

agile development

Teresa Maciel
DEINFO/UFRPE



Prazos curtos
Baixo custo
Agregação ao
negócio



Fidelidade do
cliente
Competitividade
Sobrevivência

velocidade
qualidade
produtividade #

Cenário 2000

A background image showing a hand holding a roll of US dollar bills. The bills are partially unrolled, and the hand is visible on the left side. The image is slightly blurred, emphasizing the text in the foreground.

35% dos projetos
apresentam **sucesso**

31% dos projetos
cancelados

64% das
funcionalidades
são **raramente**
usadas



agilidade

Rapidez e prontidão de movimento.

Habilidade de **reposicionar-se com controle e segurança** face a algum tipo de estímulo, obstáculo ou movimento opositor.

Requer uma combinação de habilidades como **coordenação, velocidade, força e resistência.**



agile

uma forma de trabalho,
não um processo

2001

Principles behind the Agile Manifesto

We follow these principles:

Our highest priority is to satisfy the customer through early and continuous delivery of valuable software.

Welcome changing requirements, even late in development. Agile processes harness change for the customer's competitive advantage.

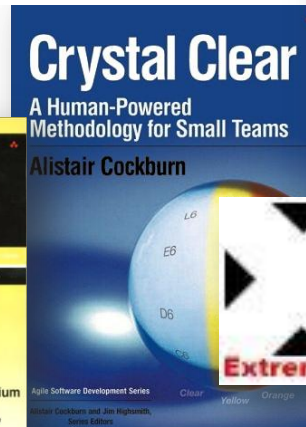
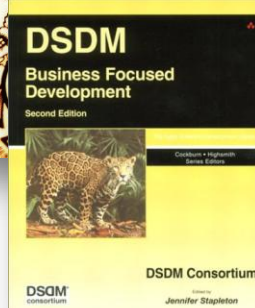
Deliver working software frequently, from a couple of weeks to a couple of months, with a preference to the shorter timescale.

Business people and developers must work together daily throughout the project.

Build projects around motivated individuals. Give them the environment and support they need, and trust them to get the job done.

www.agilemanifesto.org

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



agile development



valores



Indivíduos e interações

Processos e ferramentas

Software que funciona

Documentação abrangente

Colaboração do cliente

Negociação de contrato

Resposta à mudanças

Seguir um plano

sobre

Alguns Princípios



Cliente satisfeito

Mudanças bem-vindas

Entregas freqüentes

Senso de time

Pessoas motivadas

Comunicação *face-to-face*

Reflexão contínua

Algumas Metodologias



Lean Software Development

DSDM

Crystal

Feature Driven Development

Scrum

XP

Algumas Técnicas



Pair Programming
Stand-up meeting
Test Driven Development - TDD

Planning Poker

User Stories

Continuous Integration

agile quem usa

Instituto Nokia de Tecnologia - INdT, Globo.com ,
Pitang, Instituto Atlântico, HP, EDS, Provider,
Google, Objective Solutions, Throughtworks, Power
Logic, UOL, Yahoo!, C&T, SERPRO, Dell, LocaWeb,
Philips, Siemens, Nokia, Capital One...



Uma **filosofia** de desenvolvimento de software baseada em valores de comunicação, *feedback*, coragem e respeito.

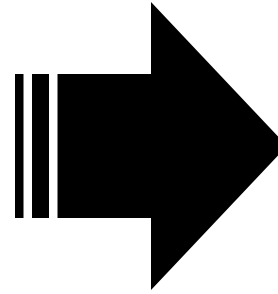
Um **conjunto de práticas úteis** para a melhoria do desenvolvimento de software.

Um **conjunto adicional de princípios e técnicas** para traduzir os valores nas práticas de desenvolvimento.

Uma **comunidade** que compartilha estes valores e práticas similares.

XP

valores



Comunicação

Simplicidade

Feedback

Coragem

Respeito

Segurança

Confiança

Previsibilidade

Qualidade de vida

XPD práticas

Planejamento

decidir o que é necessário ser feito e o que pode ser adiado no projeto.

