

Scrum @ Seznam.cz

Tomáš Pergler



Obsah přednášky

- Jak funguje Scrum
 - role
 - fáze (meetingy)
 - vstupy / artefakty
- Jak děláme Scrum v Seznam.cz
 - Praha – Brno na dálku
 - Jak reportujeme dál
 - Projekty i maintenance

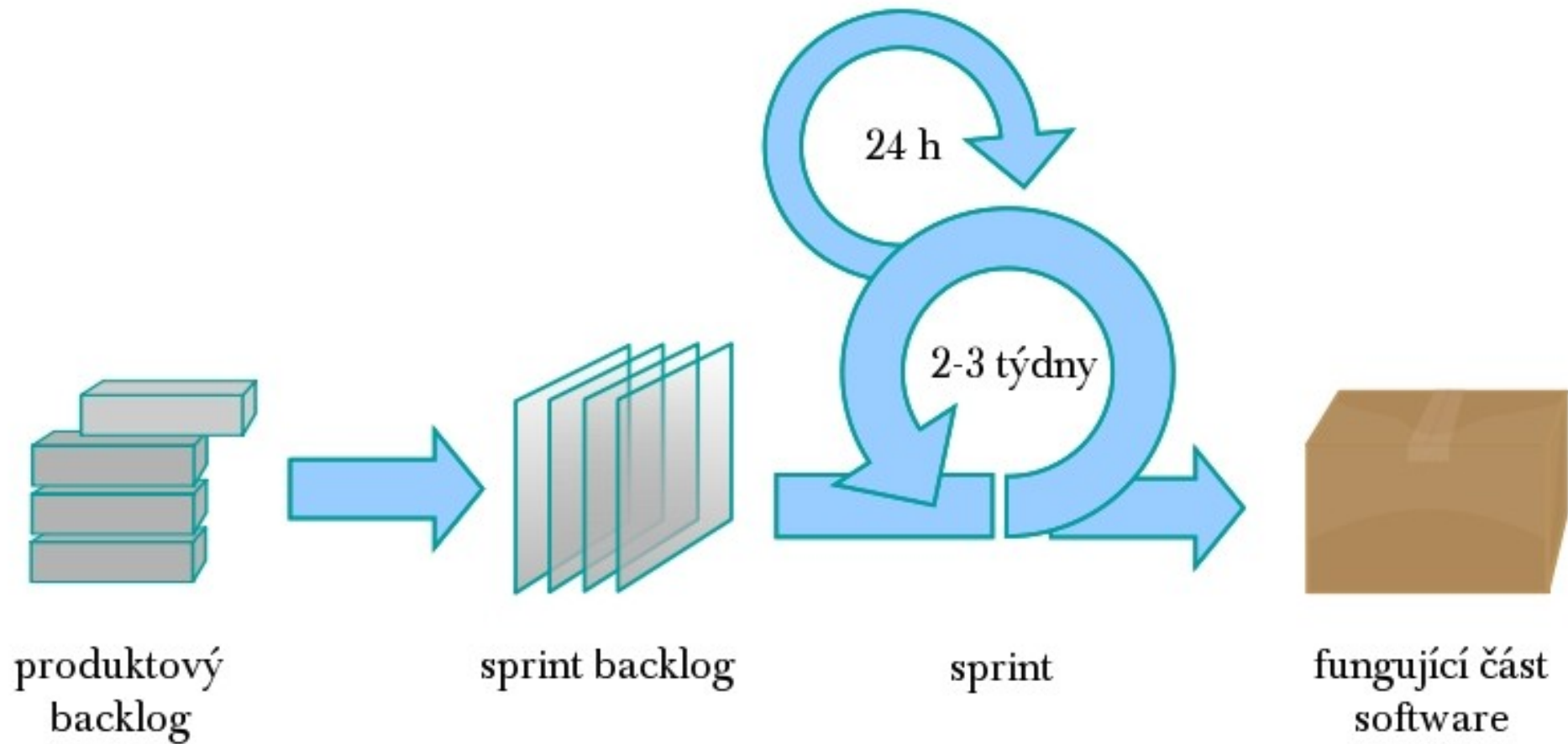
Co je SCRUM?

