

Scrum @ Seznam.cz

Tomáš Pergler



O mě

- Tomáš Pergler
- V Seznamu od roku 2003
- Product/Project manager
 - Email, přihlasovani
 - neprimo Homepage, komunity, hry, horoskopy
- Certified Scrum Master

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



Agilní manifest

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

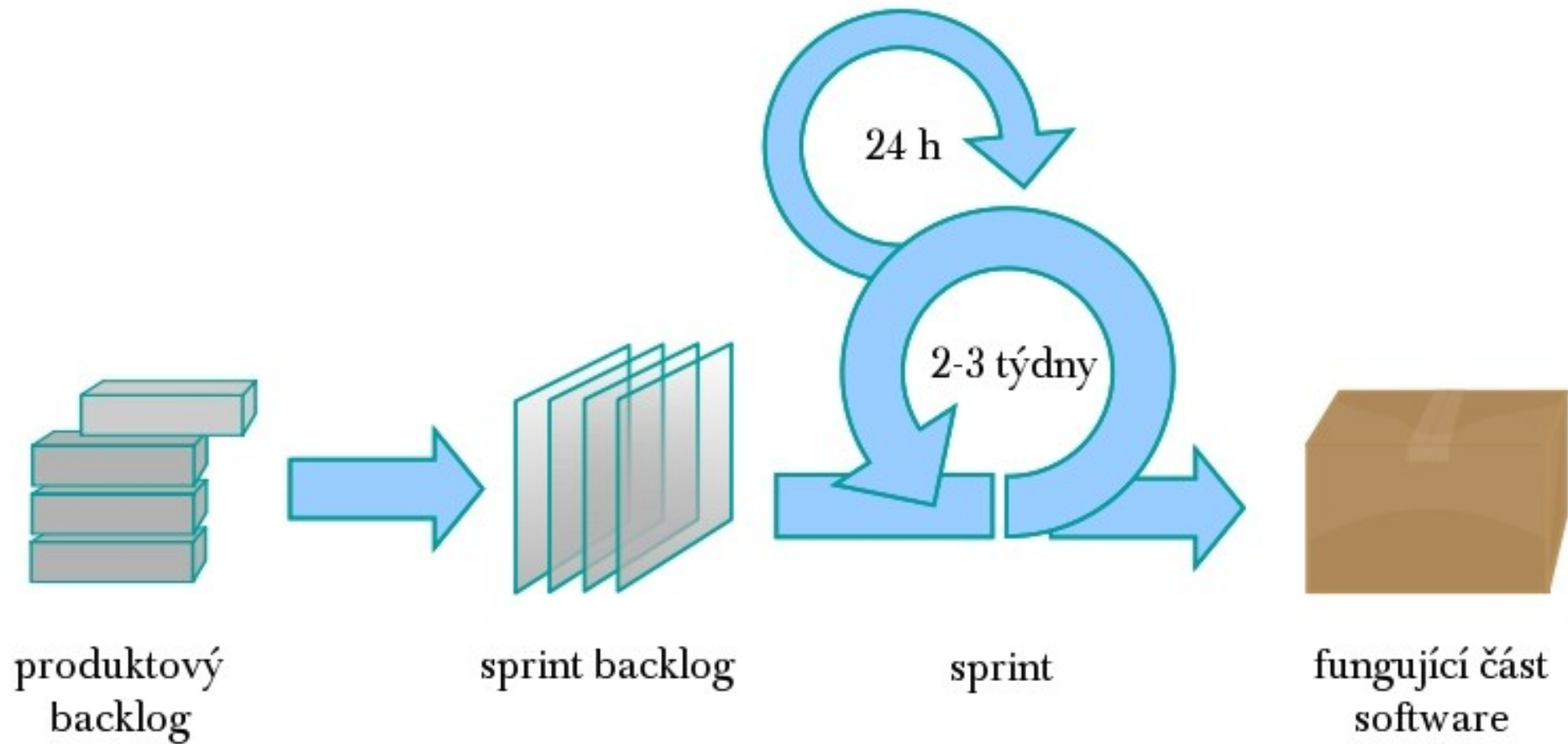
Scrum in Seznam

Date	Event	Details
Q1 2009	1 PM started	Experience from the past
April 2009	SUN, Zuzi	Basic ideas to managers
May 2009	First projects	Scrum and XP from the trenches
June 2009	1st CSM in Seznam	
October 2009	Successful project	Reason to spread and continue
	Scrum on various project	It works, but we feel there is space to improve
March 2010	Group for Scrum future	
July 2010	Results from the Scrum group	
September	Deal with managers and coaches	what to train in the company

