
Agile SW Entwicklung

Scrum – Einführung (2)

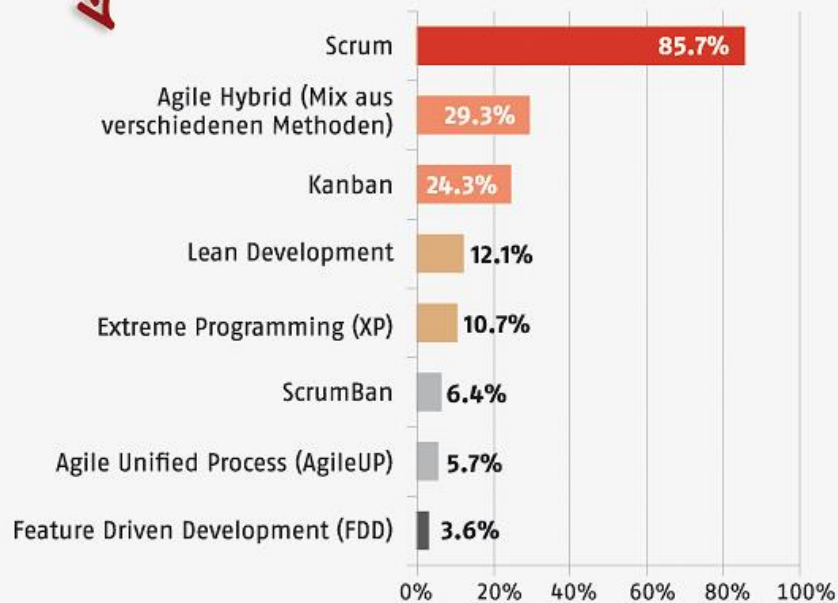
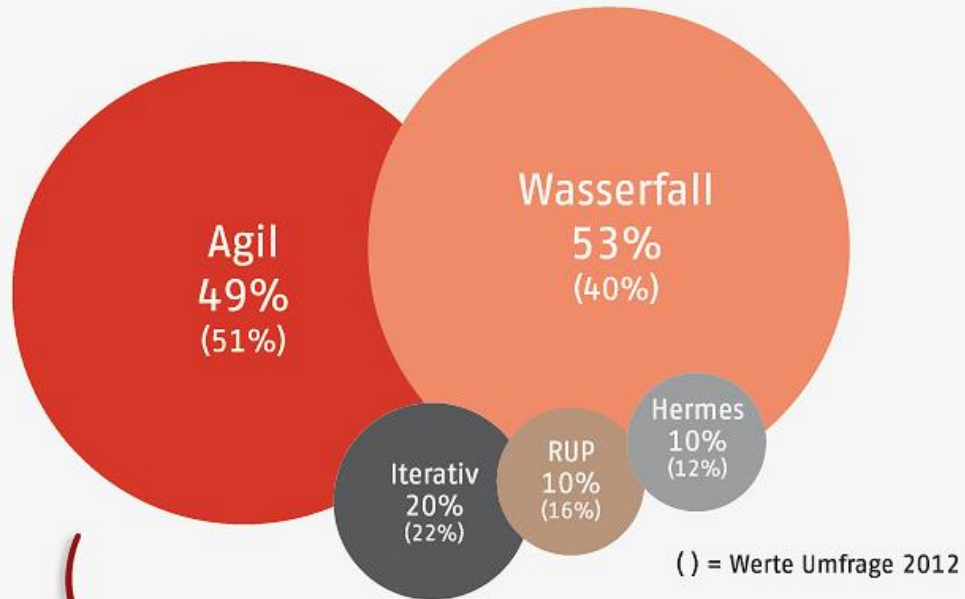
Sommersemester 2017

Prof. Adrian Müller, PMP, PSM-1, CSM

Hs Kaiserslautern

phone: +49 631/3724-5329 <http://www.hs-kl.de/~amueller>

Angewandte Vorgehensmodelle



Inhalte

- Agile Modelle
 - Manifesto
 - Übersicht
 - Scrum Übersicht
 - Rollen:
 - product owner
 - scrum Master
 - scrum Team
 - Aufgaben der Rollen
 - Daily scrum, review, retrospective
 - „grooming“ product backlog
 - Sprint
 - sprint planning
 - sprint backlog
 - Story Points
 - Eigenschaften
 - Sprint Planungs Meeting
-

Jobwechsel – Remember?