- Scrum je iterativní způsob vývoje softwaru
- Druh projektového řízení, často spojován s agilním vývojem softwaru
- Přestože se často píše velkými písmeny není to zkratka
- Název je odvozen od rugby

Scrum



SCRUM průběh



Role ve scrumu

Scrum Master

- zajišťuje, že probíhá všechno jak má
- neměl by být součástí týmu (programovat)

Product Owner

- reprezentuje zákazníka (u nás firmu), vytváří backlog
- vyjasňuje týmu co a jak se má vyrobit

Tým

- klíčoví lidé, kteří se účastní výroby (programátoři)

Backlog

- soupis všeho, co se musí vyrobit 😊
- skládá se z user stories
- každá story má určenou prioritu
- každá story má odhad v bodech
- každá story má definováno jak poznáme, že je hotovo
- Sprint backlog – co se má vyrobit ve sprintu

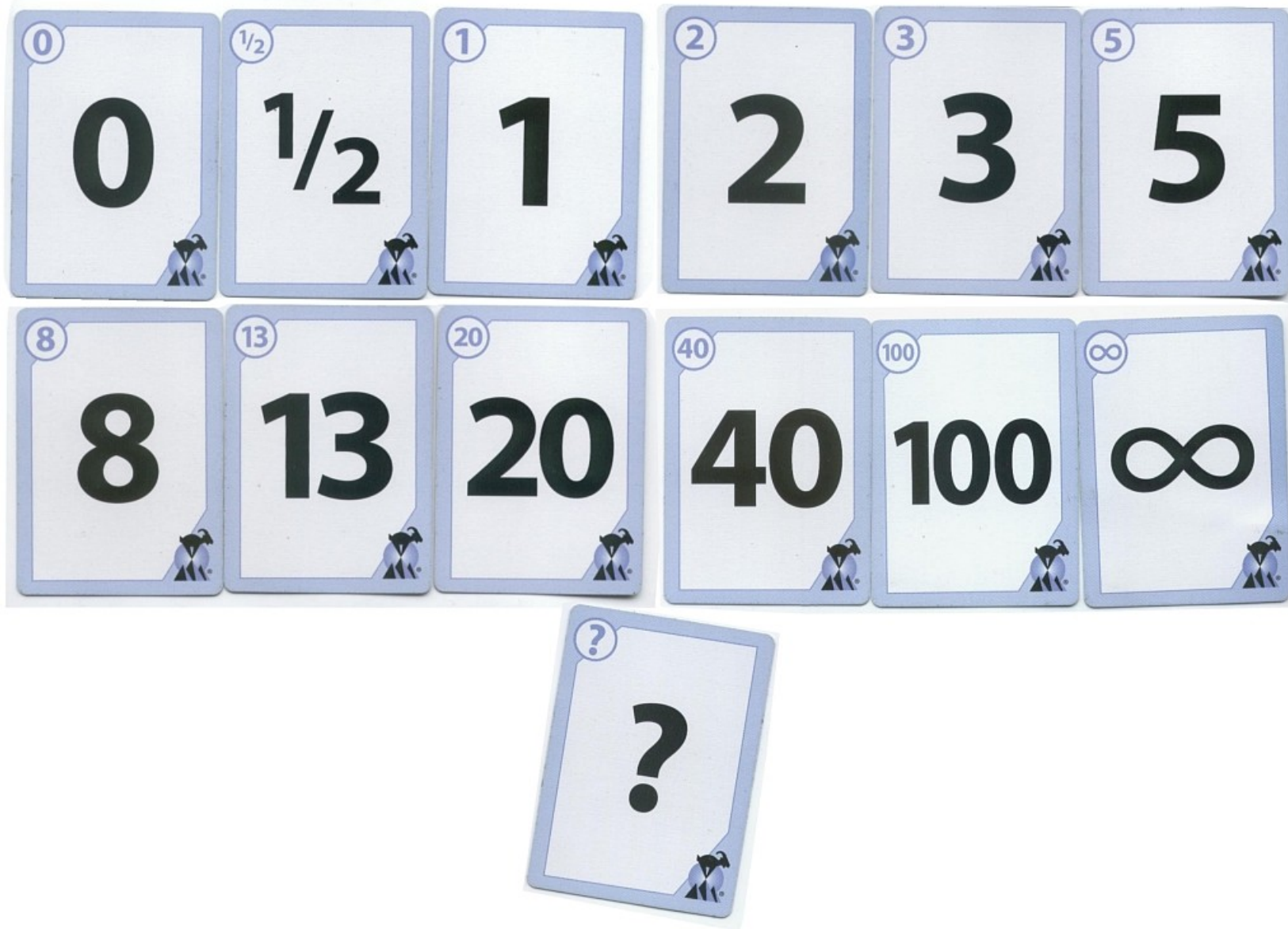
Sprint Backlog - realita

Story	Tasky	Body	Priorita
Zatezovy test	analiza soucasneho provozu	2	45
	rozchozeni nastroje na zatezovy test	5	45
	P spusteni testu, analiza vysledku	3 (5)	45
Nastaveni/specialni nastaveni	RUS uprava UBOXu	2	50
	sync W+P	1	50
	W pridani ikonek	1	
Nasazeni do provozu	P Vytvoreni instalacniho planu	5	100
