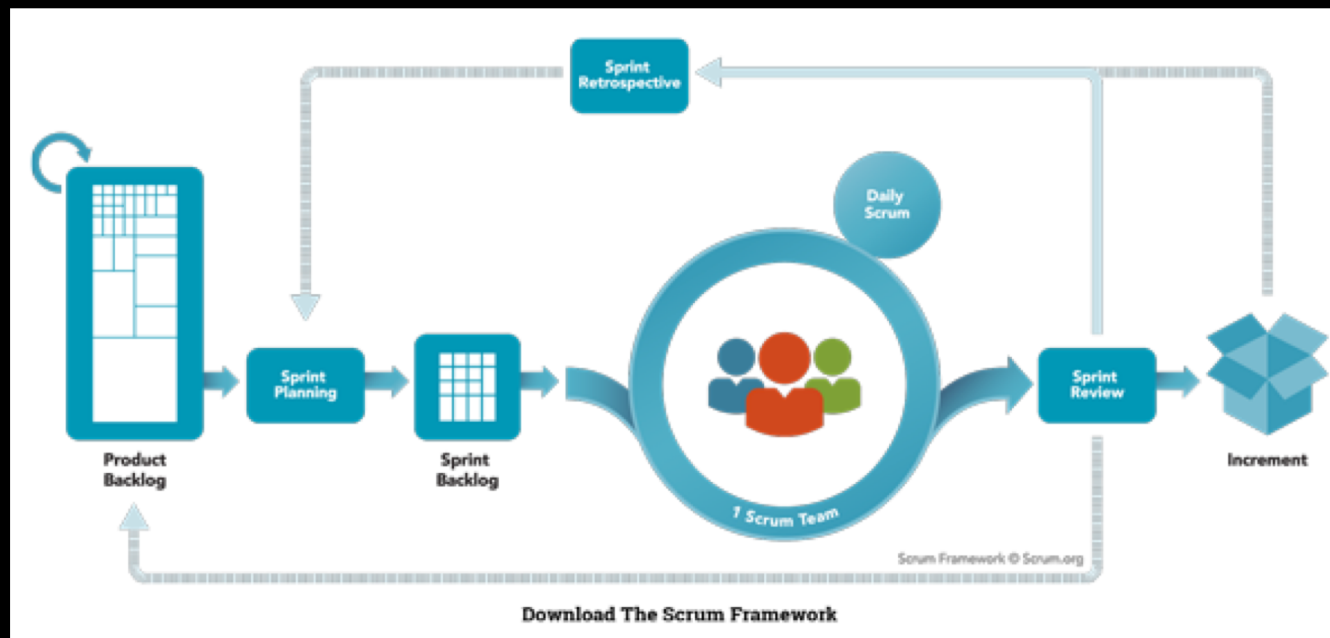


# SCRUM



# Hvem er ham fyren her?

## Morten Wegelbye Holm

Arbejdet med software siden 2001



# Agenda

- Trivia
- Basis
  - Roller
  - Genstand
  - Begivenheder
- Tilvalg
  - Burndown chart
  - Scrum of scrum

Meget fra <https://www.scrumguides.org>

# Scrum

Scrum er et proces framework, der har været anvendt til at styre arbejdet på komplekse produkter siden starten af 1990'erne. Scrum er ikke en proces, teknik eller en endegyldig metode; men skal mere ses som et framework, hvori man kan anvende forskellige processer og teknikker. Scrum udstiller, hvor det står dårligt til med arbejdsteknikker og virksomhedens evne til at styre produktudvikling, så det er muligt løbende at forbedre produkt, team og de omgivelser man arbejder i.

Fra the scrum guide.

<https://www.scrumguides.org/>



# Navnet



# Egenskaber

- Selvorganiserende teams
- Produkterne fremkommer iterativt
- Ikke nogen specifik teknisk arbejdsmetodik
  - Bruges ikke kun i software
- Skaber et agilt miljø til at levere projekter

# Agile manifest

Vi afdækker bedre måder at udvikle software på  
ved at gøre det og ved at hjælpe andre med at gøre det.  
Gennem dette arbejde har vi lært at værdsætte:

Individer og samarbejde > processer og værktøjer  
Velfungerende software > omfattende dokumentation  
Samarbejde med kunden > kontraktforhandling  
Håndtering af forandringer > fastholdelse af en

Der er værdi i punkterne til højre,  
men vi værdsætter punkterne til venstre højere.

Kilde: [www.agilemanifesto.org](http://www.agilemanifesto.org)

# Agile manifesto

Kent Beck  
Mike Beedle  
Arie van Bennekum  
Alistair Cockburn  
Ward Cunningham  
Martin Fowler

James Grenning  
Jim Highsmith  
Andrew Hunt  
Ron Jeffries  
Jon Kern  
Brian Marick

Robert C. Martin  
Steve Mellor  
Ken Schwaber  
Jeff Sutherland  
Dave Thomas

</trivia>

?

## <Roler>

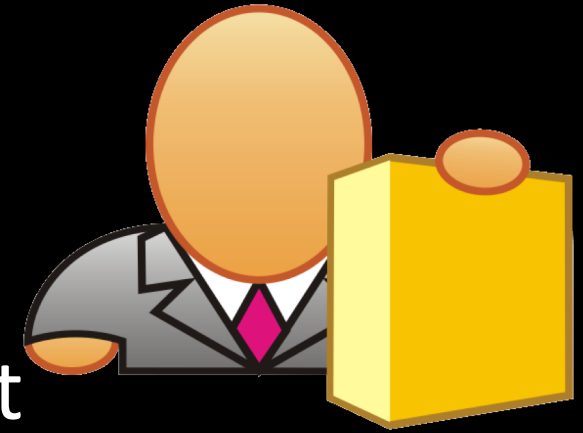
- Primære
  - Scrum master
  - Product owner
  - Development team
- Secundære
  - Brugere
  - Interasenter



**Scrum team**



# Product owner



- Ansvarlig for værdien af produktet
- Beskrive krav tydeligt
- Prioritere krav
  
- Ikke nødvendigvis ham der gør det, men han er ansvarlig for resultatet.
  
- Kan være med i flere SCRUM teams

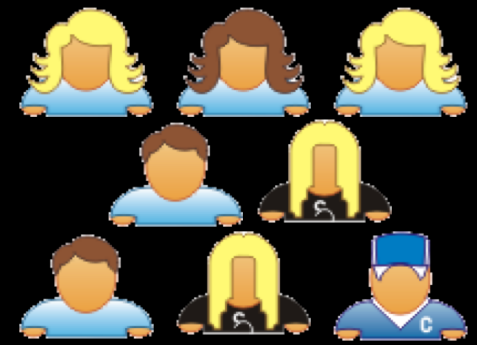
# Scrum master



- Promovere og supportere SCRUM
- Hjælper alle med at ændre dette samspil
- Fjerner forhindringer