Story Point Estimation

Quelle: <http://kanemar.com>



Vergeben Sie „Zoo Punkte“

Löwe
Känguru
Rhinozeros
Bär
Giraffe
Gorilla
Flusspferd
Tiger

Wichtige Vorteile von Story Points

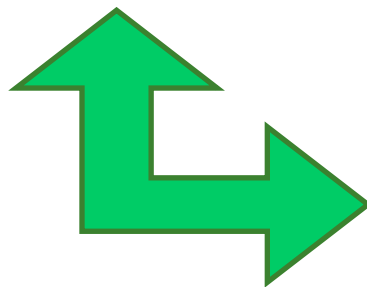
Quelle: Mike Cohn

Schätzungen in Story Points ...

- Führen zum Einsatz relativer Schätzungen
 - Studien haben gezeigt: das können wir besser (s. (1))
- Wir beachten die Größe der Aufgabe, nicht die Dauer
 - Die Dauer wird empirisch ermittelt, in dem wir betrachten, wie viele Story Points wir pro Iteration abschließen konnten
- Ergibt Schätzungen, die wir problemlos addieren dürfen
 - Zeit-basierte Schätzungen sind nicht addierbar!

Planning Poker: Ein Beispiel

As a user, I want to be able
to have some but not all
items in my cart gift wrapped



| | Round 1 | Round 2 |
|------|---------|---------|
| Jill | 3 | 5 |
| Bob | 8 | 5 |
| Yang | 2 | 5 |
| Ann | 5 | 8 |
| Todd | 5 | 5 |

Ergebnis: Story Size = 5 Points

Warum Planning Poker funktioniert!

Die Personen, die die Arbeiten ausführen werden, geben die Schätzungen ab.

Die Schätzenden müssen ihre Schätzungen begründen.

Die meisten Schätzungen fokussieren sich auf eine Größenordnung.

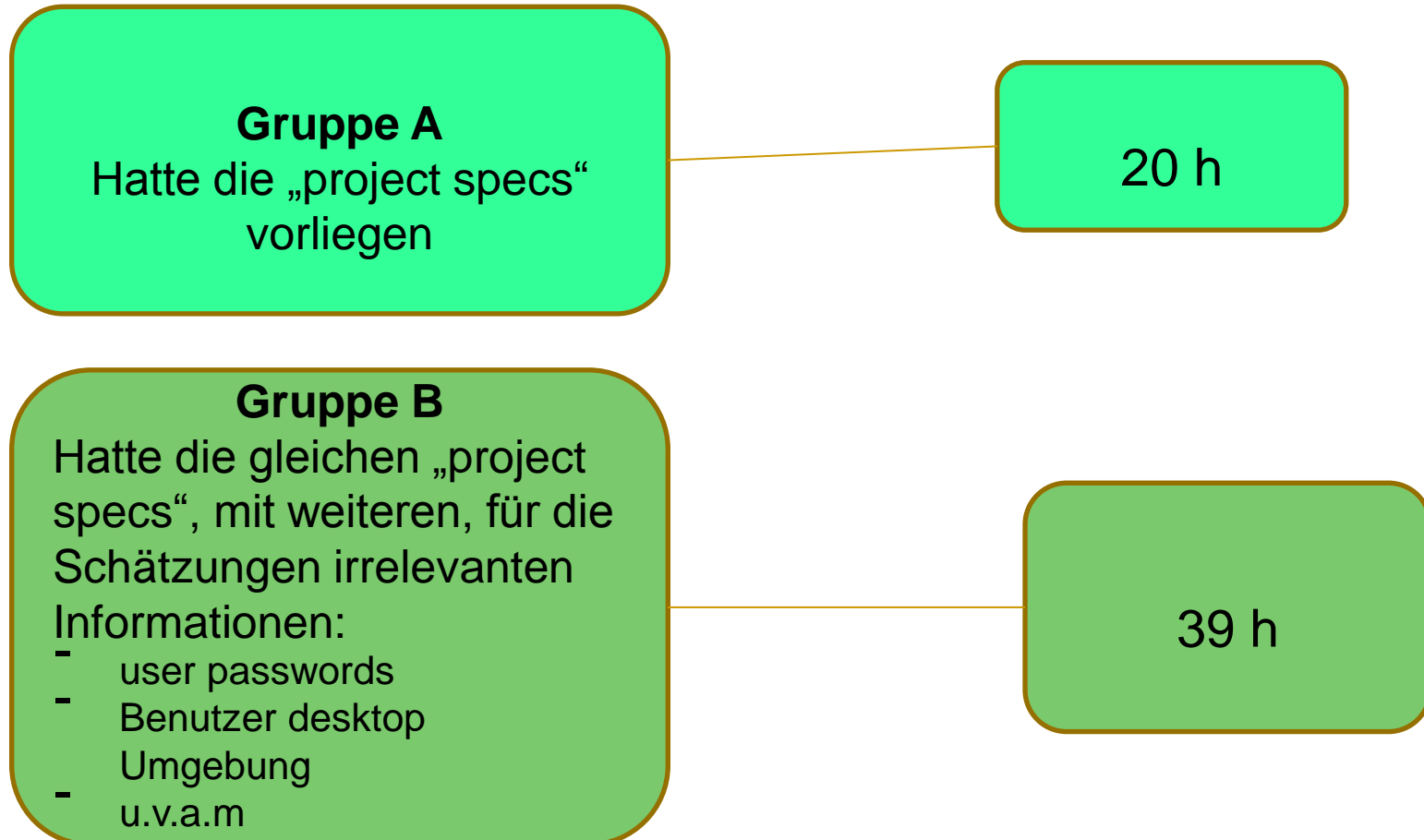
Die Kombination von individuellen Schätzungen durch die Gruppendiskussion führt zu besseren Schätzungen.

