



Trójmiasto JUG

INICJATYWA STUDENCKA

Gdańsk, 08.04.2014

KTO?



KTO?

Wydział



Uniwersytetu Gdańskiego



KTO?

- dr Hanna Furmańczyk, Prodziekan ds. Rozwoju i Promocji
- dr Jakub Neumann
- dr inż. Patryk Jasik
- Weronika Ważna
- Barbara Sołyga
- Iwona Rona
- Paweł Noga
- Szymon Ramczykowski
- Mateusz Haligowski
- Sławomir Rodak
- Jacek Jackowiak
- Kuba Marchwicki
- Oskar Strączkowski

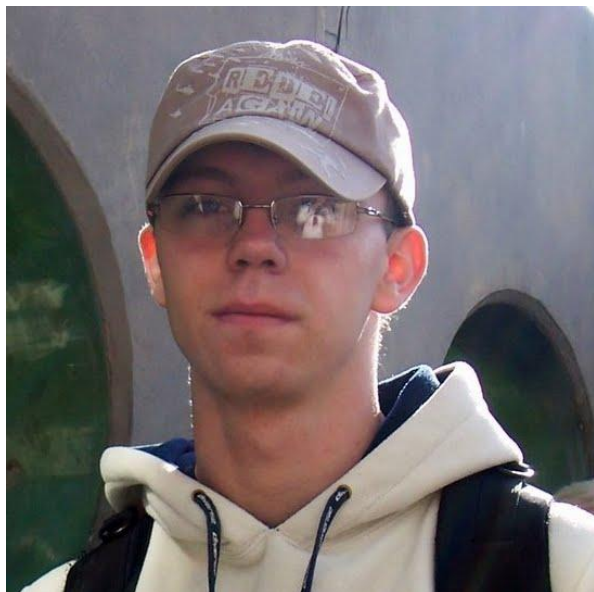
- **08.04 - Wprowadzenie do Agile/Scrum/Kanban**
- 15.04 - Wprowadzenie do systemu budowania aplikacji Maven
- 22.04 - Jak programować, by nie zwariować
- 29.04 - Wprowadzenie do testowania
- 06.05 - Specyfika testów na urządzenia mobilne
- 13.05 - I jest GIT!
- 20.05 - Wprowadzenie do Continuous Integration
- 27.05 - User Experience / Design dla początkujących



Trójmiasto JUG

WPROWADZENIE DO
AGILE/SCRUM/KANBAN

Gdańsk, 08.04.2014



- Absolwent wydziału Fizyki Technicznej i Matematyki Stosowanej Politechniki Gdańskiej
- Projektant-programista w firmie Solwit
- Lider Trójmiasto Java User Group
- Blogger: blog.dragonia.org.pl
- Twitter: [@Smoczysko](https://twitter.com/Smoczysko)
- LinkedIn: pl.linkedin.com/pub/tukas-z-rybka/14/b78/864/