	P Priprava (RT)	1	100
	P Nasazeni	1	100
	P Poinstalacni upravy (odstraneni stredniho nahledu, upravy databazi)	1	100
Úprava nápovědy	PO uprava	0,5 (5)	80
měření	W URL masky	2	35
	W gemius kody	1	35
	PO gemius kody	1	35
	P nice URL	0,5 (5)	35
	W nice URL navrh struktury	2	35
	W uprava URL v sablonach	3	35

Odhadování

- odhaduje se náročnost stories
- naceňuje se v bodech
- čísla pro bodování se používají z upravené **Fibonacciho posloupnosti** $F(n+1) = F(n) + F(n-1)$
- v Seznamu, dost často používáme stejně odhadování na MD (a pak nám vychází, že se den práce za den nestihne 😊)

Odhadování = planning poker



Sprint

- Sprint je časově určené období (obvykle 2-3týdny), ve kterém se vyrábí určená část product backlogu
- Během sprintu probíhají fáze:
 - Plánování 1
 - Plánování 2
 - Výroba 😊 - standup denně
 - Demo
 - Retrospektiva

Plánování 1

- Účastní se Tým, ScrumMaster, ProductOwner
- ProductOwner vysvětlí **co** je cílem vybraných stories
- Cílem ProductOwnera je mít toho za „své peníze“ co nejvíc, úkolem ScrumMastera je ohlídat, že se Tým zaváže pouze k tomu co zvládnou vyrobit