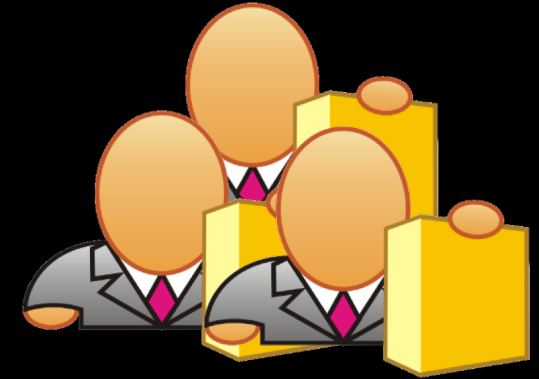
# Development team



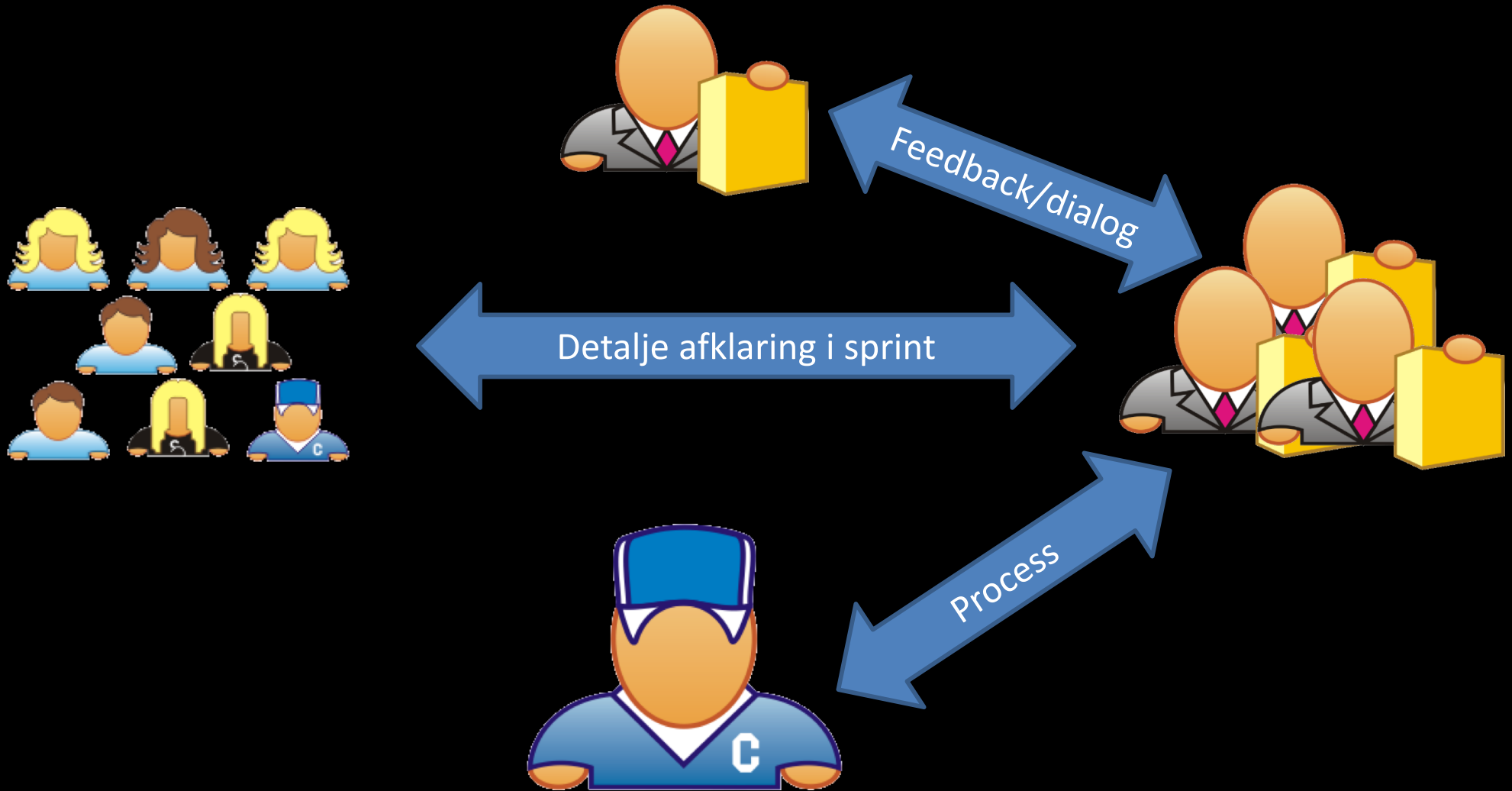
- "Koderne"
- Tester, database, arkitekter
  - Scrum kender kun "Developer"
- Ingen junior / senior
- Scrum master og product owner kan godt være her også – hvis de implementere krav!

# Øvrige / Stakeholders

- Brugerne
  - Dem der skal bruge systemet
- Interessenter
  - Ejer, investoren og andre detaljer.
- Kan ikke stille krav direkte til scrum team, skal gå via product owner.



# Rolerne



?

- Hvem styrer her?
- Er der en projektleder?

# Øvelse 1

Vi skal have lavet en brochure for et feriested. Til det skal vi have skabt nogle hold af 3-7 personer.

Fordel rollerne – der skal være en product owner, en scrum master, resten skal være development teams.

# Scrum master/Product owner

- Sikre at mål er forstået
- Styre backlog
- Faciliterer ønskede eller nødvendige Scrum begivenheder.

# Scrum master/developers

- Coaching i selvorganisering og tværfaglighed
- Fjerner forhindringer for Development Teamets fremdrift
- Faciliterer Scrum begivenheder.

# Scrum master/øvrige

- Hjælpe med at forstå og indføre Scrum og empirisk produktudvikling.



# Scrum Roles

## Pigs

### Who?

Product owner  
Scrum master (or facilitator)  
Scrum team (or project team)

### Committed to:

- the project and the scrum process
- building software regularly and frequently
- they have 'their bacon on the line'



## Chickens

### Who?

Users  
Stakeholders  
Consulting experts

Everyone else who is **involved, engaged and interested** in the project.

Are **not part of the Scrum process.**

Their ideas, desires and needs are taken into account, but are not in any way affecting or distorting the Scrum project.



© 2011 www.kennethvr.be



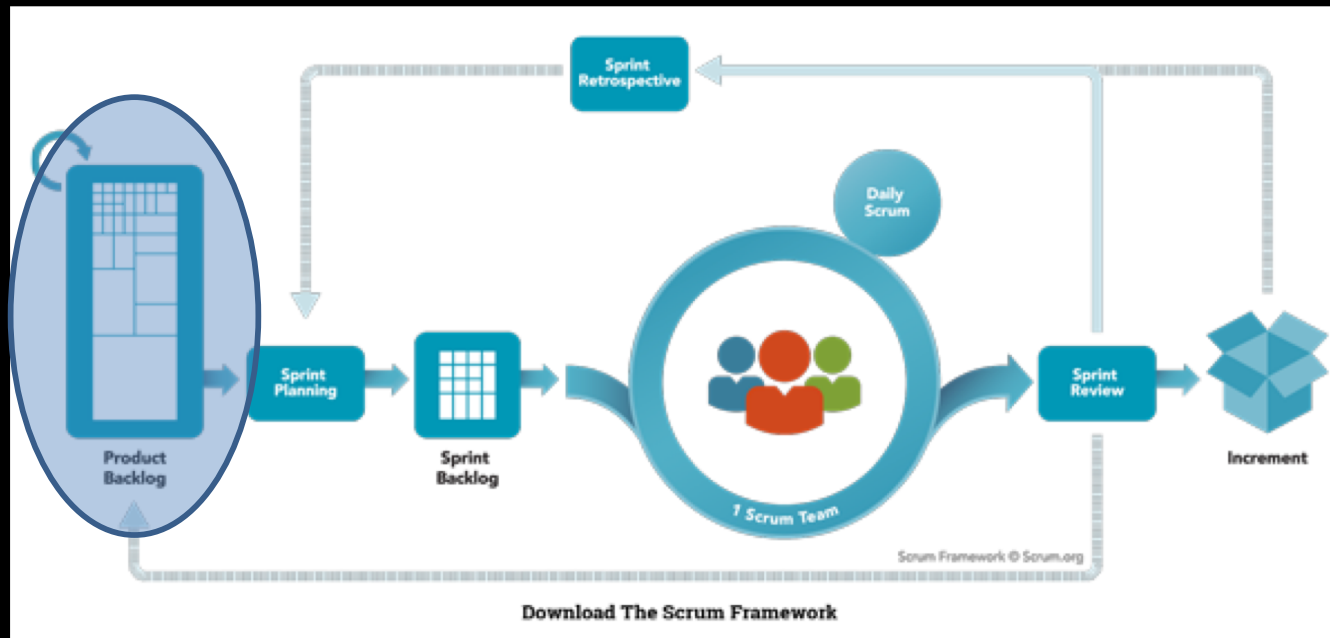
`</roller>`

?