Es ist einfacher, relative Schätzungen in definierten Bereichen zu leisten. Das erspart sinnlose Diskussionen über Details

Alle Meinungen werden gehört.

Es ist schnell und macht Spass.

Auswirkung irrelevanter Information reduzieren



Länge der Spezifikation

Gruppe A

Hatte eine ein-seitige
Spezifikation

117 h

Gruppe B

Hatte die gleichen Inhalte,
aber auf 7 Seiten vergrößert

- großer Zeilenabstand
- schmale Seiten
- großer Font
- ...

173 h

Auswirkung „anchoring“ reduzieren

Kontrollgruppe

Hatte die „project specs“
vorliegen

456 h

High anchor Gruppe

Hatte die gleichen project specs.
Wurde informiert, der Kunde denkt
500h sind eine vernünftige
Schätzungen, aber
- der Kunde wisse wenig über diese
Schätzung
- Seine Meinung solle nicht beeinflussen

555 h

Low anchor gruppe

Wie high anchor Gruppe,
aber: 50h

99 h

Sprint Planungsmeeting

Quelle: <https://alphanodes.com/de/regeln-sprint-planning>

- Ziel ist es, nach Abschluss des Sprint Planning Meetings ein sogenanntes Sprint Backlog vorliegen zu haben. Das Sprint Backlog ist hierbei eine Liste an Aufgaben, die erforderlich sind, aus den ausgewählten Produkt Backlog Tickets ein auslieferbares Produkt zu machen. Zu jeder Aufgabe existiert eine Zeitschätzung und eine Person aus dem Team, die sich dafür committed hat.
 - Das Meeting erfolgt in zwei Teilen
-