Entregas freqüentes

software simples, atualizado conforme os requisitos surgem

Metáfora

descrições do software sem a utilização de termos técnicos.

Projeto simples

opção pela forma mais simples possível satisfazendo os requisitos atuais.

Testes

validação do projeto durante todo o processo de desenvolvimento.

Programação em pares

implementação realizada por dois desenvolvedores trabalhando juntos.

XPD práticas

Refatoração

aperfeiçoamento do projeto do software presente em todo o desenvolvimento.

Propriedade coletiva

o código do projeto pertence a todos os membros da equipe.

Integração contínua

prática de interagir e construir o sistema de software várias vezes por dia, mantendo os programadores em sintonia.

40 horas de trabalho semanal

horas-extras constantes não são recomendadas.

Cliente presente

cliente como parte integrante da equipe de desenvolvimento.

Código padrão

padronização na arquitetura do código.



scrum

<http://www.scrumalliance.org/>

Ken Schwaber
Jeff Sutherland



scrum

Focado em entrega de maior valor de negócio no menor período de tempo.

Equipe auto-organizada com foco na prioridade estabelecida pelo negócio.

Desenvolvimento incremental com entregas frequentes.

Visibilidade diária de todo o time.

scrum papéis

Scrum Master

Product Owner

Team

scrum sprints

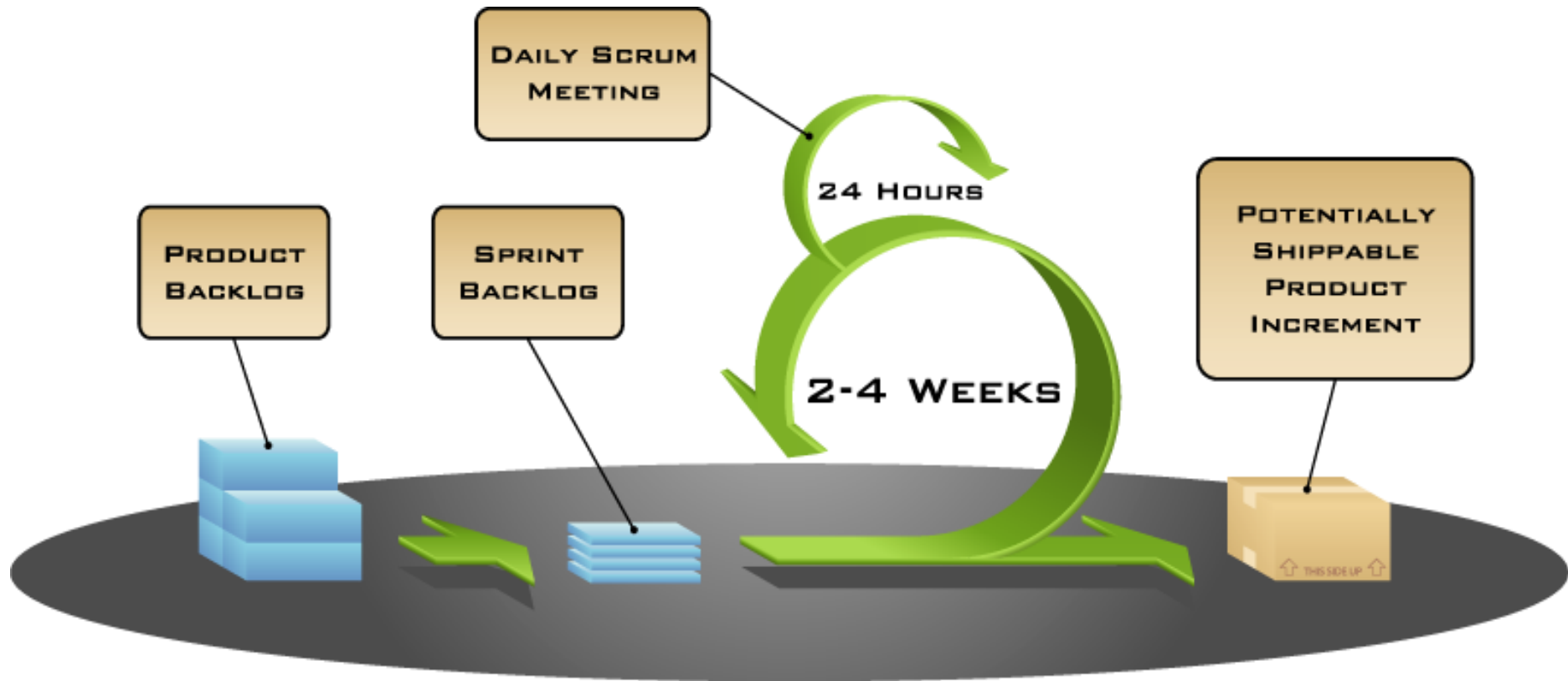
Ciclos de trabalho com metas e atividades.