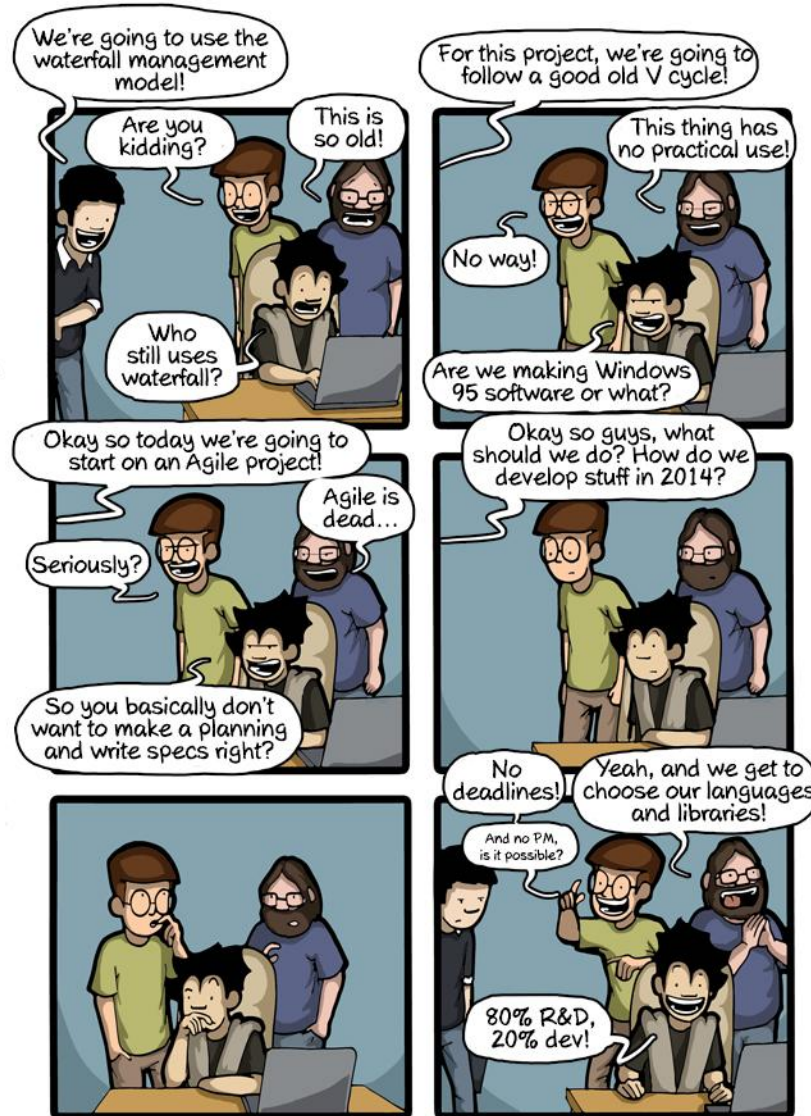
KIM NIE JESTEM?

- Alfą i omegą
- Certyfikowanym Scrum masterem
- Profesjonalnym trenerem
- Bardzo doświadczoną osobą

O CZYM NIE BĘDZIE TEN WYKŁAD?

- O złotym środku za jaki wielu uważa Agile i jemu podobne
- O „właściwym systemie pracy zespołu”
- O teorii (... za dużo)

NATCHNIENIE



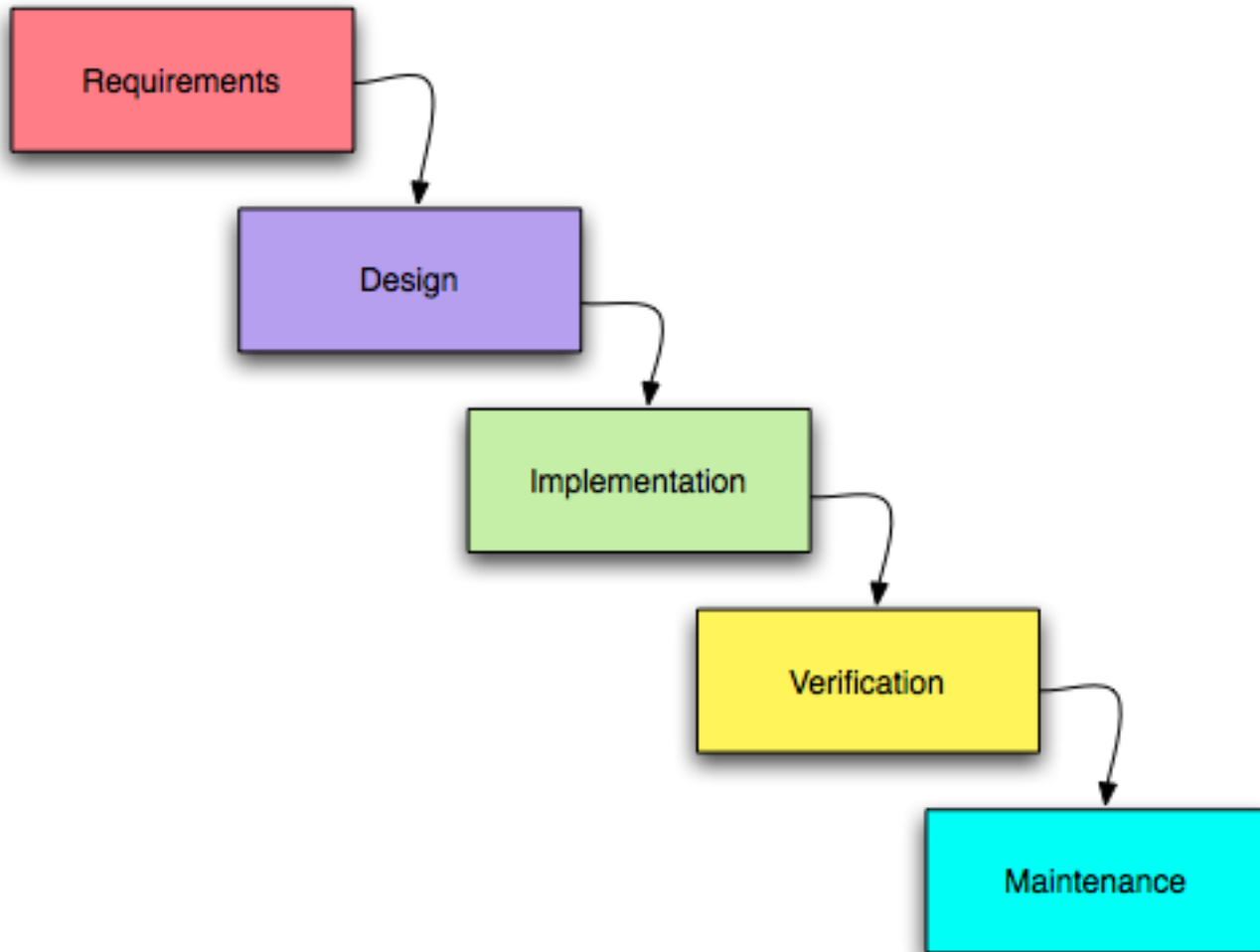
- „Agile is dead!”
- „Who still uses waterfall?”
- „This is so old!”

