

12.–15.09.2010
in Nürnberg



Herbstcampus

Wissenstransfer
par excellence

T04

Von Unit-Tests bis Scrum ...

... für mehr Code-Qualität in .NET

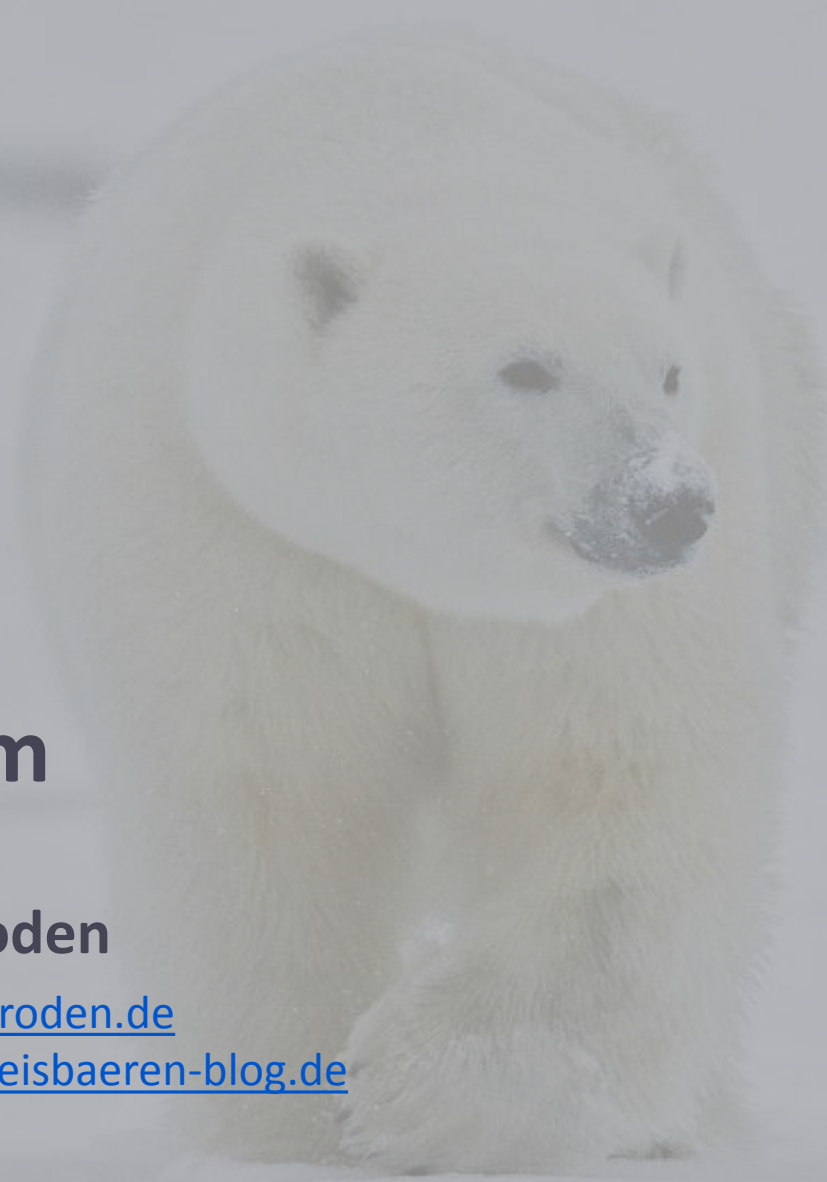
Golo Roden

Scrum

Golo Roden

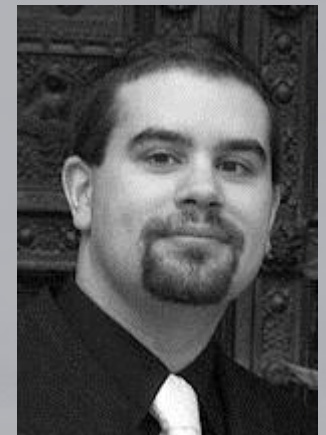
www.goloroden.de

www.des-eisbaeren-blog.de

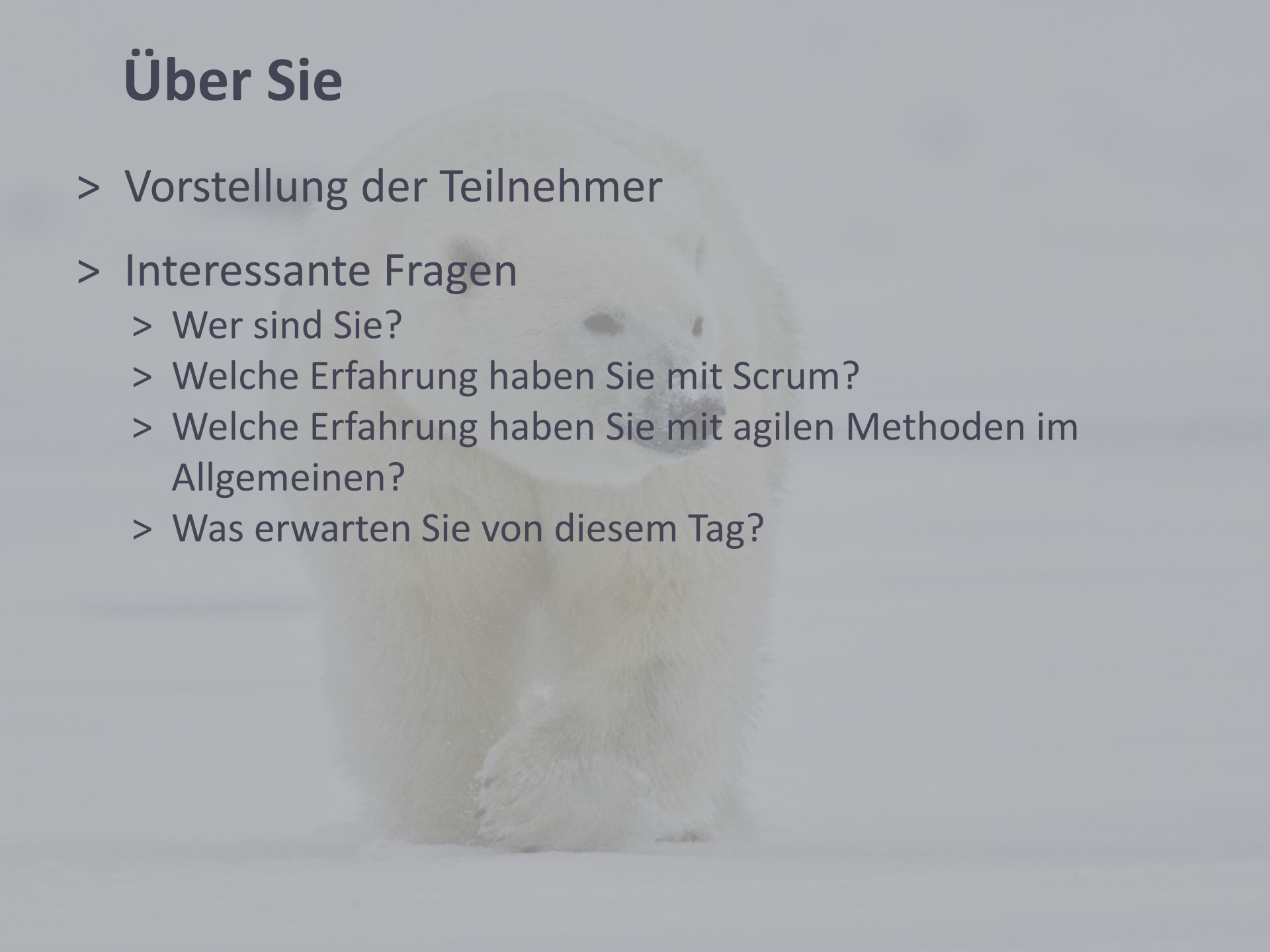


Über mich

- > Wissensvermittler und Technologieberater
 - > .NET, Codequalität und agile Methoden
 - > MVP für C#, zweifacher MCP und CCD
- > Autor, Sprecher und Trainer
 - > dotnetpro, heise Developer, MSDN Magazin
 - > prio.conference, dotnetpro Powerday
- > Kontakt
 - > www.goloroden.de
 - > www.des-eisbaeren-blog.de