Scrum in Seznam

Date	Event	Details
Q4 2010	SCRUM Trainings	From the top
2011	SCRUM 2.0 😊	Dedicated „powerful“ certified SMs, more time for POs, developers; experience with velocity changes

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

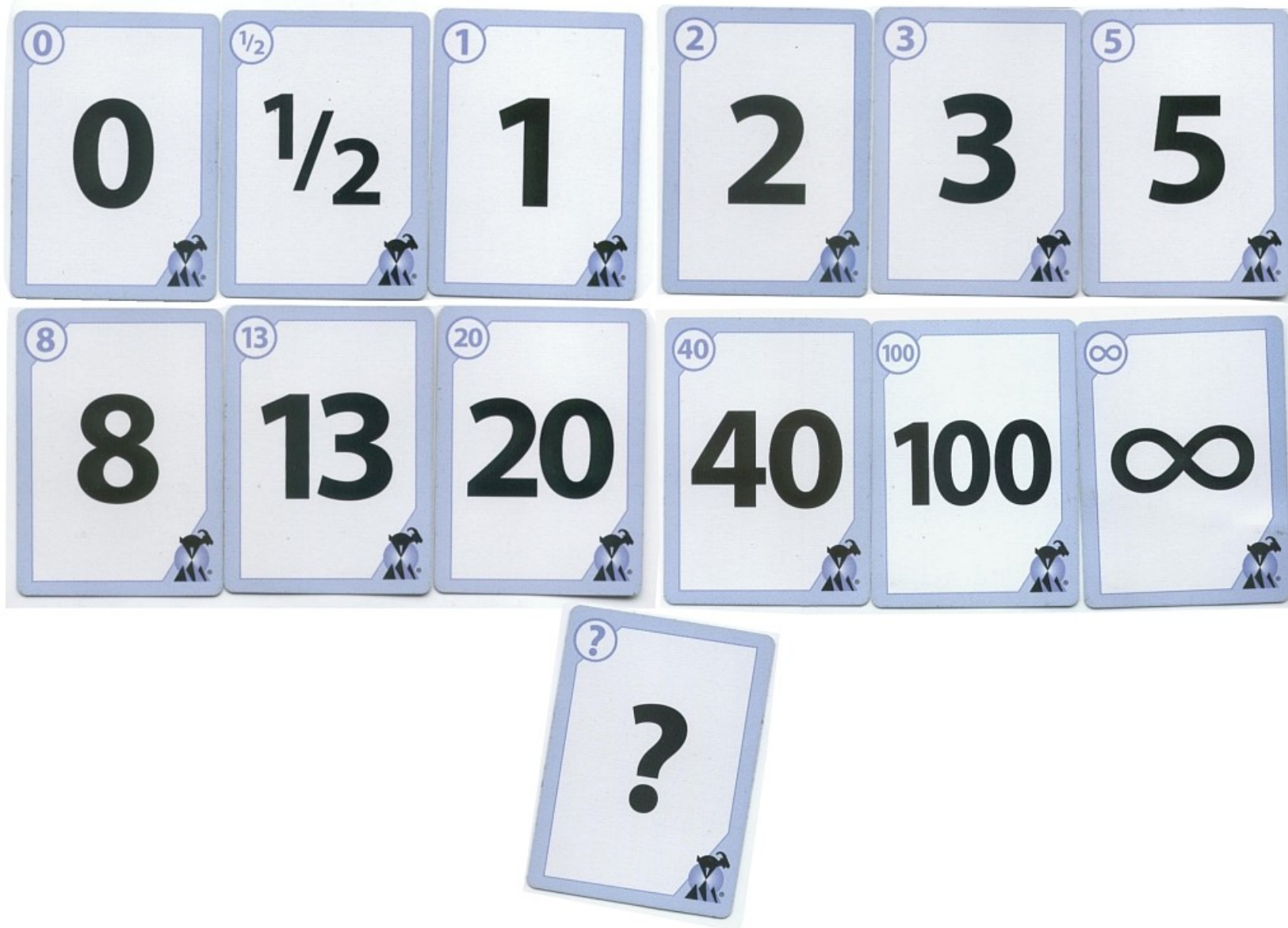
Sprint Backlog - realita

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