| As a/an | I want to... | so that... | Notes | Priority |
|-------------|--|---|--|---|
| moderator | create a new game by entering a name and an optional description | I can start inviting estimators | If games cannot be saved and returned to, the description is unnecessary | Required |
| moderator | invite estimators by giving them a url where they can access the game | we can start the game | The url should be formatted so that it's easy to give it by phone. | |
| estimator | join a game by entering my name on the page I received the url for | I can participate | | |
| moderator | start a round by entering an item in a single multi-line text field | we can estimate it | | |
| estimator | see the item we're estimating | I know what I'm giving an estimate for | | |
| participant | always have the cards in the same order across multiple draws | it's easy to compare estimates | - | Replaced with AD because I didn't want a story to talk about "same order" as that might be a UI implementation detail |
| user | have the application respond quickly to my actions | I don't get bored | | |
| user | have nice error pages when something goes wrong | I can trust the system and it's developers | | |
| researcher | results to be stored in a non-identifiable way | I can study the data to see things like whether estimates converged around the first opinion given by "estimator A" for example | No names or story text should be stored but we should store each card of each hand, know who played it, and know the final accepted estimate | |
| moderator | edit an item in the list of items to be estimated | so that I can make it better reflect the team's understanding of the item | | |
| moderator | export a transcript of a game as a CSV file | I can further process the stories and estimates | Exported file should be directly importable back into the system. | |

Product Backlog

Quelle:

<https://www.mountangoatsoftware.com/uploads/blog/smaller-product-backlog.png>

Sprint Planung: Teil 1

Quelle: <https://alphanodes.com/de/regeln-sprint-planning>

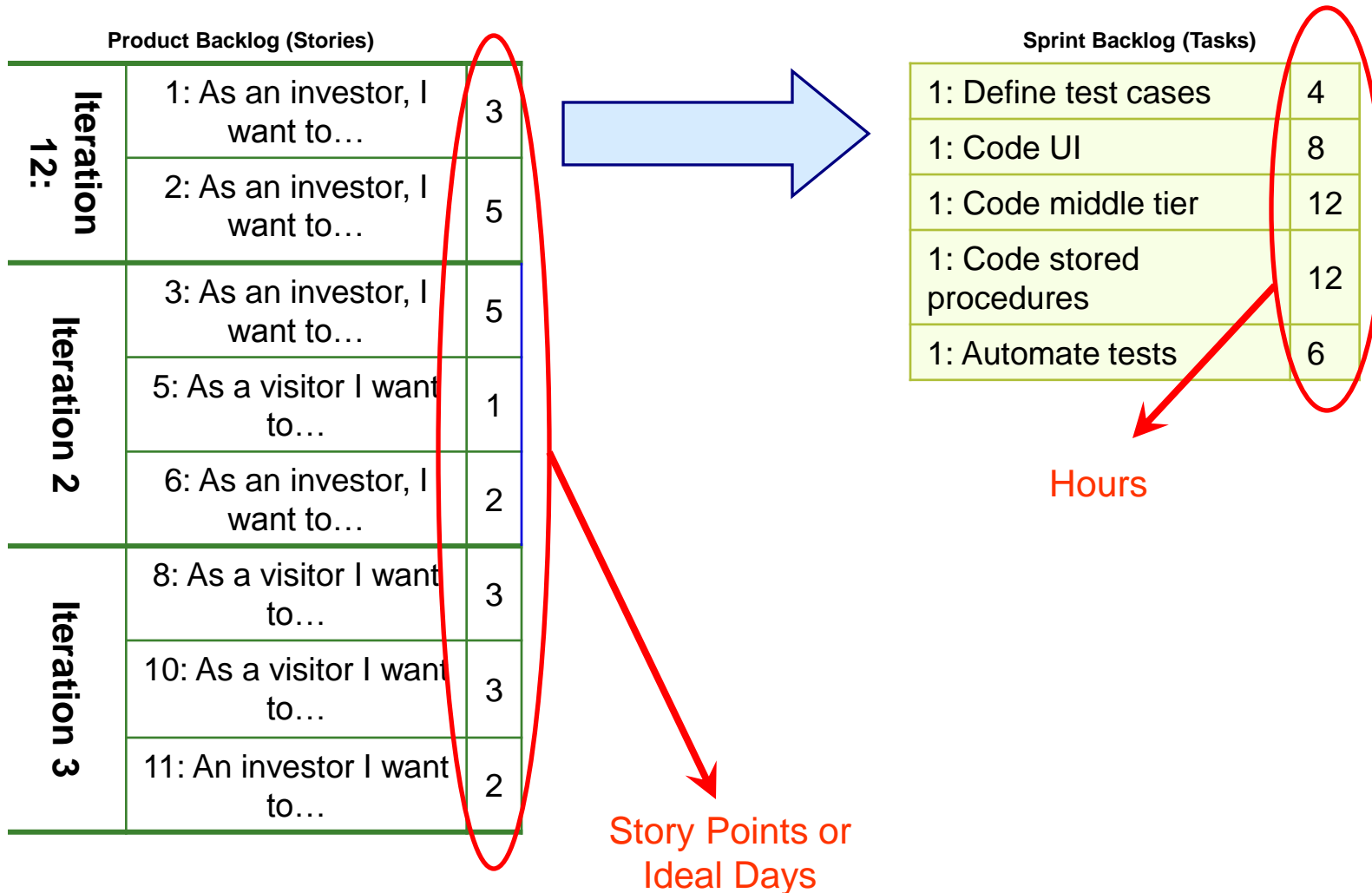
- Ziel des ersten Teils des Meetings liegt darin, das Produkt Backlog mit den höchsten Prioritäten zu besprechen. Das Sprint-Ziel wird definiert, es kommen Vorschläge vom Product Owner und das Team commitet sich zu Aufgaben aus dem Produkt Backlog, von denen es glaubt daraus ein auslieferbares Produkt zu produzieren.
-

