

Ievads Agile

01.03.2011



Es esmu...

- * Linda Vītuma
- * 12 gadi IT nozarē
- * Tieto Latvia
- * Pārmaiņas, krīzes, sistēmu ieviešana produkcijā
- * LMT, Latvenergo, Rīgas Ūdens, Valsts Zemes Dienests, E-pakalpojums Nr.42 “Elektroniskā pieteikšanās studijām”

Agile Manifesto

Programmatūras izstrādei



Agile Manifesto

- Mēs atklājam ar vien jaunus veidus, kā izstrādāt programmatūru labāk, darot to paši un palīdzot to darīt citiem. Šajā procesā esam nonākuši pie atziņas par šādām vērtībām:
 - * **Cilvēki un savstarpējā mijiedarbība** pār procesiem un rīkiem
 - * **Strādājoša programmatūra** pār visaptverošu dokumentāciju
 - * **Cieša sadarbība ar klientu** pār līgumsarunām
 - * **Gatavība reaģēt uz izmaiņām** pār sekošanu sākotnējam plānam
- Tas nozīmē, ka, nenoniecīnot vērtības, kas ir labajā pusē, mēs augstākā godā turam vērtības, kas ir pa kreisi.



Agile Manifesto

12 darbības principi

1. princips

- Mūsu augstākā prioritāte ir apmierināt klienta vajadzības, pēc iespējas drīz un nepārtraukti piegādājot vērtību pievienojošu programmatūru.



2. princips

- 2. Esiet atvērti izmaiņām prasībās pat ļoti vēlā programmatūras izstrādes brīdī. Agile spēj tikt galā ar izmaiņām, lai nodrošinātu klienta konkurētspēju.



3. princips

- 3. Piegādājiet strādājošu programmatūru pēc iespējas bieži - no reizes pāris nedēļās līdz reizei pāris mēnešos, priekšroku dodot īsākiem piegādes cikliem.



4. princips

- 4. Projekta laikā biznesa cilvēkiem un izstrādātājiem diendienā vajadzētu strādāt plecu pie pleca.



5. princips

- 5. Projektā iesaistiet motivētus komandas dalībniekus. Radiet vidi, kas atbalsta viņu vajadzības un uzticieties, ka viņi paveiks savu darbu.



6. princips

- 6. Visefektīvākais un efektīgākais veids, kā izstrādes komandā apmainīties ar informāciju, ir klātienēs saruna.



7. princips

- 7. Primārais darbu progresā mērs ir strādājoša programmatūra.