„What should we do?”

„How do we develop stuff in 2014?”

STEREOTYPY





- Herbert D. Benington, 29 czerwca 1956
- Steve McConnell – „Rapid Development”
- Peter DeGrace – „Sashimi model” (nachodzące na siebie fazy)

- *„Managing the development of large software systems”,
1970, Winston W. Royce*

„(..) feedback could (should, and often would) lead from code testing to design (as testing of code uncovered flaws in the design) and from design back to requirements specification (...)”
(http://en.wikipedia.org/wiki/Modified_waterfall_models)

- Nie programujemy dla siebie (zazwyczaj)
- Rozmowa i informacja zwrotna jest kluczowa
- Nawet najpopularniejszy (w tamtych czasach) model ma swoje wady
- Proces powinien być dobry i dostosowany pod obie strony, nie może być przeszkodą, czy też barierą

Kent Beck
James Grenning Robert C. Martin
Mike Beedle Jim Highsmith
Steve Mellor Arie van Bennekum
Andrew Hunt Ken Schwaber
Alistair Cockburn Ron Jeffries
Jeff Sutherland Ward Cunningham
Jon Kern Dave Thomas
Martin Fowler Brian Marick

Luty 2001, Snowbird, Utah, USA

„We are uncovering better ways of developing software by doing it and helping others do it.”

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.”

<http://agilemanifesto.org>

KA-BOOM!!!



AGILE... AGILE!... AGILE!!!



- Założenie przez Kena Schabera Scrum Alliance i programu Certified Scrum Master
- Założenie scrum.org
- Alistair Cockburn i Jim Highsmith publikują w 2005 „Declaration of Interdependence”
- W 2009 powstaje „Manifesto for Software Craftmanship”
- Powstają takie metodyki jak Scrum, Kanban, Extreme programming, Lean etc...

SOFTWARE CRAFTSMANSHIP MANIFESTO

Not only working software,
but also **well-crafted software**

Not only responding to change,
but also **steadily adding value**

Not only individuals and interactions,
but also a **community of professionals**

Not only customer collaboration,
but also **productive partnerships**

- Planowanie sprintu
- Codzienne meetingi (daily scrum meetings, standup meetings)
- Sprint review meeting
- Sprint retrospective meeting
- „Scrum of Scrums”
- Backlog
- ScrumBut

PROFANACJA!!!