Sprint Planung: Teil 2

Quelle: <https://alphanodes.com/de/regeln-sprint-planning>

- Das Team ist dafür verantwortlich zu ermitteln, was aus dem Produkt Backlog von den Tätigkeiten, welche der Product Owner festgelegt hat, umsetzbar ist während des Sprints. Es wird hierzu seine Vorschläge dem Product Owner unterbreiten. Die Entscheidung, an welchen Aufgaben aus dem Produkt Backlog dann tatsächlich gearbeitet werden, übernimmt jedoch der Product Owner.
 - Während des zweiten Teils des Meetings liegt es allein am Team festzulegen bzw. herauszufinden, was nötig ist, um aus den ausgewählten Tickets aus dem Produkt Backlog ein auslieferbares Produkt zu machen. Es bricht die Requirements in einzelne Aufgaben auf (eine Aufgabe sollte nicht mehr als 8 Stunden Zeit in Anspruch nehmen) und committed sich für die jeweiligen Aufgaben.
 - Die restlichen Teilnehmer des Sprint Plannings sind lediglich Beobachter und dürfen eventuell nur auf Anfrage der Team-Mitglieder weitere Infos liefern, bzw. auftretenden Fragen beantworten.
-

Sizings Product- vs. Sprint Backlog



Scrum - Management

- Sprint-Planung
 - In: Product Backlog, Stand Project, Team
 - Entscheider: Scrum Team
 - Out: Sprint Goal(s), Sprint Backlog

- tägliche Scrum-Meetings
 - 15min, „stand-up Meeting“
 - Drei Fragen
 - S. Video:
http://www.youtube.com/watch?v=q_R9wQY4G5I

- SPÄTER: Sprint-Review
 - Team präsentiert, was es während eines Sprints erreicht hat
 - Typischerweise in Form einer Demo von neuen Features oder der zugrunde liegenden Architektur

- SPÄTER: Sprint-Retrospektive
 - **Nur** das Team
 - Feedback, Weitermachen?



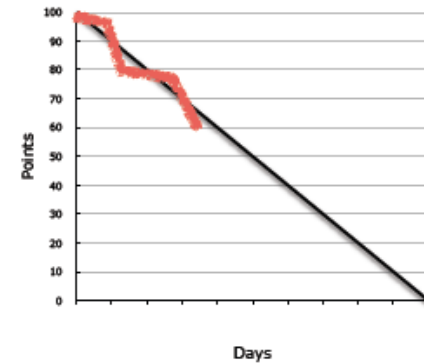
Taskboard Exercises

No work in progress

| To Do: | Doing: | Done! |
|---------------------------|--|---|
| Kaizen | Daily Clean Code | |
| Buffer 3 | Sales Support 3pts Marketing Demo 5 pts | Fix Bug 2 pts Fix Bug 2 pts White Paper 5 pts Customer Down 13 pts |
| Deposit | | |
| Migration Tool | | |
| Backend Login | | |
| Backend User Admin | | |

Sprint Goal:
Get a ready release!

Burndown



Taskboard Exercises

Too many stories in progress