# <Genstande>

- Product backlog
- Sprint backlog
- Product increment
  - Definition of done

# Product backlog



# Product backlog

Krav	Estimat
Brugeren skal kunne logge ind	7
Opret database	2
Afbestil ordre	5
Man skal kunne genskabe sit password	1

- Prioriteret liste af krav
- Vedligeholdes af product owner
- Tilstrækkeligt beskrevet
- Meget gerne successkriterie
- Også kaldet PBI

# PBI

Oftest skrevet som userstories

Som <aktør> vil jeg <egenskab> sådan at <hvorfor>

Som programmør vil jeg nemt kunne debugge sådan at jeg kan finde fejl hurtigt



## Øvelse 2

I fællesskab lave en product backlog for vores feriested. (Find mindst 3 per team medlem)

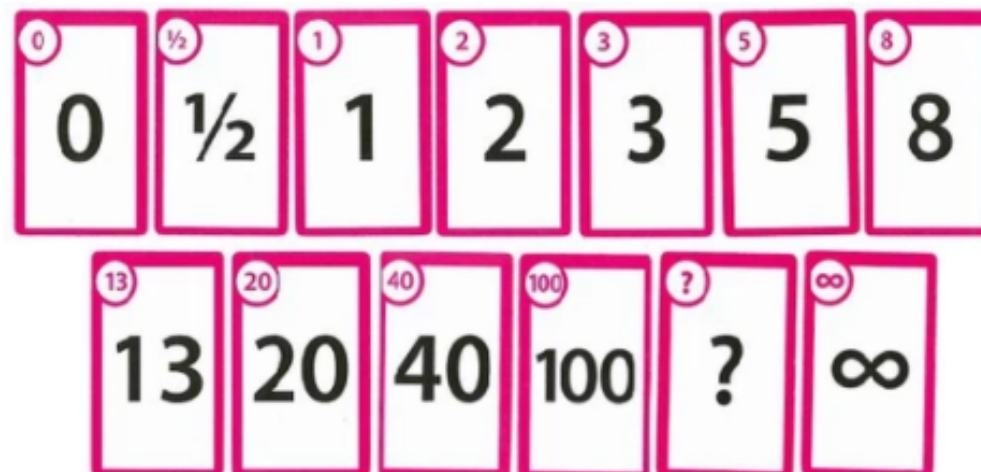
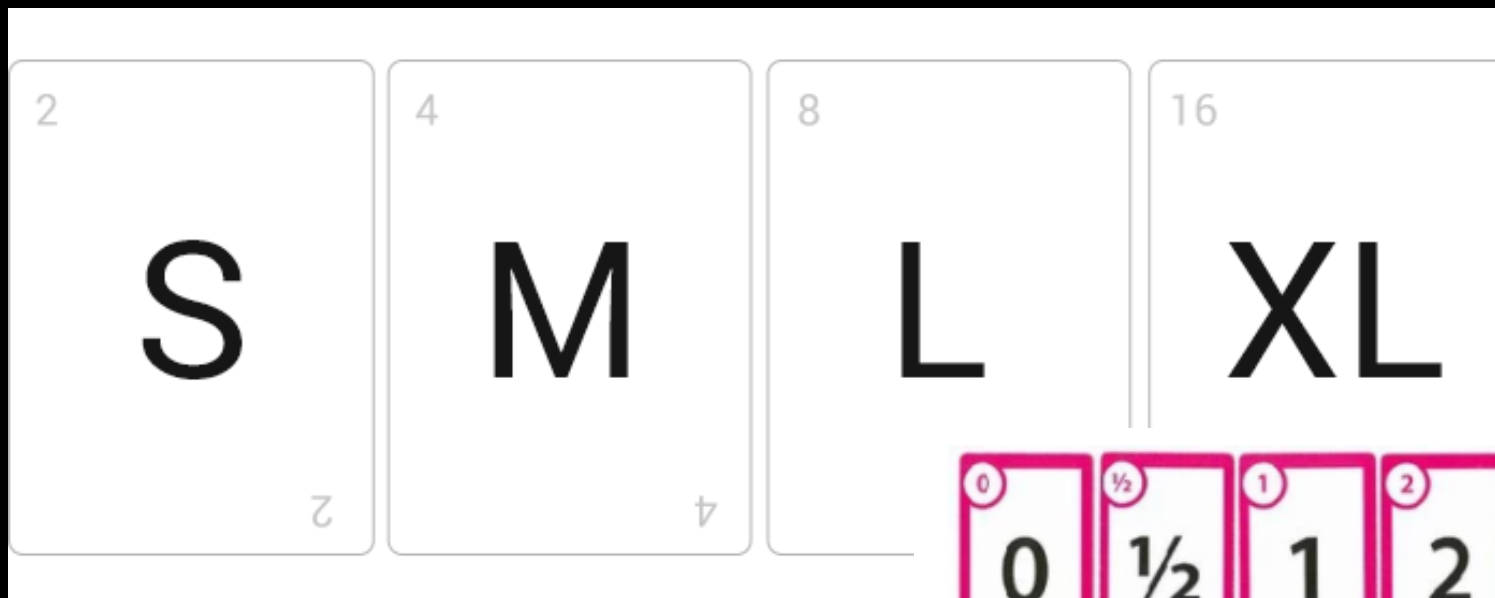
Eks. "Vis feriested navn på forside", "Kort over feriested", "Kontakt informationer", "Aftenunderholdning i fokus", "Navngiv stedet"

Brug evt. <http://scrumbler.ca> til formålet



# Planning poker

Relativ estimering af opgaver.