Über Sie

- > Vorstellung der Teilnehmer
 - > Interessante Fragen
 - > Wer sind Sie?
 - > Welche Erfahrung haben Sie mit Scrum?
 - > Welche Erfahrung haben Sie mit agilen Methoden im Allgemeinen?
 - > Was erwarten Sie von diesem Tag?
- 

Erwartungen

- > Welche Frage möchten Sie am Ende des Tages beantwortet haben?



Das Agile Manifest

> Agile Manifesto

> We are uncovering better ways of developing software by doing it and helping others do it. Through this work we have come to value:

- > Individuals and interactions over processes and tools
- > Working software over comprehensive documentation
- > Customer collaboration over contract negotiation
- > Responding to change over following a plan

> That is, while there is value in the items on the right, we value the items on the left more.

> Formuliert im Februar 2001 von 17 Autoren

- > Auch von Ken Schwaber, Jeff Sutherland und Mike Beedle
- > Siehe www.agilemanifesto.org

Was ist Scrum?

- > Ein Begriff aus dem Rugby, zu deutsch „Gedränge“



Was ist Scrum?

- > Scrum ist eine agile Methode
- > Ikujiro Nonaka und Hirotaka Takeuchi
 - > „The New New Product Development Game“
- > Ken Schwaber, Jeff Sutherland und Mike Beedle
 - > „Wicked Problems, Righteous Solutions“, 1991