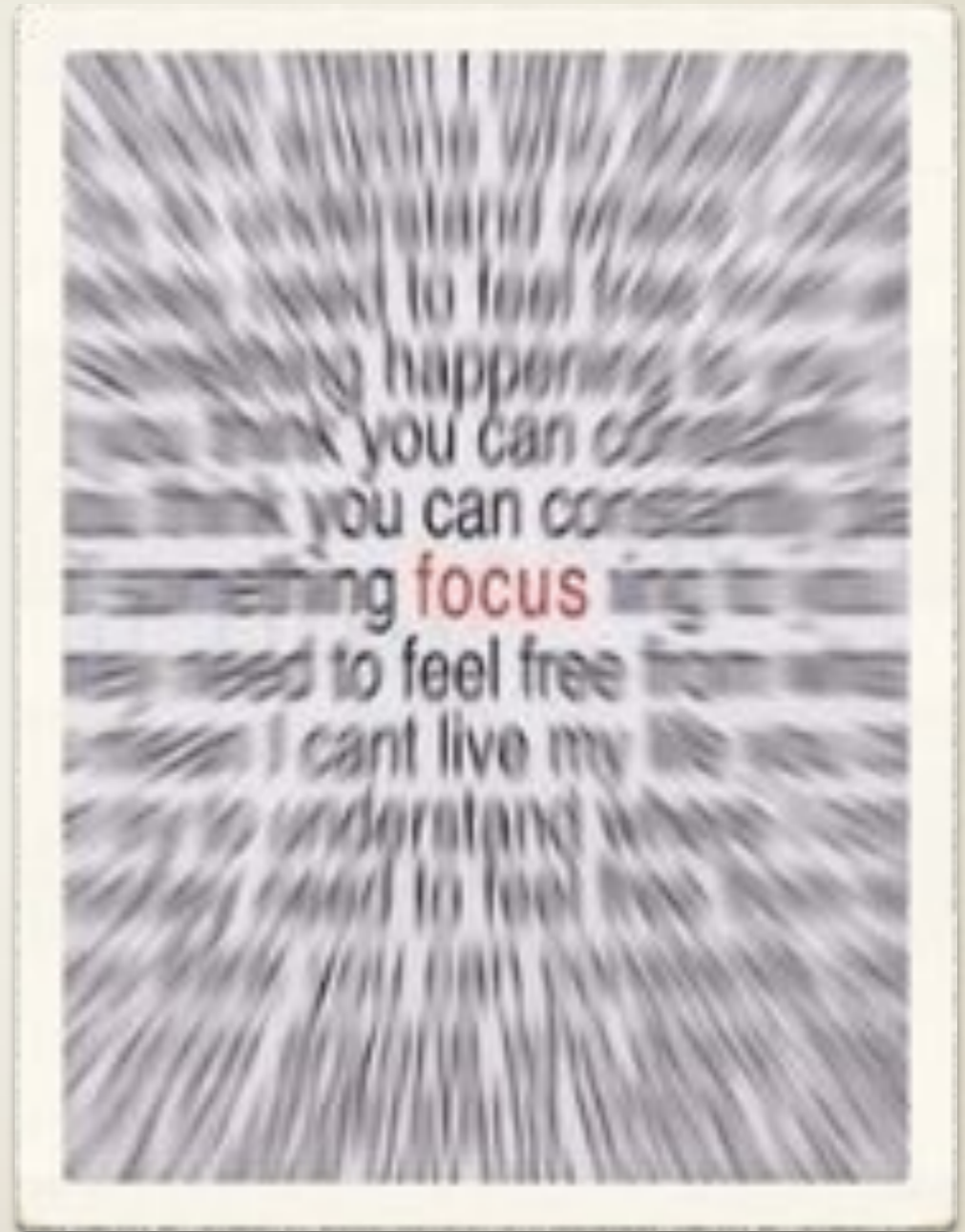
8. princips

- 8. Agile procesi veicina izstrādes nepārtrauktību. Biznesa cilvēkiem, izstrādātājiem un lietotājiem uz nenoteiktu laiku ir jābūt gataviem strādāt nemainīgā, vienmērīgā ritmā.



9. princips

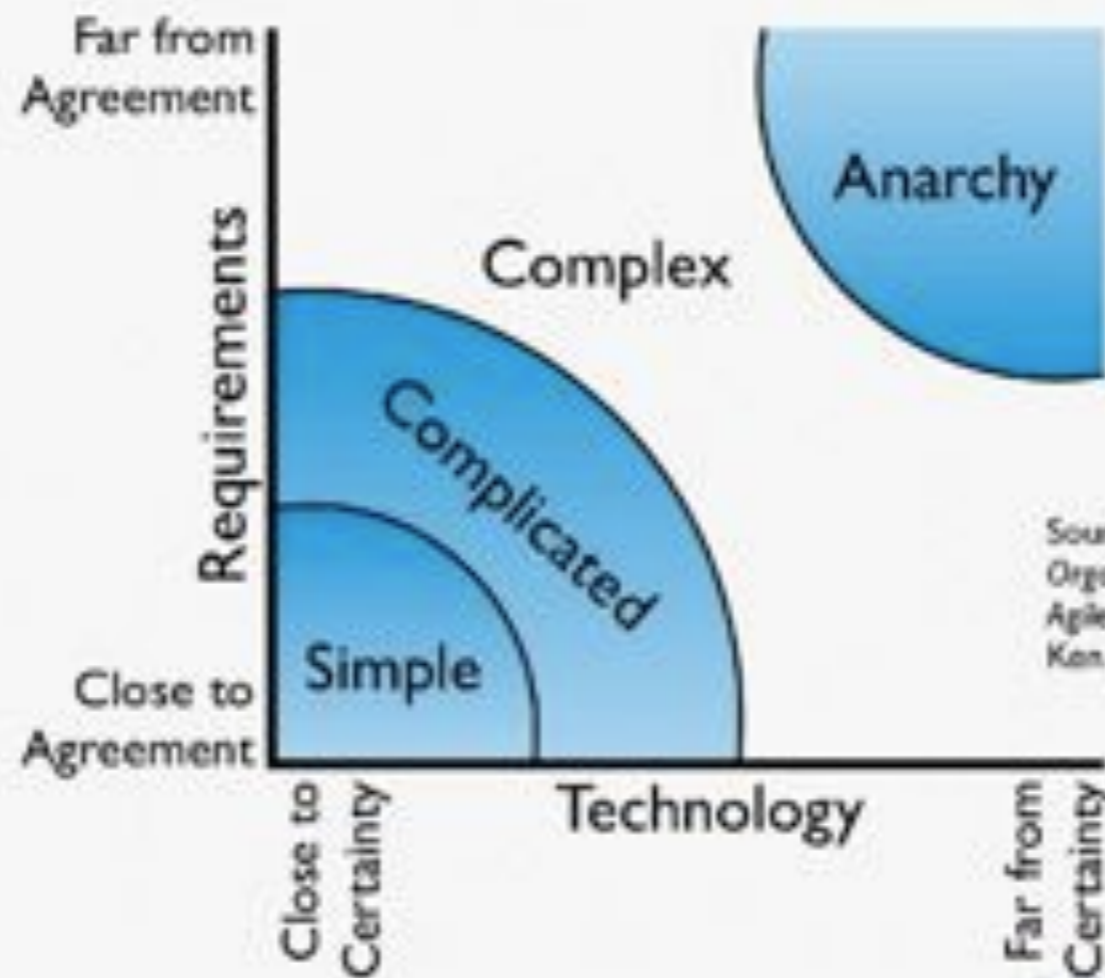
- 9. Koncentrēšanās uz tehnisko izcilību un dizaina kvalitāti dod iespēju bez grūtībām reaģēt uz pārmaiņām.