- 看板 (billboard)
- Ciągła zmiana i adaptacja do zmieniającego się otoczenia (także procesu)
- Praca z ograniczonymi informacjami i wymaganiami
- Ewolucja wymagań i oprogramowania
- Częsty feedback
- eksperymentowanie

- Kodowanie (bez kodu, nie ma działającego produktu)
- Testowanie (Test-driven development)
- Nakierowanie na potrzeby klienta, tzw. logikę biznesową
- Zrozumienie potrzeb biznesu na poziomie pozwalającym przekład na techniczny aspekt rozwiązania
- Dobra architektura, zasady i ziarnistość systemu
- „gra w planowanie” (ang. Planning game) – eksploracja potrzeb, zobowiązania, dostosowanie planu

- Lean Software Development (LSD...)
- Wszystko co nie dodaje wartości klientowi (zespołowi) jest zbędne i należy to usunąć z procesu
- Programowanie jest procesem ciągłej nauki
- Odroczenie decyzji – do momentu, gdzie może ona zostać podjęta w oparciu o fakty, nie założenia
- Dostarczanie najszybciej jak to możliwe – przetrwa najszybszy, nie największy
- Spojrzenie na produkt całościowo – nie tylko na kod, ale także na wszelkie koneksje z dostawcami rozwiązań zewnętrznych, jakość, proces, dekompozycje fragmentów systemu etc.

„What should I do?”



POMYSŁ PIERWSZY - LITERATURA

The image displays a collection of book covers for Agile project management literature. The books are arranged in a grid-like fashion, with some overlapping. Each book cover includes a prominent call-to-action button that says "Look Inside" or "Click to LOOK INSIDE!".

- Top Row (Left to Right):**
 - Scrum: A Breathtakingly Brief and Agile Introduction** by Ken Schwaber. Cover features a blue diagonal banner with "LOOK INSIDE".
 - Getting Results the Agile Way** by Mike Cohn. Cover features a blue diagonal banner with "LOOK INSIDE".
 - User Stories Applied: The Practice of Agile Software Development** by Mike Cohn. Cover features a "Click to LOOK INSIDE!" button.
 - Agile Estimating and Planning** by Mike Cohn. Cover features a "Click to LOOK INSIDE!" button.
- Middle Row (Left to Right):**
 - The Agile PMO: Leading the Effective, Value Driven, Project Management Office** by Michael Neale. Cover features a blue diagonal banner with "LOOK INSIDE".
 - Agile Project Management: How to focus and prioritize, manage time and innovation, and employ the power of balance and flexibility for meaningful results.** by Mike Cohn. Cover features a blue diagonal banner with "LOOK INSIDE".
 - User Stories Applied** (continued) by Mike Cohn. Cover features a "Click to LOOK INSIDE!" button.
- Bottom Row (Left to Right):**
 - The Agile Samurai: How Agile Masters Deliver Great Software** by Jonathan Rasmusson. Cover features a "Look inside" button with a downward arrow.
 - Agile Project Management for Beginners: Mastering the Basics** by Bryan Mathis. Cover features a "Look inside" button with a downward arrow.
 - Project Management for Dummies** by Steve O'Connell. Cover features a "Click to LOOK INSIDE!" button.
 - Essential Scrum: A Practical Guide to the Most Popular Agile Process** by Kenneth S. Rubin. Cover features a "Click to LOOK INSIDE!" button.

POMYSŁ DRUGI – MENTOR/TRENER



POMYSŁ DRUGI – MENTOR/TRENER





NASZE DOŚWIADCZENIE?



NASZE DOŚWIADCZENIE?

- Szybki feedback od klienta (Scrum)
- Daily meetings (Scrum)
- Możliwość zmiany zdania (Kanban)
- Dokładna analiza i projektowanie (Waterfall)
- Test-driven development (XP)
- Eksperymentowanie (Kanban)
- Dostarczanie najszybciej jak to możliwe – przetrwa najszybszy, nie największy (Lean)

Najlepszą weryfikację...

...dokonuje rynek!

***„Bo nie ważne jaki proces wymyślimy,
liczy się efekt końcowy – projekt
trzeba zrobić na czas w zadanym
budżecie i z odpowiednią jakością.”***

Q&A

DZIĘKUJĘ!