Die Rollen von Scrum

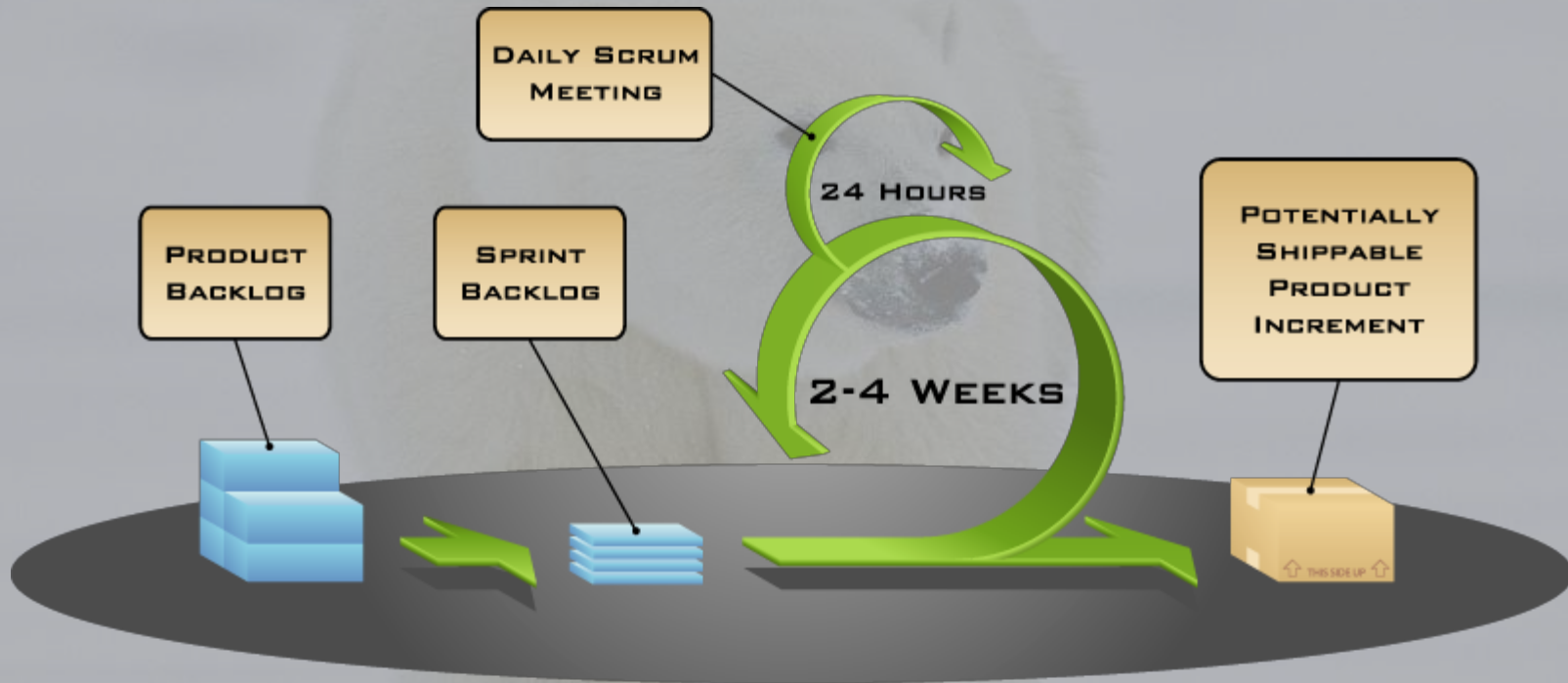


- > Product Owner
 - > Kunde oder Stellvertreter des Kunden
 - > Fachliches Wissen
- > Entwickler
 - > Technisches Wissen
- > Scrum Master
 - > Schäferhund des Scrum-Teams
- > Teamgröße in Scrum
 - > Üblicherweise empfohlen 7 +/- 2

Die Vision

- > Für {Kunden}, die {Bedürfnis}, erstellen wir {Produkt}, das {Hauptmerkmale}. Anders als {Vergleich} bieten wir {Alleinstellungsmerkmale}.

Der Prozess von Scrum



Anforderungen



- > User Stories
 - > Als *{Rolle}* will ich *{Feature}*, um *{Ziel}*.
- > Product Backlog
 - > Enthält User Stories
 - > MoSCoW-Prinzip
 - > Priorisieren
- > Wann gilt eine Anforderung als implementiert?
 - > Abnahmekriterien
 - > Definition of Done

Definition of Done

- > Code is considered to be “done”, when:
 - > It does satisfy all its functional and non-functional requirements.
 - > It does not contain any known errors.
 - > It has been commented and documented.

 - > It has been either pair-programmed or reviewed.
 - > It has been developed test-driven using 4-Step TDD.
 - > It does not need to be refactored or rearranged.

 - > It has been written according to well-known best practices.
 - > It does conform to accepted coding standards.
 - > It does pass static code analysis without any errors or warnings.

 - > It has been integrated and does not break the integration build.
 - > It has been checked in into source control.
- > Siehe www.definition-of-done.net