Ocorre em um período de duas a quatro semanas.

O produto é projetado, codificado e testado durante o sprint



scrumcycle



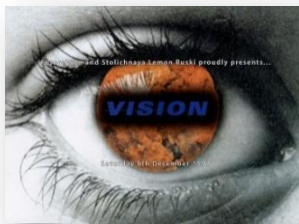
COPYRIGHT © 2005, MOUNTAIN GOAT SOFTWARE

#

scrumcycle



Product Backlog



Product Vision



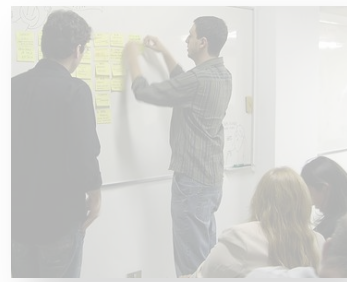
Sprint Planning



Daily Scrum



Sprint review



Sprint Retrospective

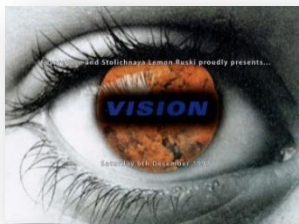


PRODUTO

scrumcycle



Product Backlog



Product Vision



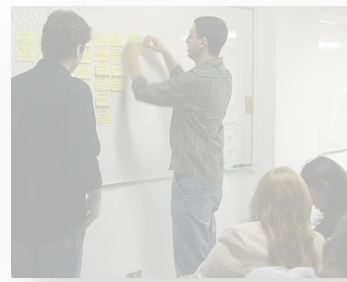
Sprint Planning



Daily Scrum



Sprint review



Sprint Retrospective

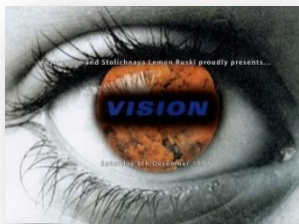


PRODUTO

scrumcycle



Product Backlog



Product Vision



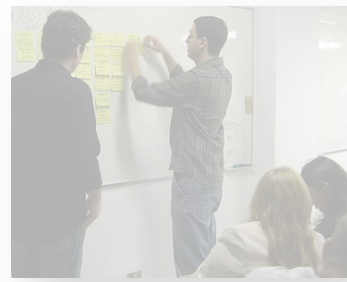
Sprint Planning



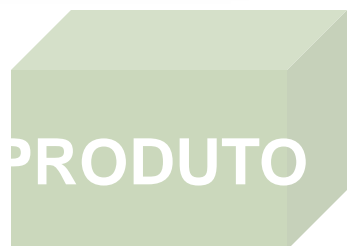
Daily Scrum



Sprint review



Sprint Retrospective

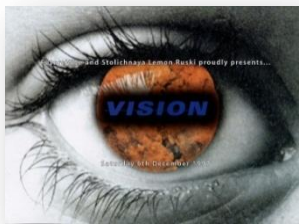


PRODUTO

scrumcycle



Product Backlog



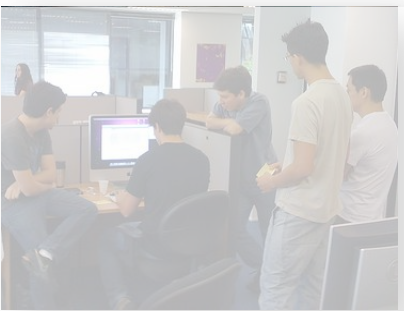