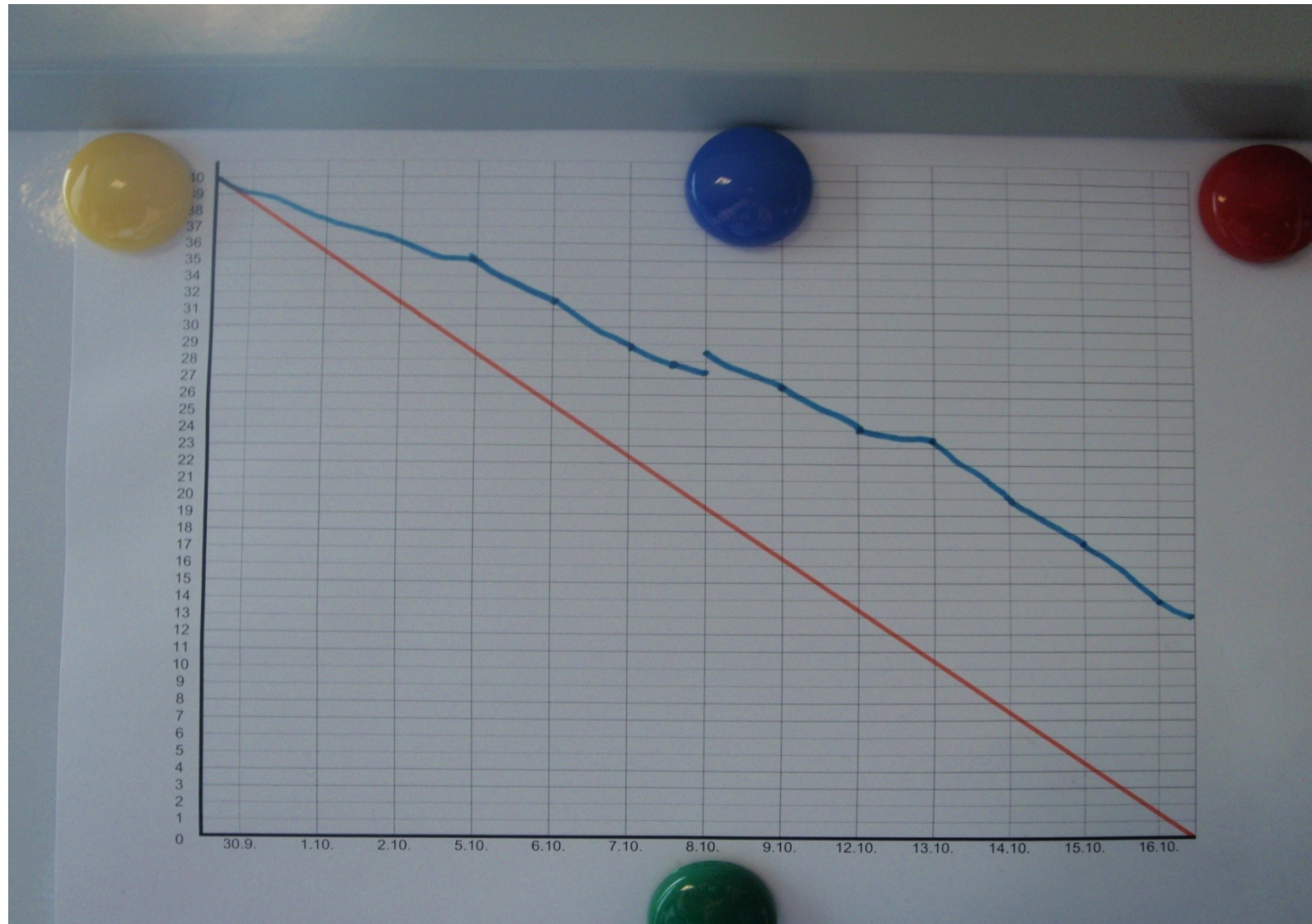
Plánování 1

- 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“




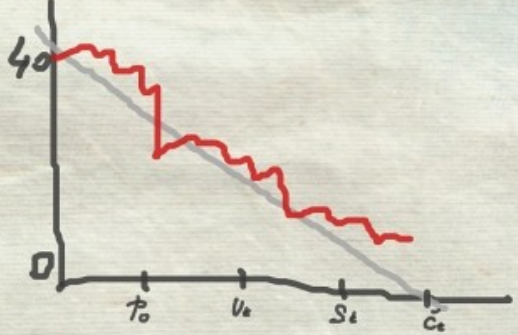


Burndown



