаем им приглашения.

Importance

70

Estimate (days)

3



Леонид Жаворонков

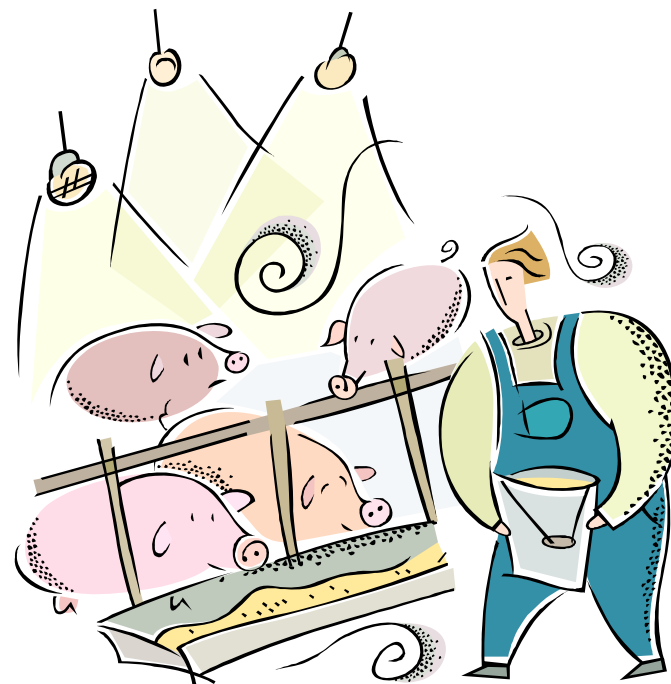
Гибкие методологии разработки в веб-проектах

versus

Это просто SCRUM какой-то!

Ежедневный скрам-митинг

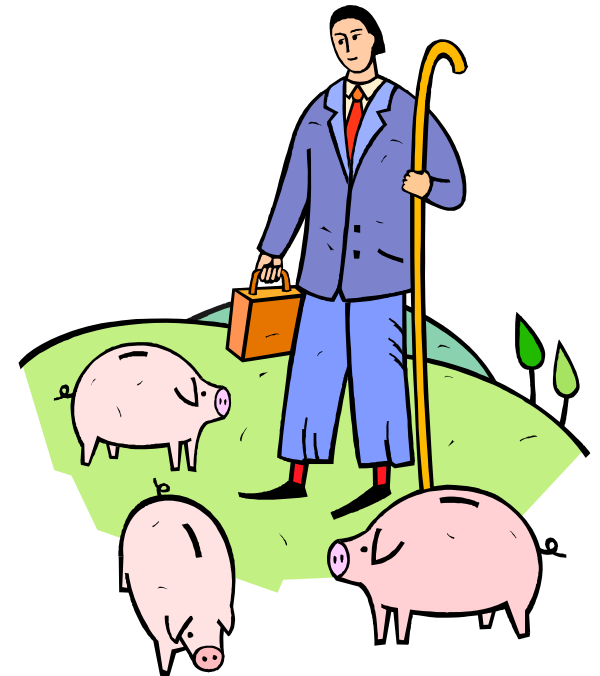
- Что сделано вчера?
- Что будет сделано сегодня?
- С какими проблемами столкнулся?



Это просто SCRUM какой-то!

SCRUM Master

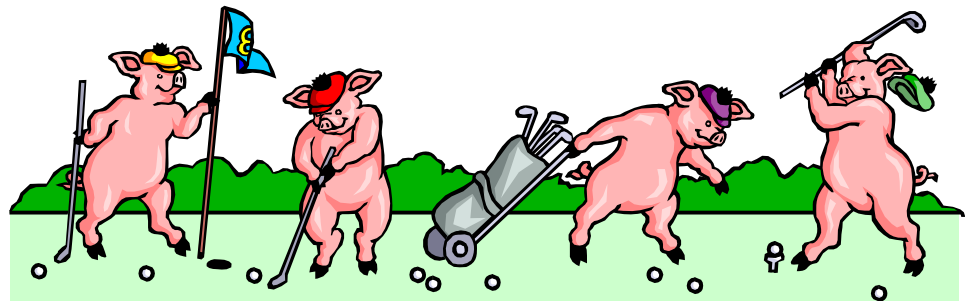
- Устраняет преграды
- Помогает в разрешении проблем
- Выполняет роль наставника
- Подает хороший пример
- Увеличивает продуктивность



Это просто SCRUM какой-то!

Итоги спринта

- Демонстрация
- Ретроспектива
- Тестирование
- Время между итерациями



Материалы

Рекомендуется к внимательному изучению:

- <http://agilerussia.ru>
- <http://agilealliance.com>
- <http://agilemanifesto.org>

Спасибо!

Вопросы?

Леонид Жаворонков

zhavoronkov@versus-group.ru



<http://versus-group.ru>