# Planning poker

- Spilleleder vælger en story eller task at have fokus på.
- Alle team members vælger, skjult, hvad deres estimat er
- Alle spillere viser deres kort på samme tid
- Er der for stor afvigelse er det fordi opgaven er uklar

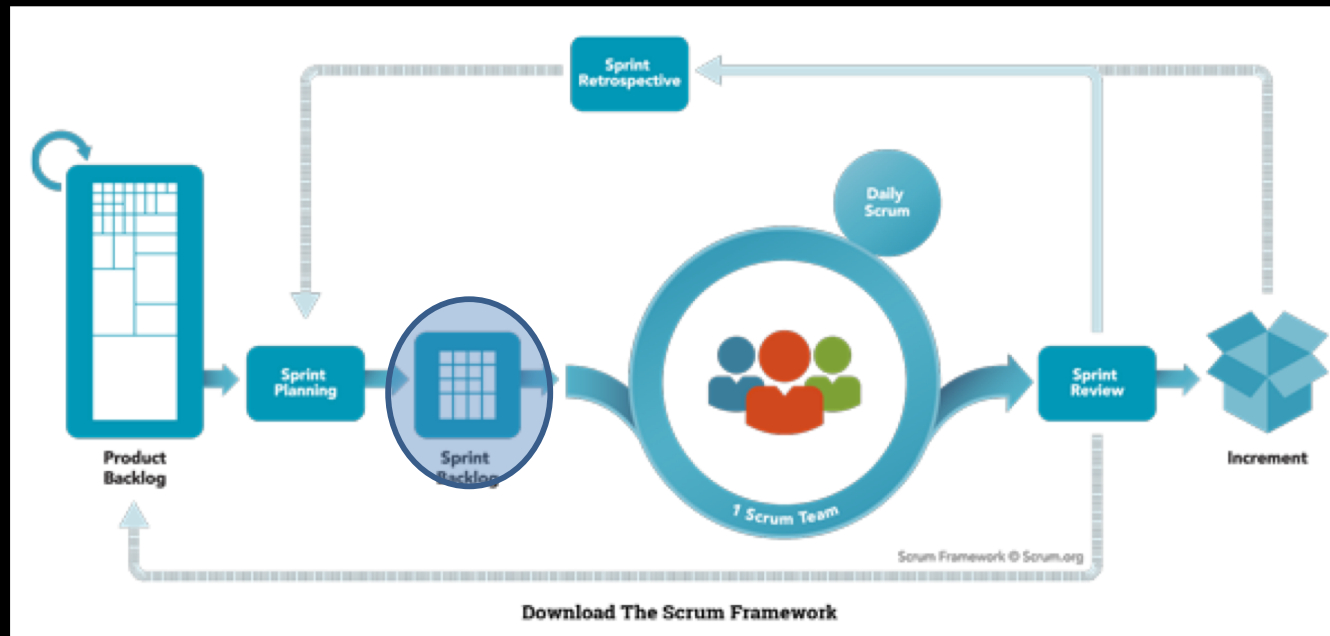
# Øvelse 3

Få estimeret jeres product backlog via planning poker

Brug

<https://www.scrumpoker.online/>

# Sprint backlog



# Sprint backlog

## Mål

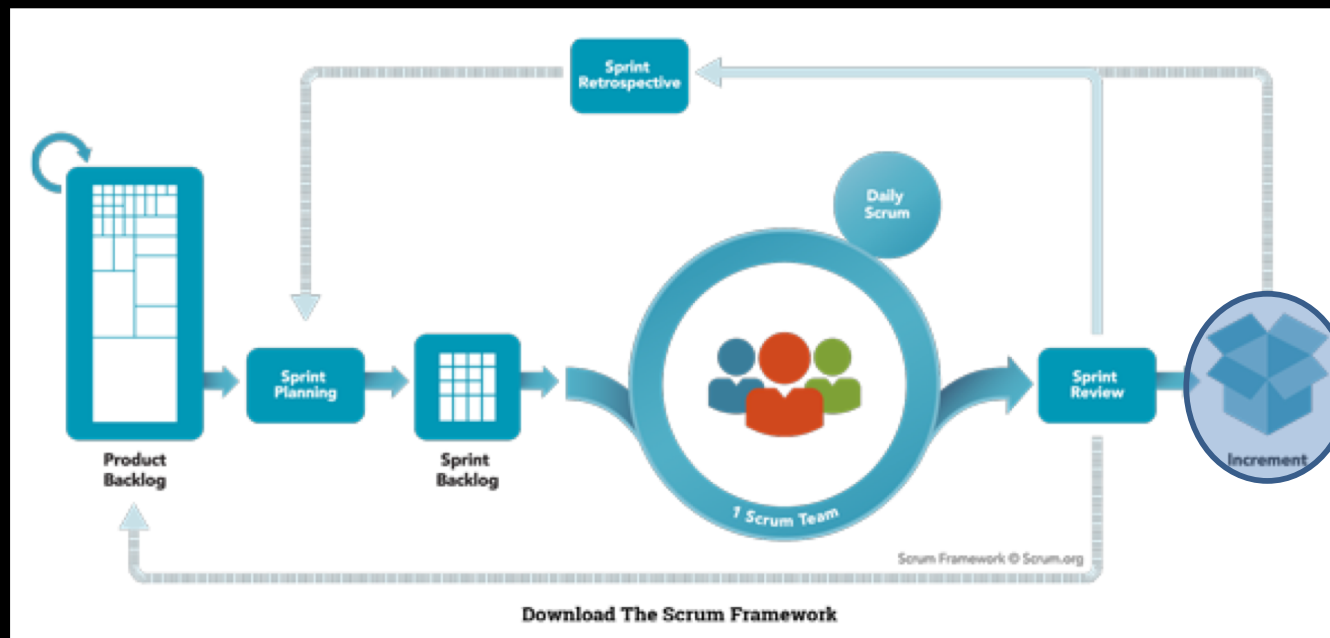
Etablere login

Krav	Estimat
Brugeren skal kunne logge ind	7
Opret database	2

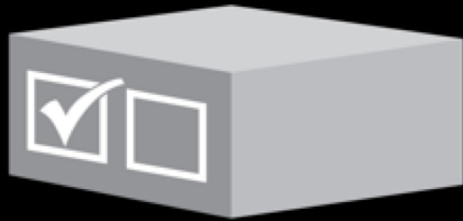
- Hvad der er fokus på i nuværende periode
- De elementer fra product backlog som der skal arbejdes på
- Teamet vedligeholder
- Nedbryd krav



# Increment



# Increment



Potentially Shippable  
Product Increment

- Produktet af et sprint
- Skal være shippable
- Skridt på vejen til målet
  
- Kun ting der har opnået Done bliver en del



# Definition of done

- Teamet definerer deres egen DoD.
- Alle tests skal passes
- Dokumentation er opdateret
- Tekster oversat til understøttede sprog
- Product owner skal nikke vertikalt
- Mm.