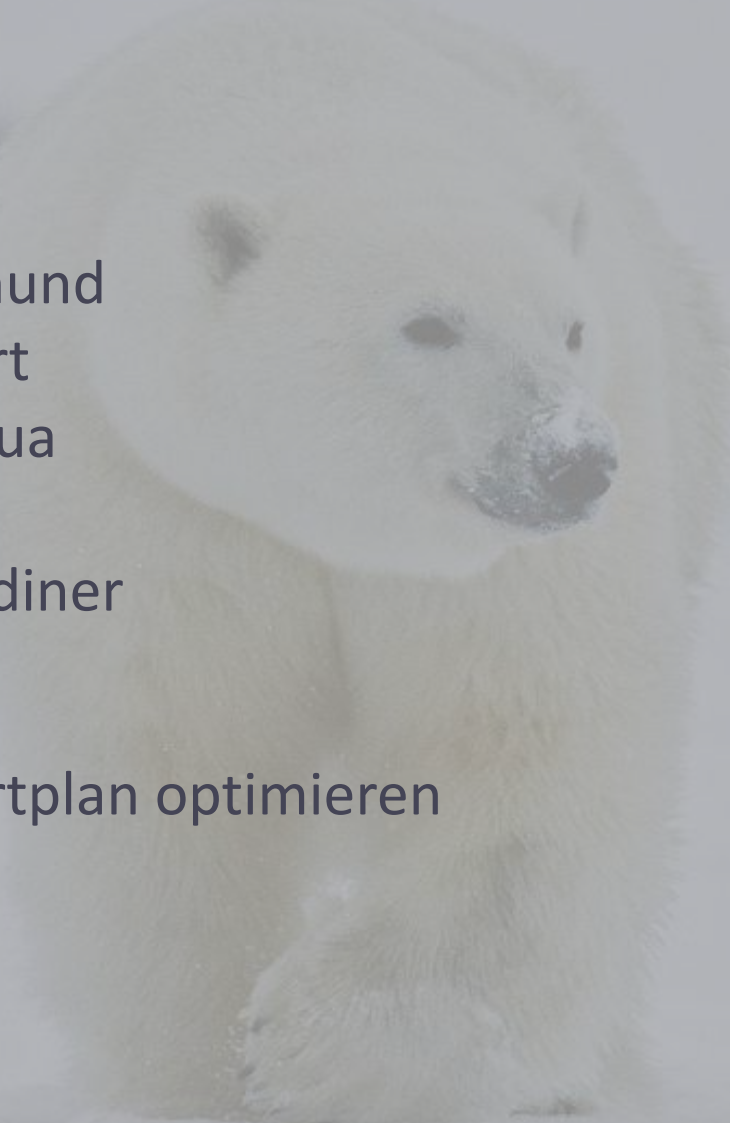
Aufwände schätzen

- > Der Aufwand von User Stories wird von demjenigen geschätzt, der die User Story implementiert
- > Übliches Vorgehen
 - > Planungsspiel
 - > Siehe www.planningpoker.com



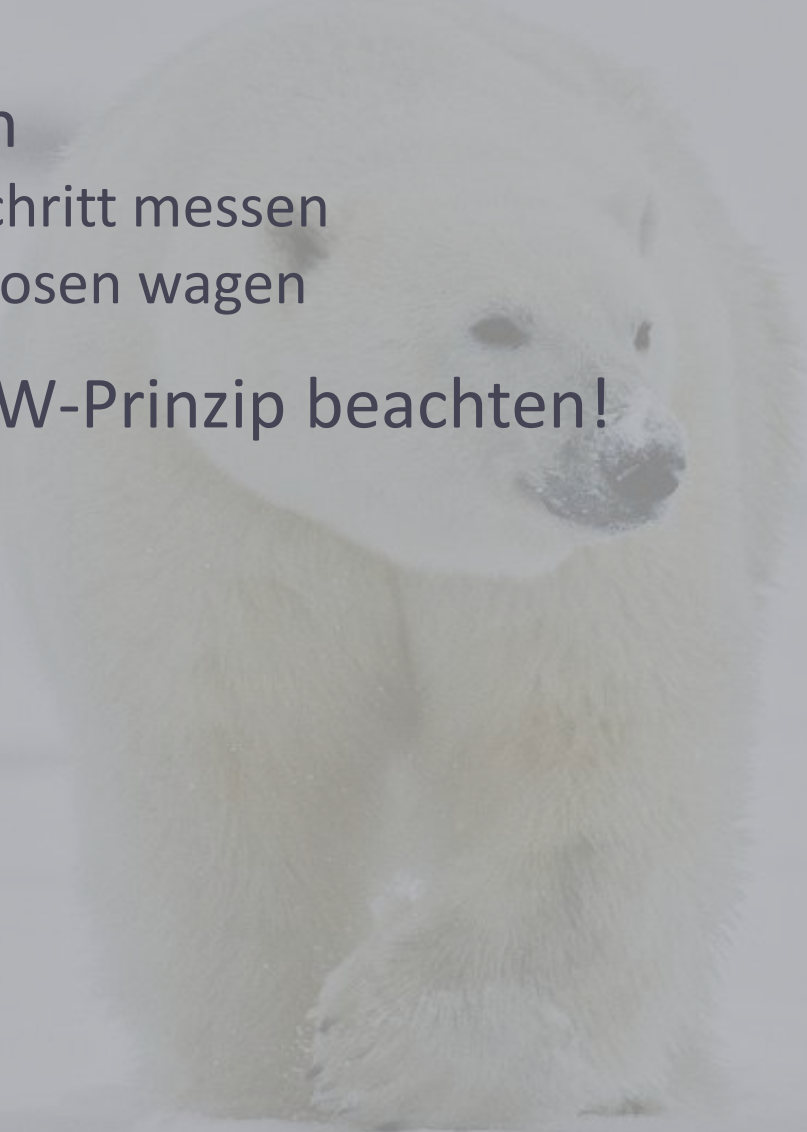
Wie groß ist der Hund?