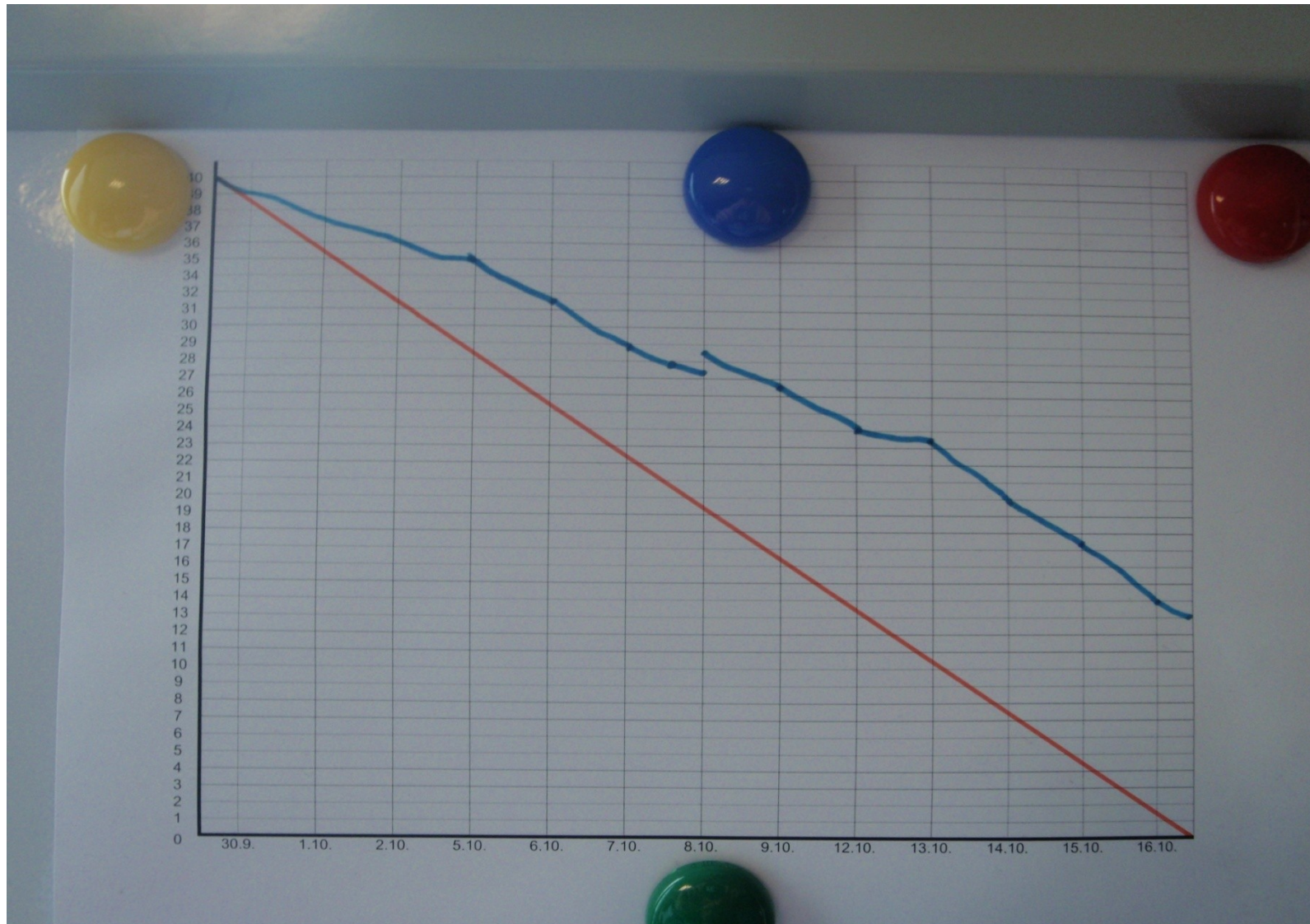
Plánování 1

- Na konci tohoto meetingu existuje závazek, které stories tým dodá na konci sprintu
- Je velký rozdíl mezi:
 - závazat se k 19 bodům a stihnout 20 (tedy něco navíc)
 - závazat se k 21 bodů a stihnout 20 (tedy nestihli jsme co jsme slíbili)
- Závazek se dělá dle Velocity

Velocity

- „výkonnost“ týmu
- Jedná se o zkušenost z předchozích sprintů
- „pokud mám k dispozici stejný tým, je pravděpodobné, že za stejné časové období vyrobíme stejně bodů jako v minulém sprintu“