10. princips

- 10. Vienkāršība - māksla kāpināt padarītā darba apjomu - ir kritiska.





Source: Strategic Management and Organizational Dynamics by Ralph St. Agile Software Development with Scott Ken Schwaber and Mike Beedle.

© 2003-2009 Mountain Goat Sol

Projekta trokšņu līmenis

Mērķis - vienkāršība!

11. princips

- II. Labākie arhitektūras risinājumi, prasības un projektējumi rodas pašorganizētā komandā.



12. princips

- 12. Komanda regulāri analizē savu sniegumu, lai kāpinātu sava darba efektivitāti, un atbilstoši maina un pielāgo savu uzvedību.





Agile prakses

Ieskats

Agile prakses

- * **Agile Modeling** - <http://www.agilemodeling.com/>
- * **Test Driven Development (TDD)**: <http://www.agiledata.org/essays/tdd.html>
- * **Extreme Programming (XP)**: <http://www.extremeprogramming.org/rules.html>
- * **Scrum**:
<http://www.mountangoatsoftware.com/presentations>



Scrum

Projekta iezīmes

- * Pašorganizēta komanda
- * Darbs tiek organizēts 2-4 nedēļu garos ciklos - sprintos
- * Prasības tiek fiksētas produkta uzkrājumā
- * Nav strikti definētas izstrādes prakses
- * Projektam raksturīgi rituāli

Scrum karkass

- * **Lomas:** Produkta īpašnieks, Scrum Master, Komanda
- * **Rituāli:** Plānošana, Pārskats, Retrospekcija, Ikdienas sanāksmes
- * **Artifakti:** Produkta uzkrājums, Sprinta uzkrājums, Progresa “līkne”

Produkta Īpašnieks

- * Definē prasības
- * Nosaka termiņus
- * Izvērtē ROI (*return of investments*)
- * Nosaka prioritātes
- * Maina prasību detalizāciju, precizē prasības sprinta laikā
- * Akceptē vai noraida paveikto darbu

Scrum Master

- * Pilda projekta pārvaldības funkcijas
- * Atbildīgs par rituālu ievērošanu
- * Atbildīgs par traucēkļu novēršanu
- * Sargā komandu no ārējiem traucēkļiem

Komanda

- * Visbiežāk sastāv no 5-9 cilvēkiem
- * Krosfunkcionāla
- * Sprinta laikā strādā pilnā slodzē
- * Pašorganizēta

Plānošana

- * Pārskata projekta mērķus
- * Definē sprinta mērķus
- * Izvēlas sprinta darbus no produkta uzkrājuma
- * Novērtē izvēlētos darbus

Ikdienas sanāksmes

- * Katru dienu atbildēt uz 3 jautājumiem: Ko darīju? Ko darīšu? Vai man kas traucē?
- * Max 15 minūtes
- * Kājās stāvēt :)
- * **Ir** domātas problēmu identificēšanai
- * **Nav** domātas problēmu risināšanai
- * Var runāt tikai komandas dalībnieki - stāsts par cāli, cūku un restorānu

Pārskata sanāksme

- * Tiek rādīts sprinta laikā paveiktais
- * Pēc iespējas piedalās visa komanda
- * Sanāksme var tikt izmantota realizētās funkcionalitātes izskatīšanai, komentēšanai, akceptēšanai

Retrospekcija

- * Izvērtē iepriekšējā sprinta veikumu
- * Viens no veidiem - atbildēt uz 3 jautājumiem:
 - * Ko **turpināsim** darīt? Kas mums patika?
 - * Ko **pārtrauksim** darīt? Kas mums nepatika?
 - * Ko **darīsim citādāk**, mainīsim?