Product Vision



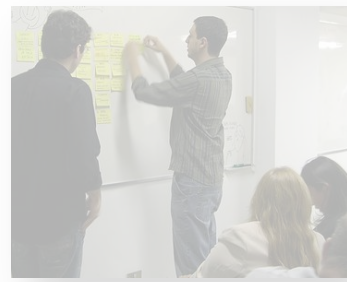
Sprint Planning



Daily Scrum



Sprint review



Sprint Retrospective

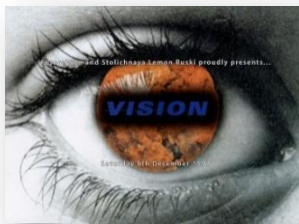


PRODUTO

scrumcycle



Product Backlog



Product Vision



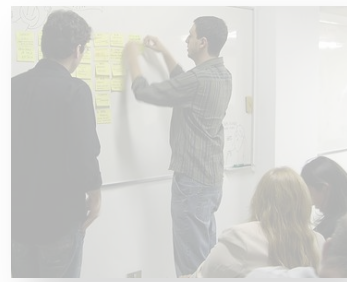
Sprint Planning



Daily Scrum



Sprint review



Sprint Retrospective

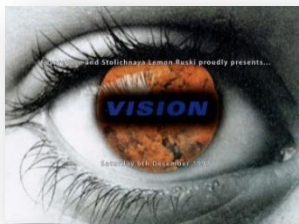


PRODUTO

scrumcycle



Product Backlog



Product Vision



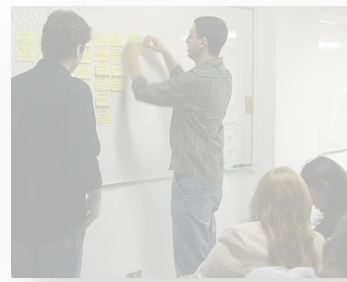
Sprint Planning



Daily Scrum



Sprint review



Sprint Retrospective

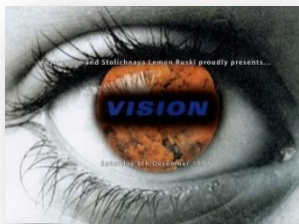


PRODUTO

scrumcycle



Product Backlog



Product Vision



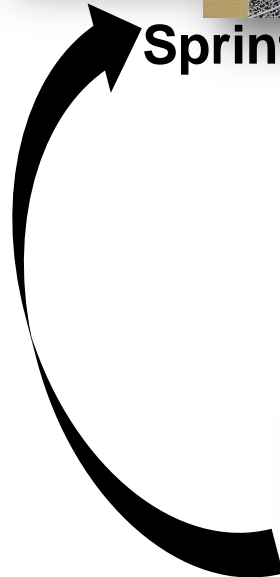
Sprint Planning



Daily Scrum



Sprint review



Sprint Retrospective



PRODUTO

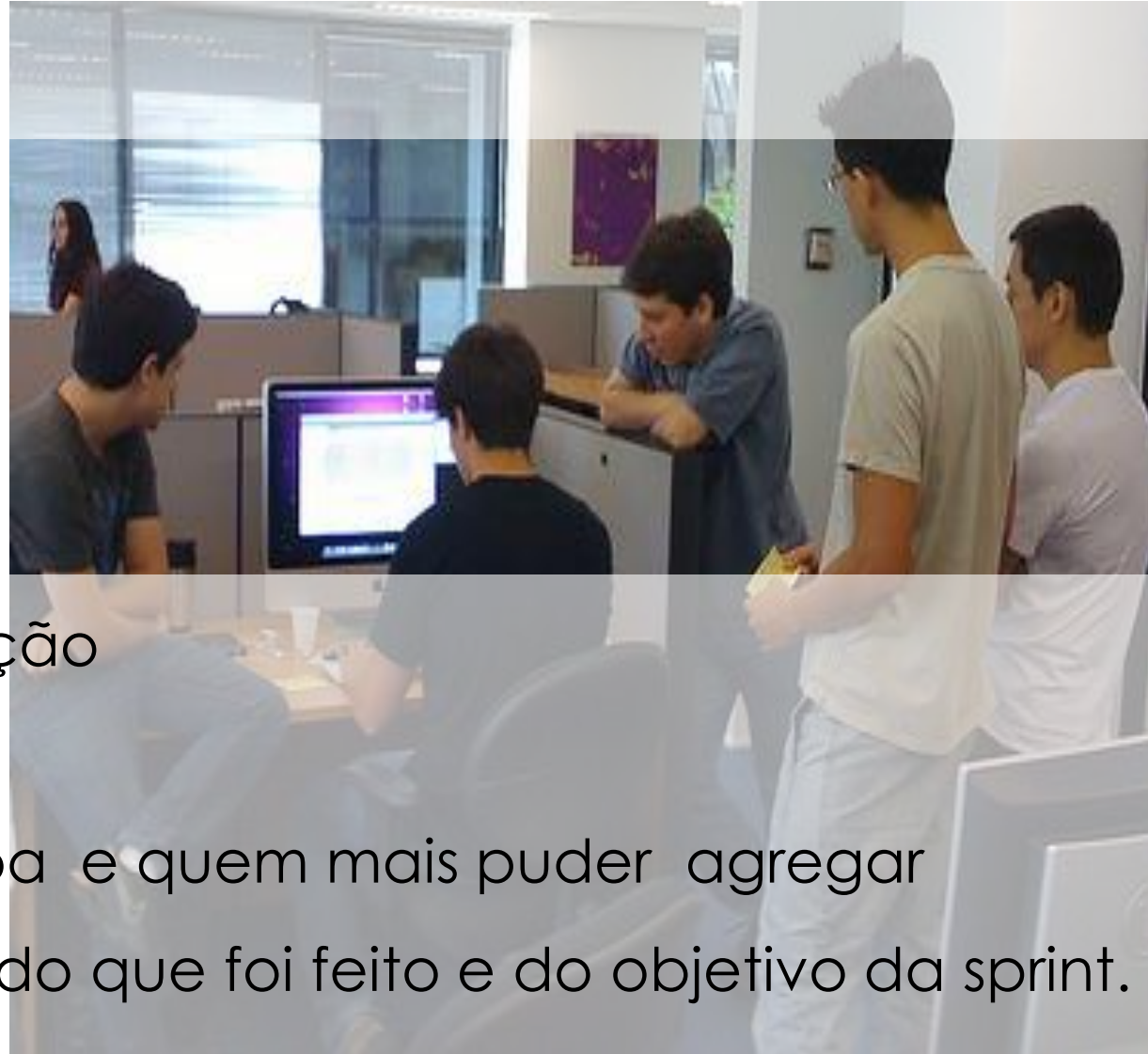
scrumdailymeeting



15min

- O que você fez ontem?
- O que você fará hoje?
- Há algum impedimento?

scrum sprint review



- 2 horas de preparação
- Sem slides
- Todo o time participa e quem mais puder agregar
- Foco na validação do que foi feito e do objetivo da sprint.

scrumretrospective



O QUE DEU CERTO;

O QUE PODEMOS
MELHORAR;

O QUE DEVEMOS

CONTINUAR A FAZER.

- Cerca de 30min
- Todos os envolvidos participam
- Foco na melhoria continua



agilelinks

- <http://www.agilealliance.org/>
- <http://www.agilemanagement.net/Articles/Weblog/blog.html>
- <http://www.scrumalliance.org/>
- <http://www.scrumforteamssystem.com>
- <http://www.newgrange.org/>
- <http://www.entinex.com/agilecmmi/>
- <http://www.extremeprogramming.org/>
- <http://www.agilemodeling.com/>
- <http://www.controlchaos.com>
- <http://www.mountangoatsoftware.com/scrum/>
- <http://www.cutter.com/project.html>
- <http://jeffsutherland.com/scrum/FirstScrum2004.pdf>
- <http://www.featuredrivendevelopment.com/>
- <http://www.dsdm.org/>

Obrigada!

Teresa M M Maciel

tmmaciel@gmail.com