# Øvelse 4

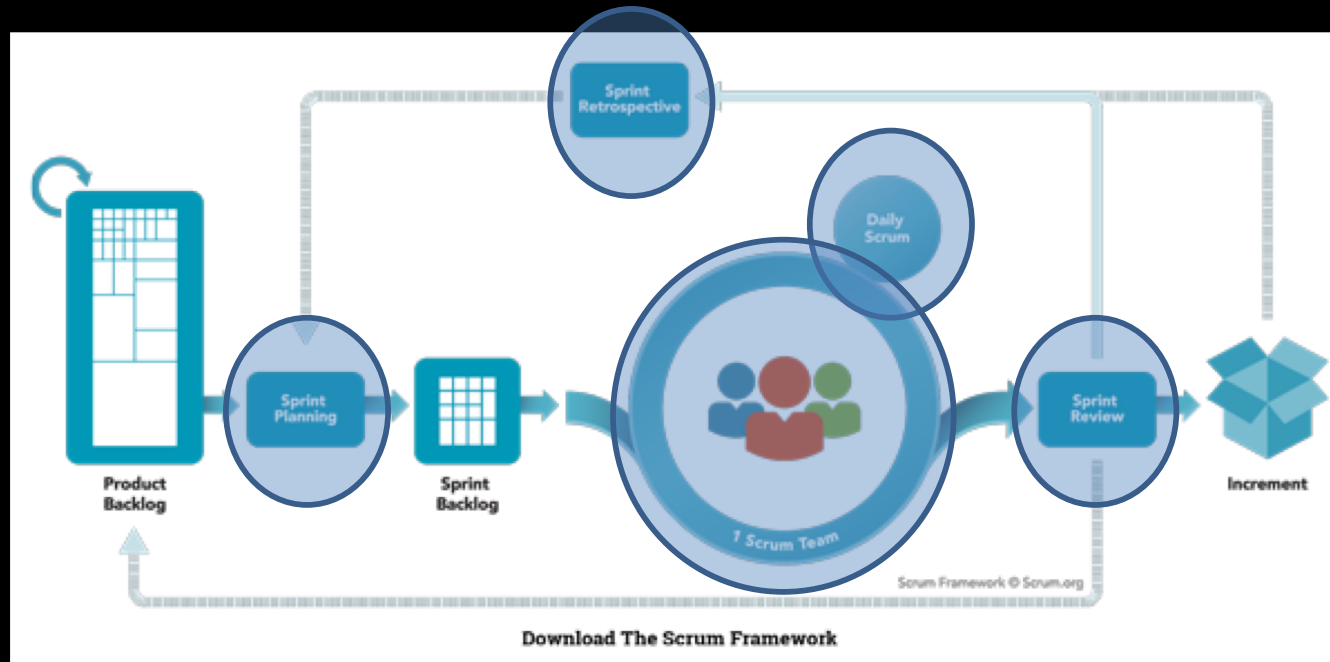
For vores feriested, lave en "Definition of done"

- Når teamet er enige, skriv den ned.
- Illustrationer på alle sider og/eller product owner skal godkende.

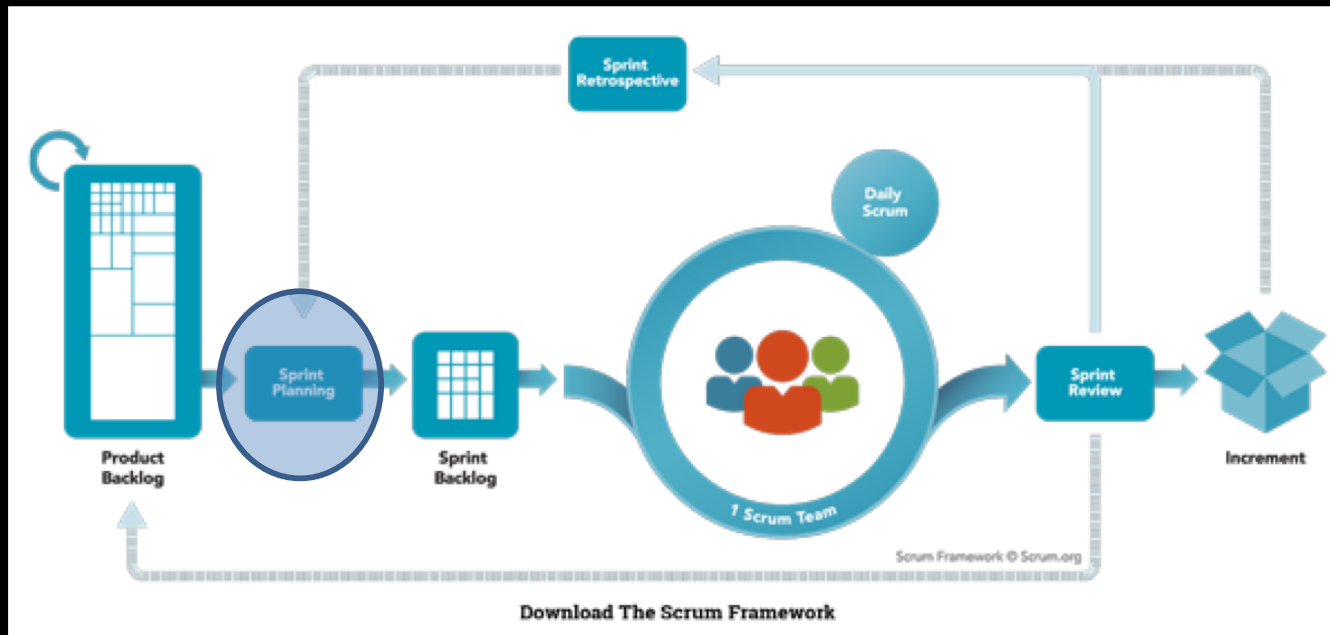
</genstande>

?

# <Begivenheder>



# Sprint planning



- Afholdes inden hver iteration
- Hele scrum team
- Maks 2 timer per uge i sprint
- Scrum Master er facilitator

# Sprint planlægningsmøde

## Sprint prioritization

- Analyser og evaluer product backlog
- Udvælg mål for sprintet

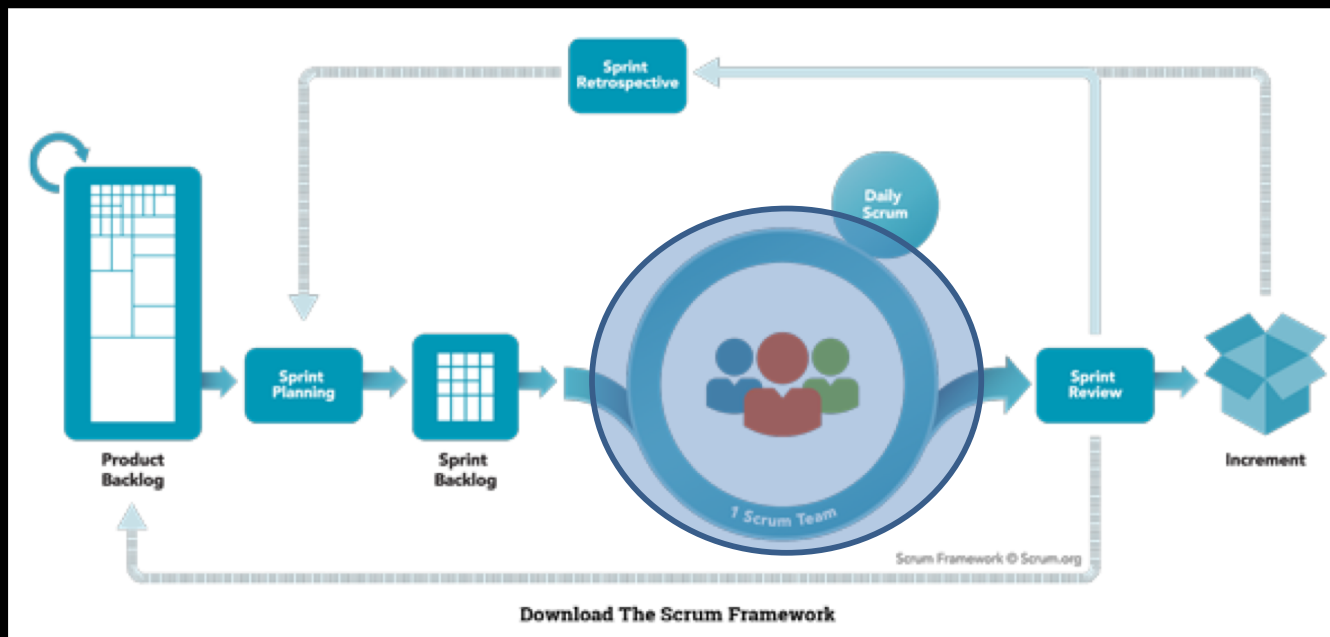
Sprint  
mål

## Sprint planning

- Beslut hvordan sprint målene opnåes (design)
- Lav sprint backlog (opgaver) ud fra product backlog elementer (user stories / features)
- Estimer sprint backlog i timer