Produkta uzkrājums

- * Visu zināmo prasību saraksts..
- * ..Lietotāju stāstu formulējumā - <**kurš : ko dara : ar kādu mērķi** >..
- * ..Ar novērtējumiem, izmantojot, piemēram, plānošanas pokeri



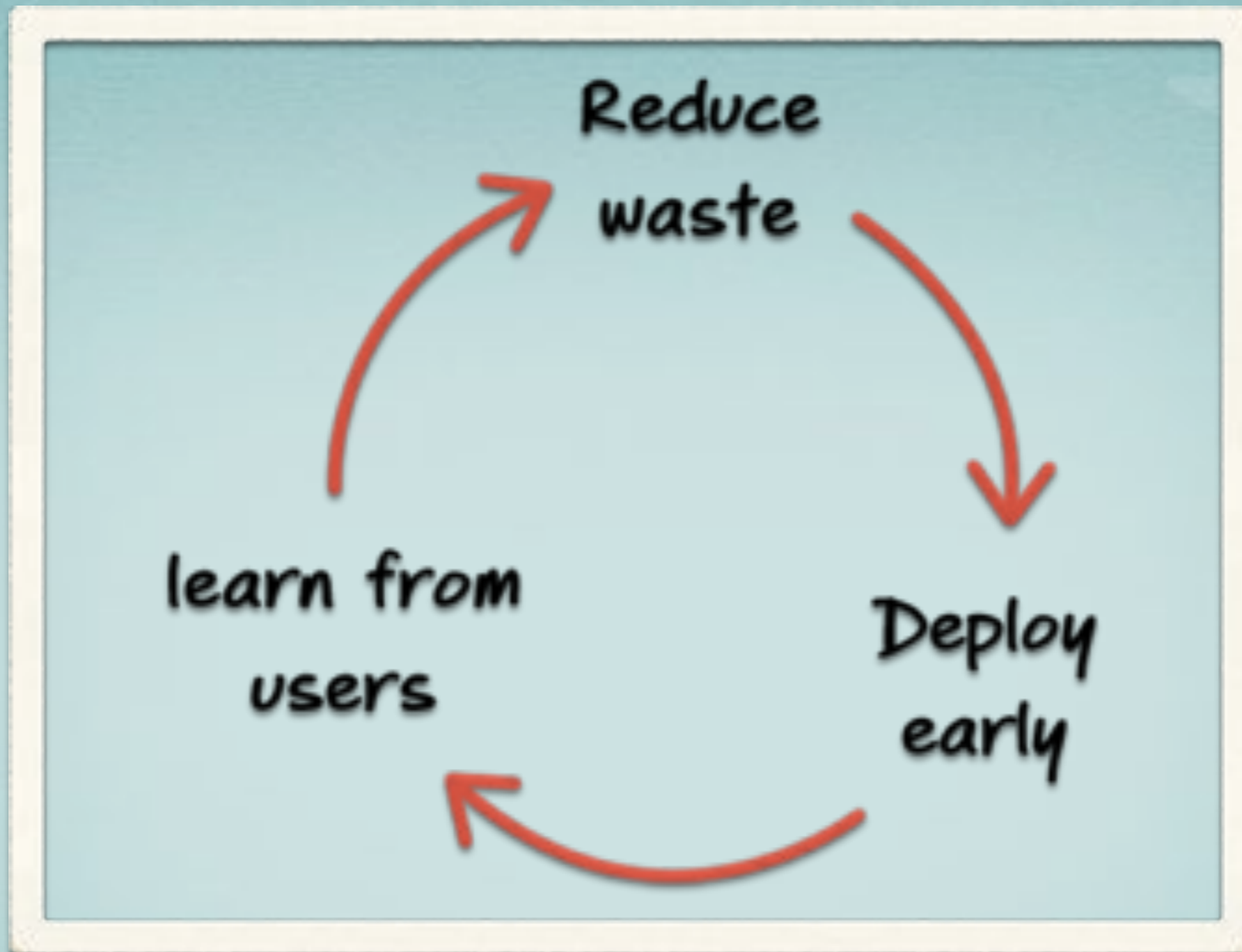
Praktiskā pieredze

Grūtības

- * Klients neiesaistās
- * Prakses tiek ieviestas fragmentāri
- * Prakses uzreiz tiek pielāgotas “projekta īpatnībām”
- * Pašorganizētība un pašmotivētība kā vērtības, kas nedod iespēju agile mācīt. **Agile ir jāapgūst pašam.**

Atziņas

- * “Kruti džeki” pēc agile strādā intuitīvi
- * Atteikšanos vai nespēju strādāt, izmantojot agile prakses, var uzskatīt par simptomātisku - gaidi bēdu no tādas komandas ;)
- * Do not give me excuses, give me results!



Kas tālāk?

Lean is new agile :)

Jautājumi?

Paldies par uzmanību!



Izmantotā literatūra

- * Agile Manifesto: <http://agilemanifesto.org/>
- * Mike Cohn blogs:
<http://www.mountangoatsoftware.com/>
- * Agile Modeling (AM) Home Page:
<http://www.agilemodeling.com/>