- > Gegeben
 - > Collie
 - > Schäferhund
 - > Hovawart
 - > Chihuahua
 - > Dackel
 - > Bernhardiner
- > Aufgabe
 - > Transportplan optimieren



Release Burndown

- > Zeitplan
 - > Fortschritt messen
 - > Prognosen wagen
- > MoSCoW-Prinzip beachten!



Die Marshmallow-Challenge



> Gegeben

- > 20 Spaghetti
- > 1 Marshmallow
- > 1m Bindfaden
- > 1m Klebeband

> Aufgabe

- > Ein möglichst hohes freitragendes Gebilde bauen, auf dessen Spitze der Marshmallow thront
- > Das Gebilde darf nicht von der Seite oder von oben gehalten werden

> Zeit

- > 30 Minuten

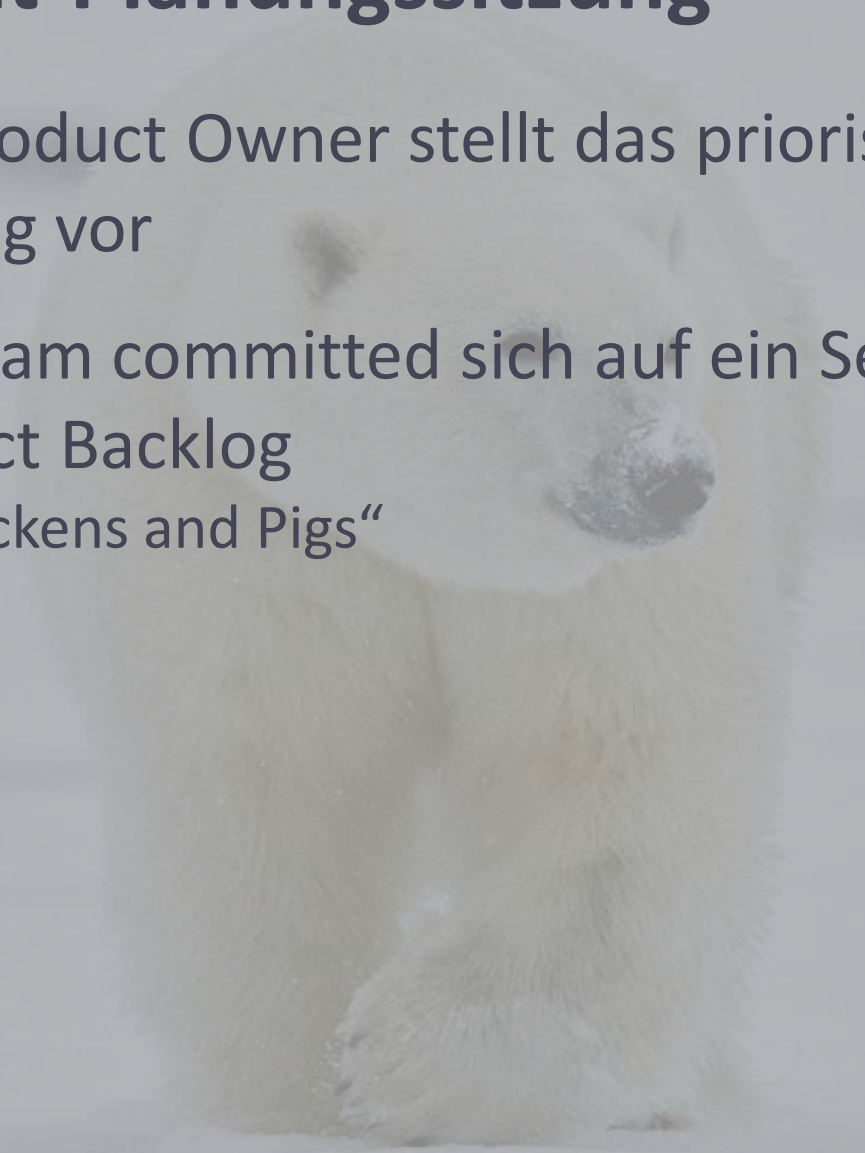
Der Sprint

A polar bear is sitting in a snowy environment, looking towards the right. The bear's fur is white and fluffy, and its eyes are dark. The background is a soft, out-of-focus white, suggesting a snowy landscape.

- > Vor dem Sprint
 - > Sprint-Planungssitzung
 - > Sprint-Backlog
- > Während des Sprints
 - > Daily Scrum
- > Nach dem Sprint
 - > Review
 - > Retrospektive

Sprint-Planungssitzung

- > Der Product Owner stellt das priorisierte Product Backlog vor
- > Das Team committed sich auf ein Selected Items Product Backlog
 - > „Chickens and Pigs“



Sprint Backlog



- > Enthält keine Userstories, sondern Tasks
 - > Basiert auf dem Selected Items Product Backlog