Sprint  
Backlog  
PBI

# Sprint



- Hjertet i scrum
- Perioden hvor der leveres software
- Scope kan præciseres
- Aldrig mere end 4 uger

# Sprint

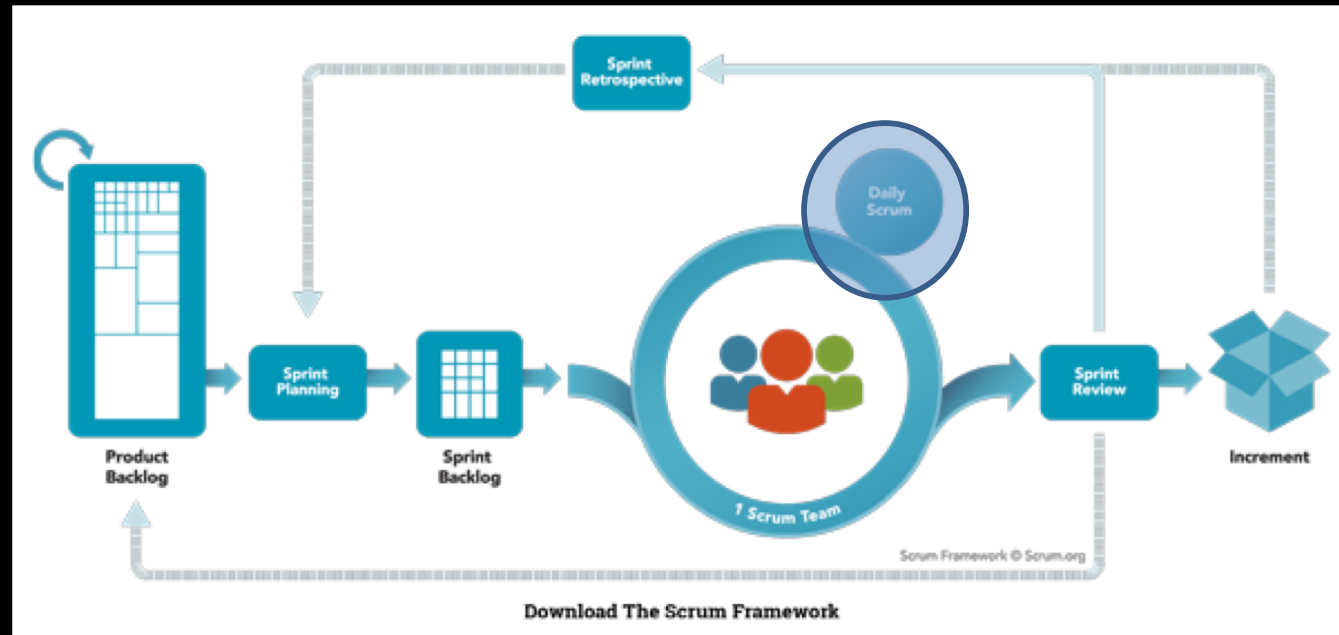


- Ingen ændringer der bringer sprint goal i fare
- Product owner skal tage skraldet



# Daily scrum

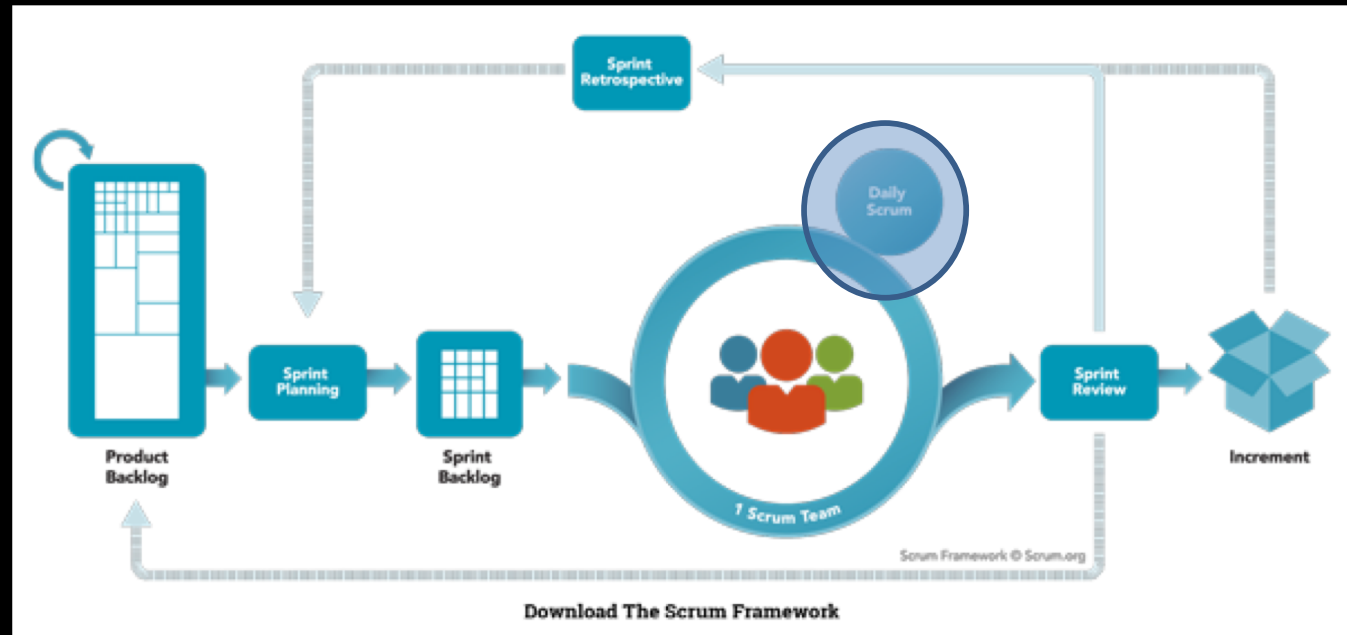
- Dagligt
- Fast tidspunkt
- Stående
- IKKE STATUS



- Alle er velkomne, men kun scrum team taler
- Ikke til problem løsning

# Daily scrum

- Hvad nåede jeg siden sidst.
- Hvad forventer jeg at nå i dag.
- Ser jeg nogen forhindringer?