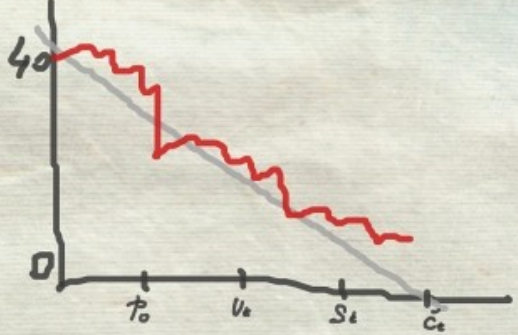


Burndown



Plánování 2

- Účastní se Tým a ScrumMaster
- Cílem je prodiskutovat „design“ aplikace
- Na konci meetingu Tým ví, **jak** vyrobí stories v probíhajícím sprintu
- Proběhne rozpad stories na tasky, tedy na konkrétní úkoly, které je třeba udělat, aby byla story hotová (na některých projektech odhadujeme tasky a sčítáme)

Tabule

Projekt X - Sprint #		cíle		
21.10. - 12.11.				
vyrobit	děláme	hotovo	schéma hoření	
				
			neplánované	další
				

Tabule realita



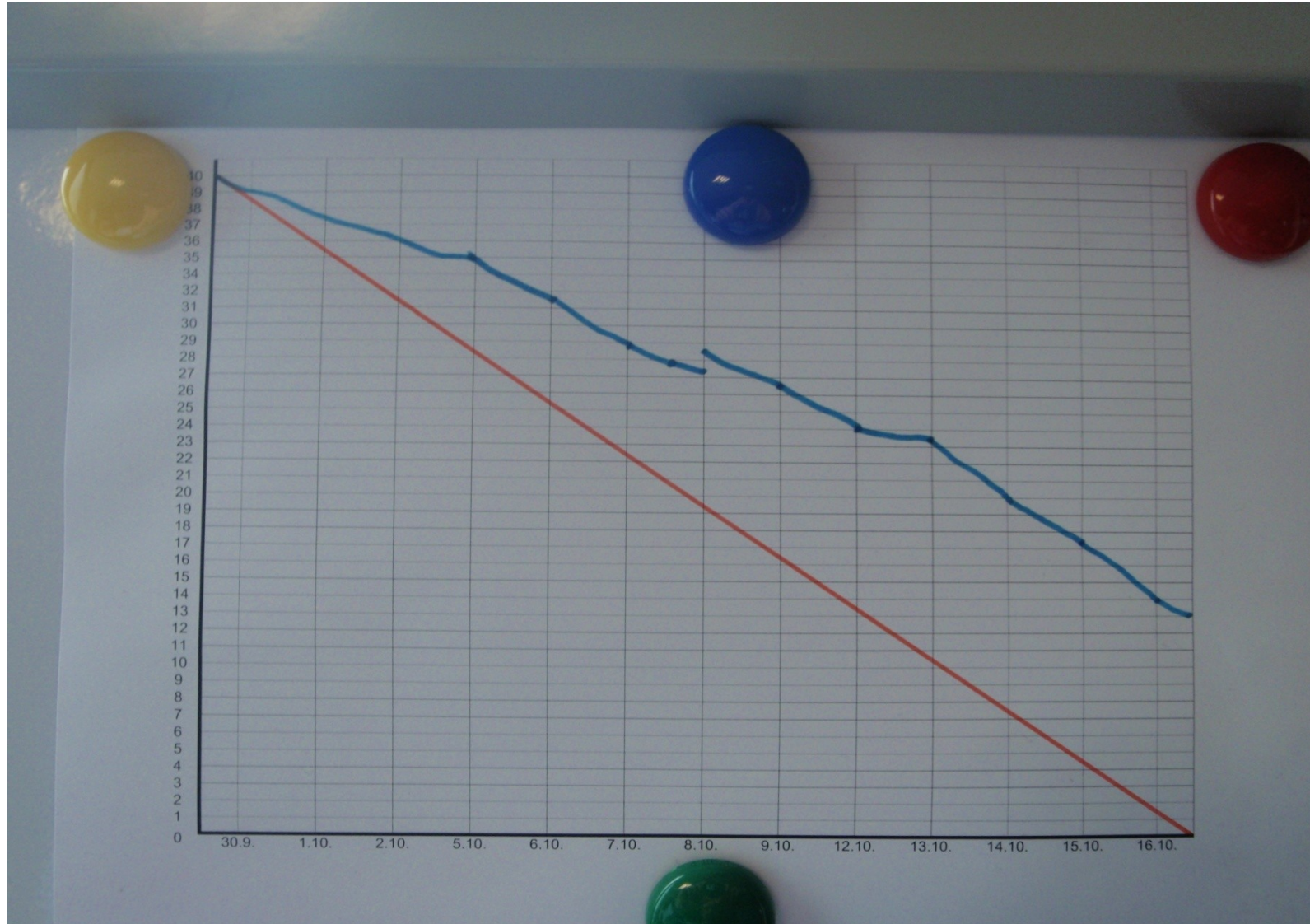
Standup

- Probíhá denně
- Účastní se Tým a SM
- Na standupu se stojí 😊
- Začíná v pravidelný čas a přesně
- Každý z týmu řekne:
 - Co dělal od posledního standupu
 - Co bude dělat do dalšího standupu
 - Jaké jsou překážky, které mu brání ve výrobě
- Neměl by přesáhnout 15min, obvykle bývá kratší
- Přesouvají se hotové tasky/stories do done