- > Kann innerhalb eines Sprints geändert werden
 - > Das Selected Items Product Backlog ist jedoch fix!

Daily Scrum



- > Kein Statusmeeting
- > 15 Minuten
 - > Standup Meeting
- > Drei Fragen
 - > Woran habe ich gestern gearbeitet?
 - > Woran werde ich heute arbeiten?
 - > Welche Probleme behindern mich?

Sprint Burndown



- > Zeitplan
 - > Fortschritt messen
 - > Prognosen wagen
- > Definition of Done beachten!
- > Velocity
 - > Nachhaltige Geschwindigkeit
 - > Intrinsische vs extrinsische Motivation

Die Retrospektive

A polar bear is sitting in a snowy environment, looking towards the camera. The bear's fur is white and fluffy, and its eyes are dark. The background is a soft, out-of-focus white, suggesting a snowy landscape.

- > Dient der kritischen Bewertung des Prozesses
 - > Findet ohne den Product Owner statt
- > Verschiedene Vorgehensweisen
- > Temperature Reading
 - > Lob
 - > Probleme und offene Fragen
 - > Konstruktive Kritik
 - > Neu Gelerntes
 - > Hoffnungen und Wünsche

Sprintlänge

> Wie lang sollte ein Sprint sein?



Impediment Backlog



- > Management as a Service (MaaS)
 - > Siehe www.des-eisbaeren-blog.de/post.aspx?id=389f7ad0-f446-47e5-ac37-a13ebef7408
- > Scrum Master ist Managementrolle, nicht der Product Owner