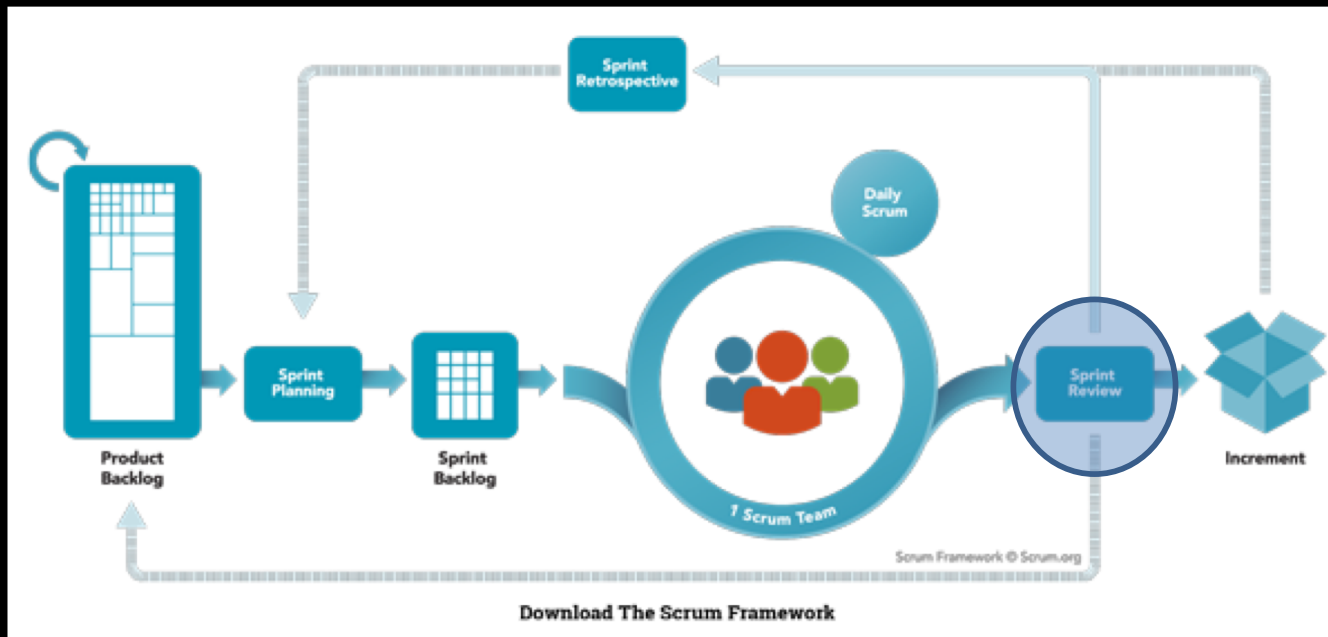
Ikke status til ScrumMaster, men en forpligtigelse til teamet.

# Daily scrum eksempel

I går arbejdede jeg på login, men blev ikke, modsat forventet, helt færdig da databaselaget gemte koden i klar tekst. Jeg oprettede en ny task til at få ændret databasen, feltet er ikke langt nok til at gemme en fornuftig hash.

Jeg forventer at blive færdig med begge opgaver i dag.

# Sprint review



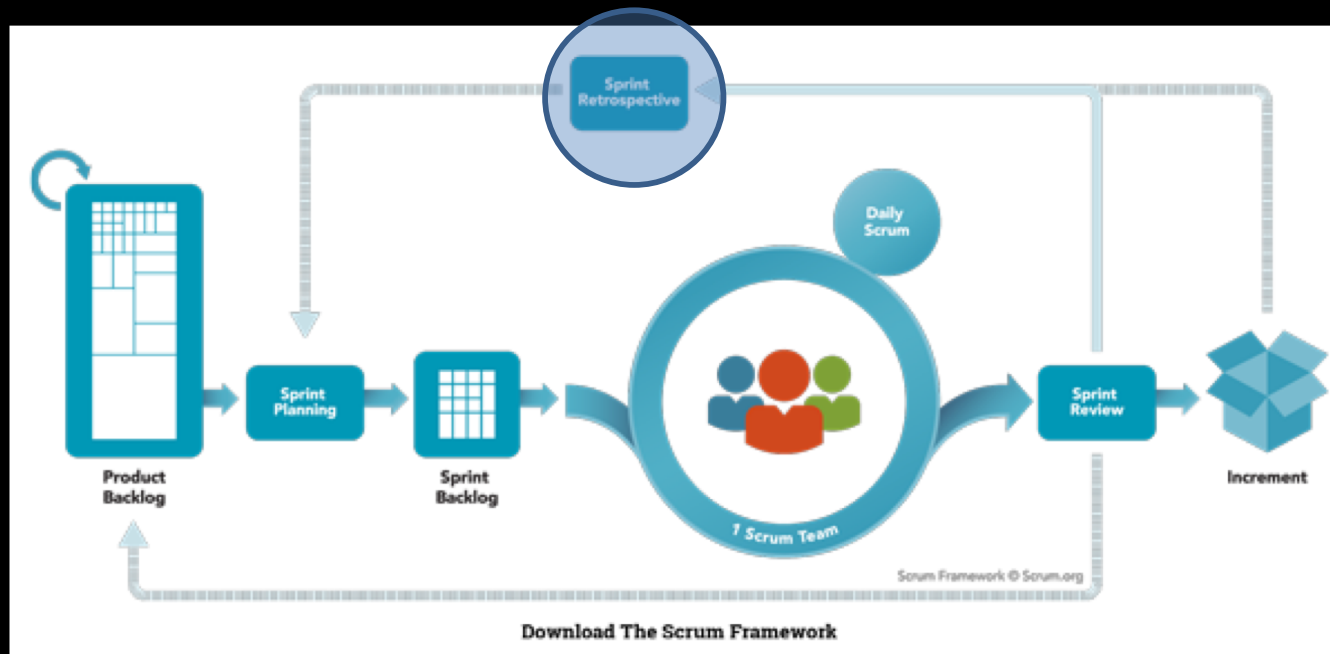
# Sprint review

- Teamer præsenterer hvad der er blevet frembragt i løbet af sprintet
- Typisk i form af en demo
- Uformelt
  - Regel om 2 timers forberedelses tid
- Hele teamet deltager
- Product owner inviterer nogle personer med

# Sprint review

- Ting der ikke blev færdige skal tilbage til product backlog
- Er ikke en afrapportering til product owner, mere en opsamling og evt. status til stakeholders
- Resultatet af Sprint Review er en revideret Product Backlog