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

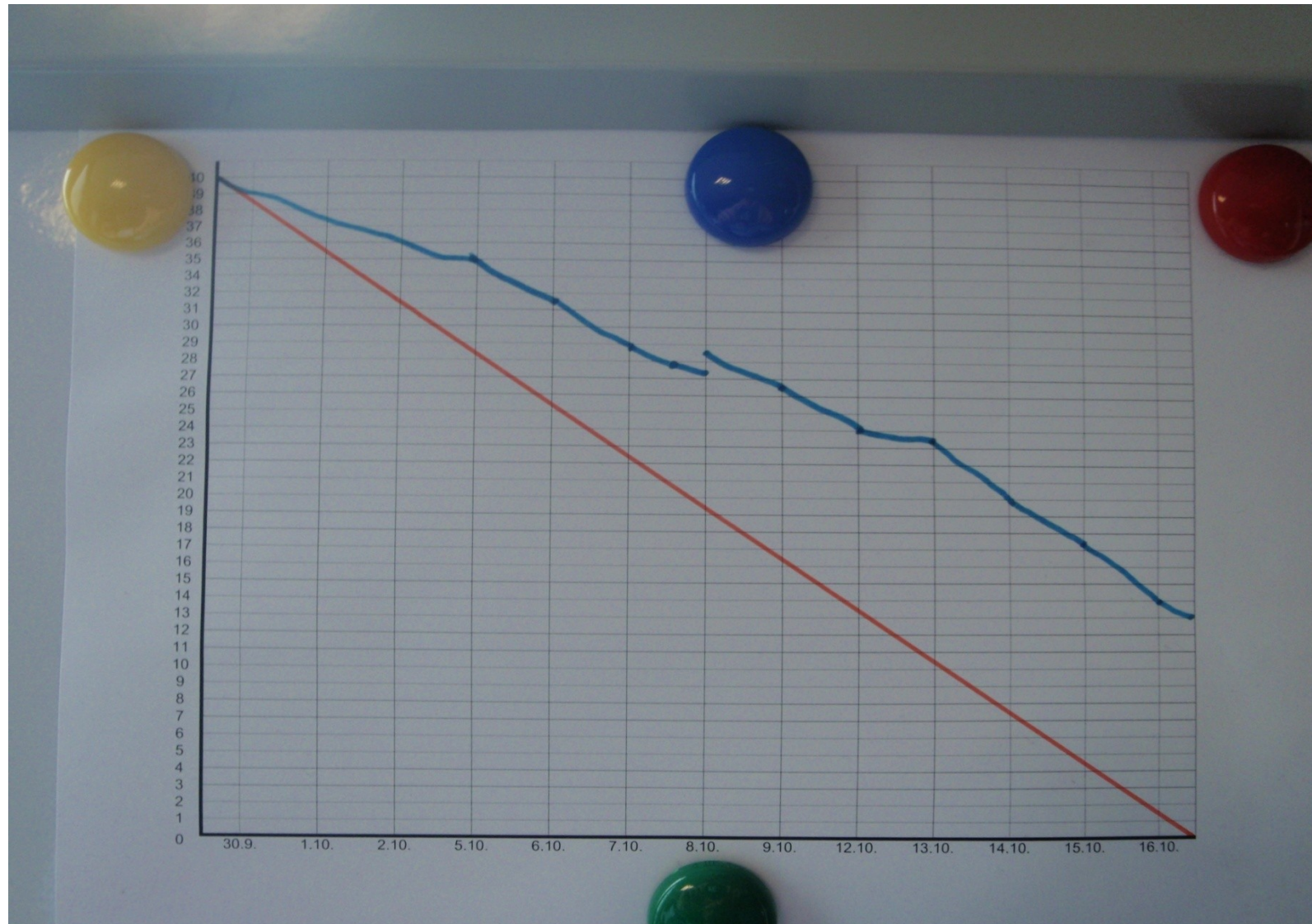
Standup



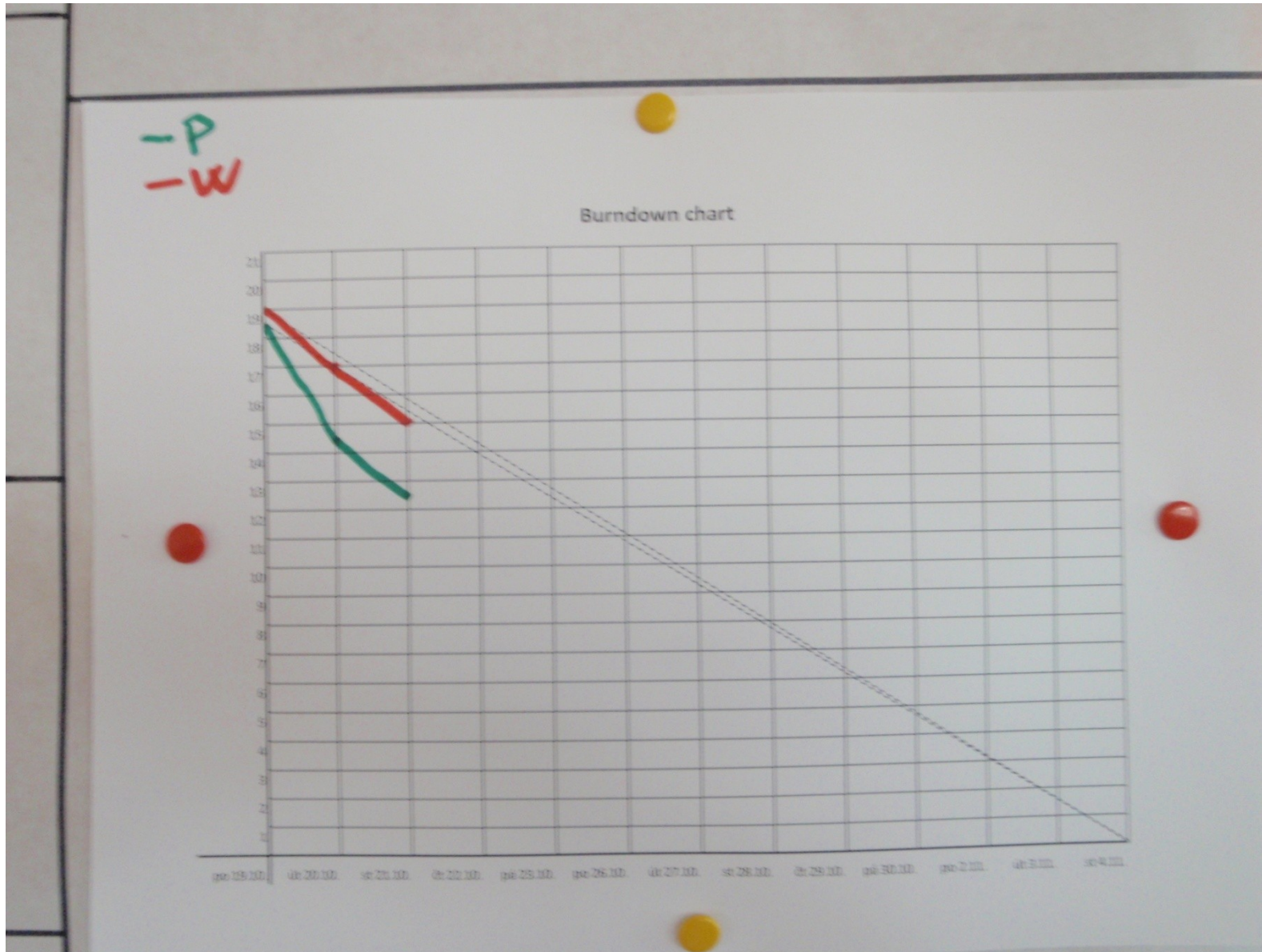
Standup



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 😊