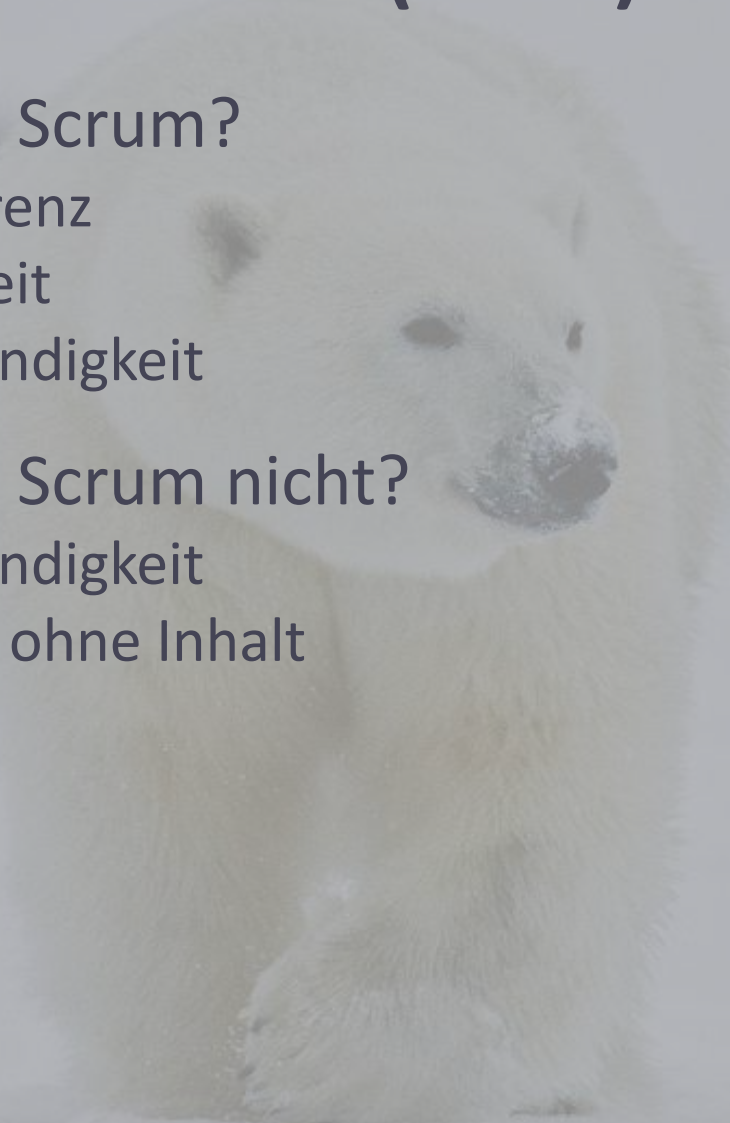
Scrum wofür?

- > Vier Arten von Projekten
 - > Variable Zeit
 - > Variabler Preis
 - > Fixer Preis
 - > Fixe Zeit
 - > Variabler Preis
 - > Fixer Preis
- > Zeit vs Preis vs Qualität vs Scope



Was kann Scrum (nicht)?

- > Was kann Scrum?
 - > Transparenz
 - > Ehrlichkeit
 - > Geschwindigkeit
- > Was kann Scrum nicht?
 - > Geschwindigkeit
 - > Rahmen ohne Inhalt



Scrum und andere agile Methoden



- > Agile Methoden
 - > Extreme Programming (XP)
 - > Feature Driven Development (FDD)
 - > Kanban
 - > Scrumban
- > Agile Meta-Methoden
 - > Crystal-Family
- > Scrumbut

Scrum in verstreuten / verteilten Teams

- > Verstreute Teams
- > Verteilte Teams
- > Scrum of Scrums



Scrum Alliance vs Scrum.org



- > Scrum Alliance
 - > Organisation hinter Scrum
 - > Nach eigener Aussage „Non-Profit“
 - > Gegründet von Ken Schwaber
- > Scrum.org
 - > Seit 2009
 - > Gegründet von Ken Schwaber
 - > www.scrum.org/originsofscrumorg/
- > Unterschiede?

Zertifizierungen

> Scrum Alliance

- > Certified Scrum Master (CSM)
- > Certified Scrum Product Owner (CSPO)
- > Certified Scrum Developer (CSD)
- > Certified Scrum Professional (CSP)
- > Certified Scrum Coach (CSC)
- > Certified Scrum Trainer (CST)

> Scrum.org

- > Professional Scrum Master (PSM)
- > Professional Scrum Developer (PSD)
 - > Für .NET
 - > Für Java

Buchempfehlung

- > Es war einmal ...
 - > Geschichten vom Scrum
 - > Holger Koscheck
 - > d.punkt Verlag, 2009
 - > ASIN 3898646408



Fazit

- > Scrum ist eine agile Methode
 - > Fokus auf Projektorganisation
- > Vorteile
 - > Leicht zu verstehen
 - > Flexibles Rahmenwerk
- > Nachteile
 - > Schwierig zu implementieren
 - > Häufig zu unspezifisch
 - > Daher in der Regel Kombination mit Extreme Programming (XP) oder anderen detaillierteren Methoden

Feedback

- > Fragen, Anregungen, Lob oder Kritik?
 - > webmaster@goloroden.de