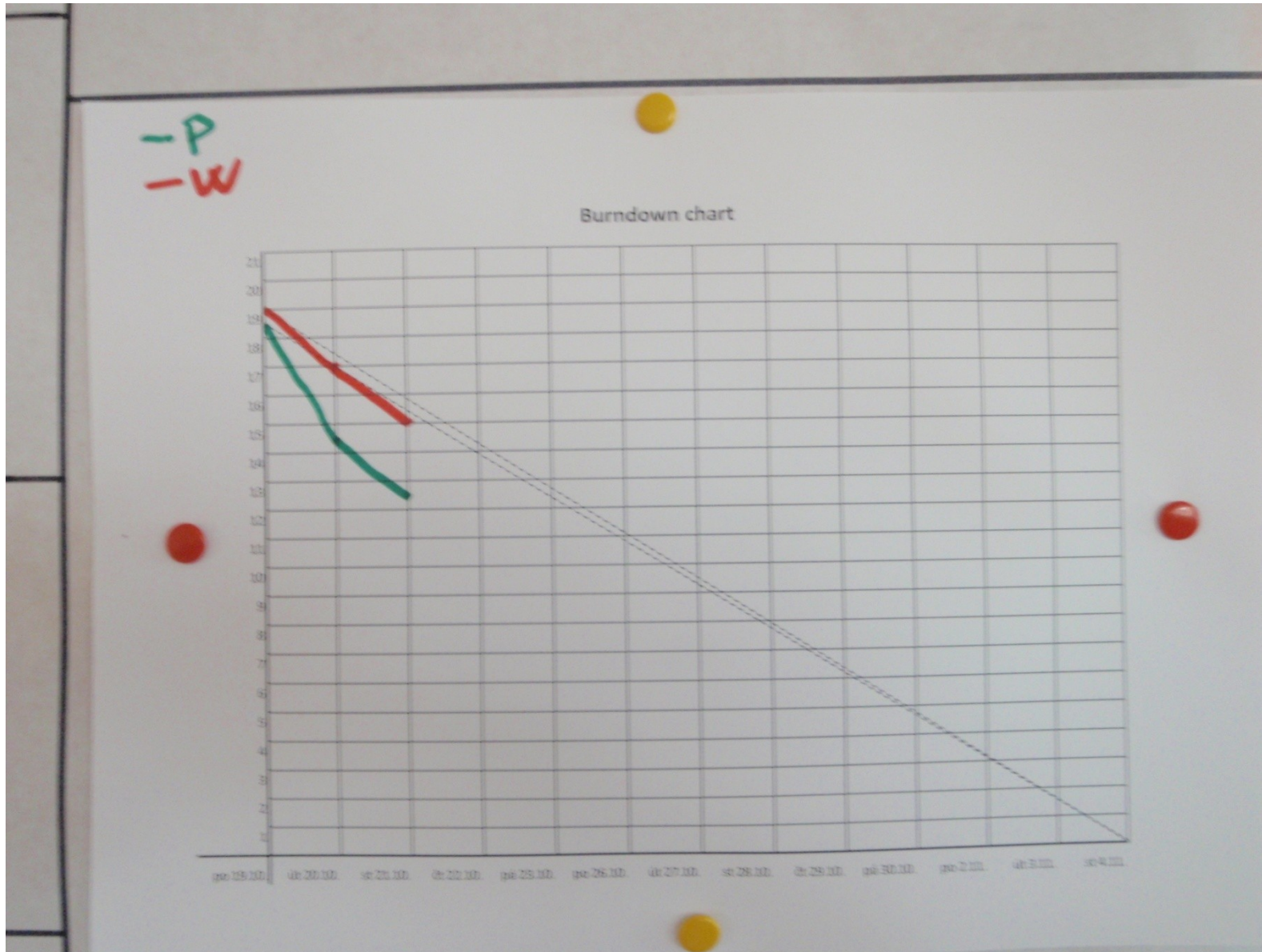
Standup



Burndown



Burndown



Standup (v sedě) přes video



Demo

- Demo je meeting, kde Tým ukáže PO, co vyrobili během uplynulého sprintu
- PO tak pravidelně vidí jak bude produkt vypadat a má šanci dělat včas úpravy
- Tím, že se pravidelně předvádí nehrozí, že nám na konec zbude příliš mnoho věcí k doladění
- Může se zúčastnit kdokoliv, je to prostor ve firmě sdílet informace, co se kde děje

Demo na dálku

- Videokonference
- Sdílená plocha promítaná na projektor
- Na projektoru:
 - prezentace s obsahem dema
 - předvádění konkrétních stories

Retrospektiva

- „ohlédnutí“ za předchozím sprintem
- „Co šlo dobře?“ (vlevo)
- „Co může jít líp?“ (vpravo)
- Každý člen týmu včetně SM napíše alespoň jednu věc k oběma tématům
- Dobré věci si stojí za to udržet
- Co může jít líp se rovnou vymyslí jak, zapíše a během následujícího sprintu se alespoň jedna věc zlepší

Pevný cyklus

Pořadí sprintu	plán (pátek)	start (pondělí)	demo (středa)	Předpokládané cíle
Sprint #3	24.7.2009	27.7.2009	12.8.2009	
Sprint #4	17.8.2009	18.8.2009	2.9.2009	
Sprint #5	4.9.2009	7.9.2009	23.9.2009	
Sprint #6	25.9.2009	28.9.2009	14.10.2009	spuštění bety
Sprint #7	16.10.2009	19.10.2009	4.11.2009	doladění a spuštění ostrého provozu

Zvedli jsme informovanost

- Posíláme informace emailem:
 - Plán sprintu
 - Obsah dema
 - Zhodnocení uplynulého sprintu a stav v rámci projektu
- Demo – veřejné, může přijít kdokoliv
- Na tzv. Středním mlýnu řešíme meziprojektové vlivy
- Pravidelně vidíme hotové věci (podle povahy můžeme nasadit) a můžeme reagovat

Zvedli jsme výkonost

- Zvedli jsme výkonost týmů (spolupráce, na věci se nezapomíná a dělají se včas)
- Protože se pravidelně dělá demo, přichází se dřív na chyby
- Víme co děláme – nedělají se věci které už nejsou aktuální
- Ve všem je pořádek 😊