# Sprint retrospective

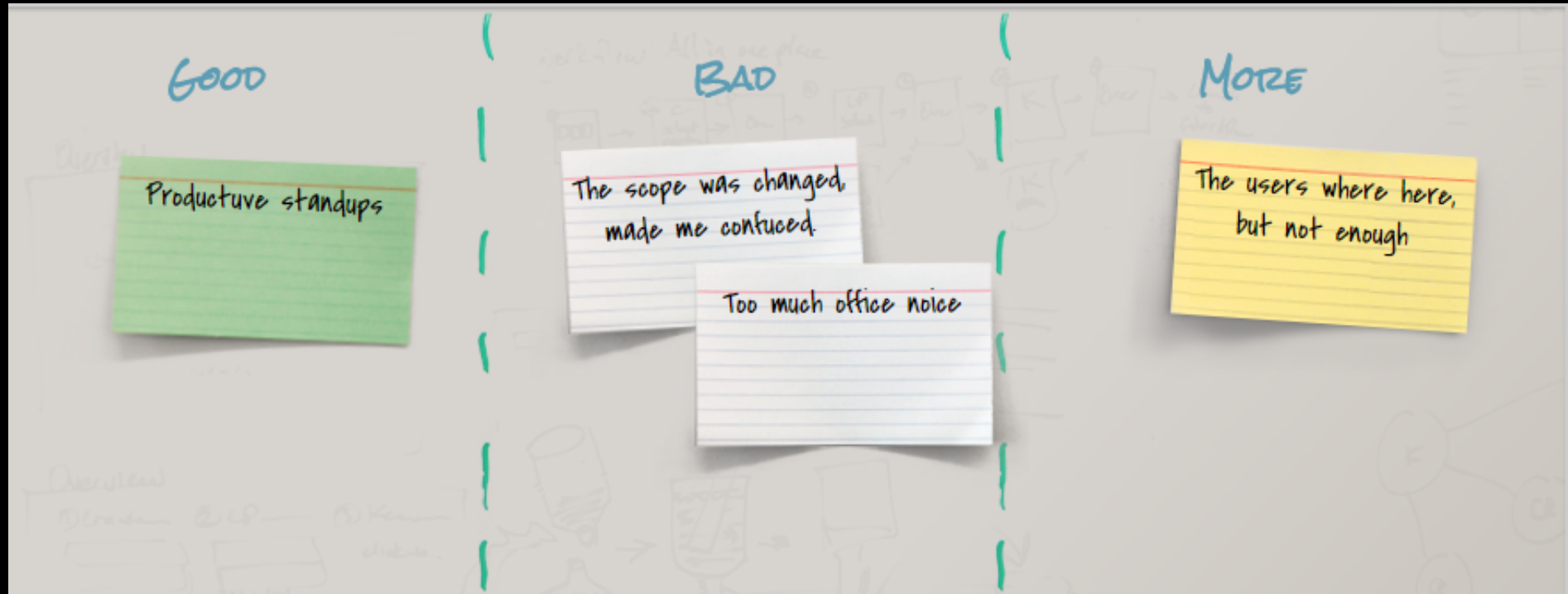


# Sprint retrospective

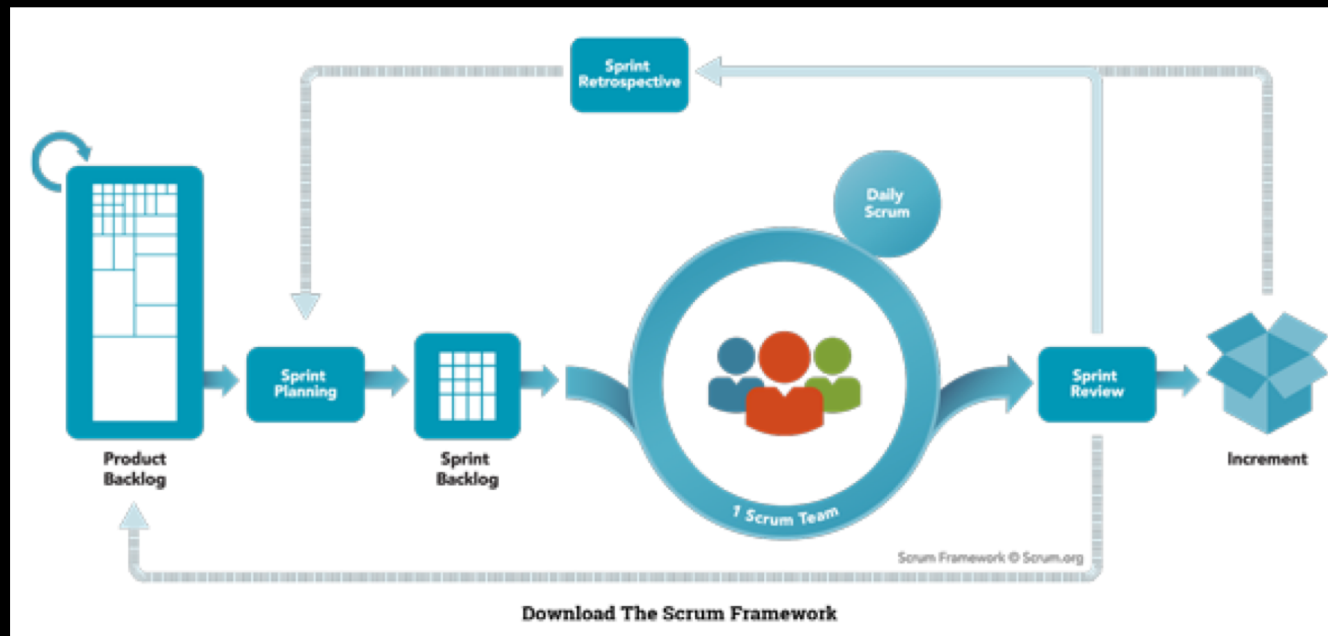
- En evaluering omkring processen og teamets performance.
- Kun scrum team
- Alle skal have mulighed for at blive hørt.



# Sprint retrospective



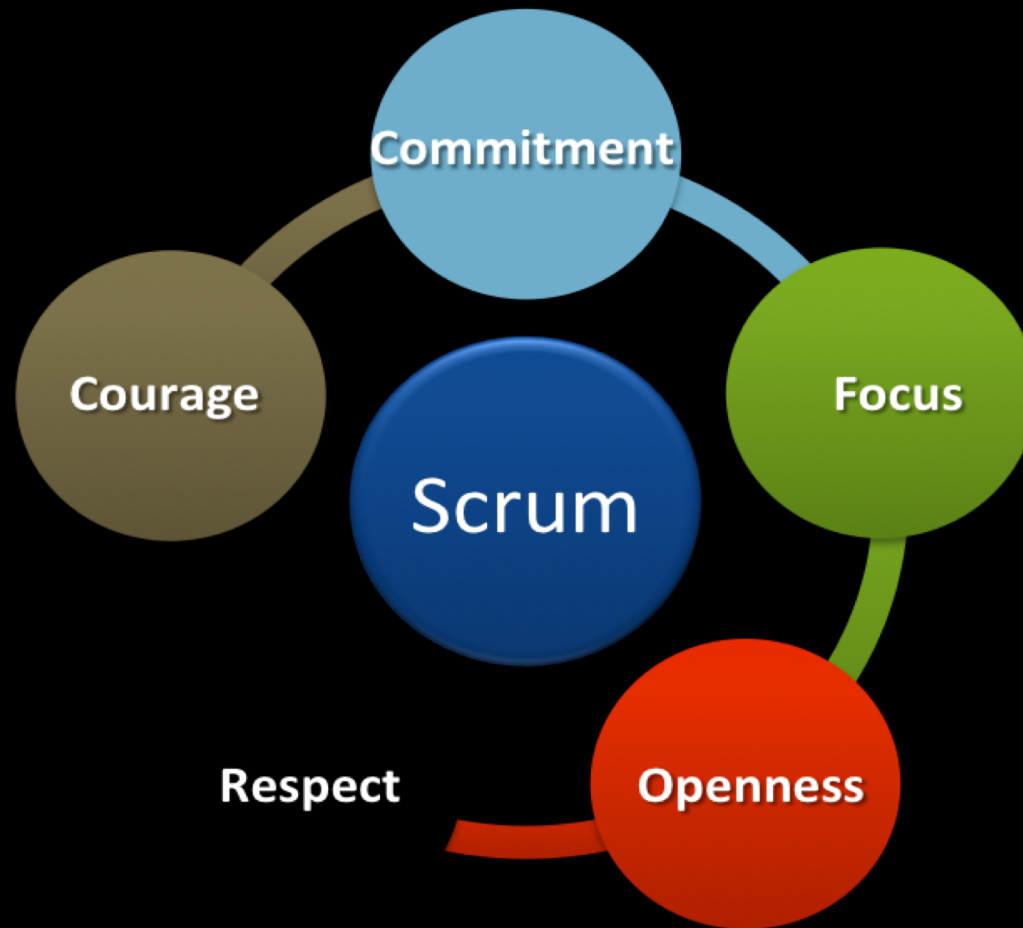
# Det var kerne elementerne i scrum



</Begivenheder>

?

# Summen/Værdier

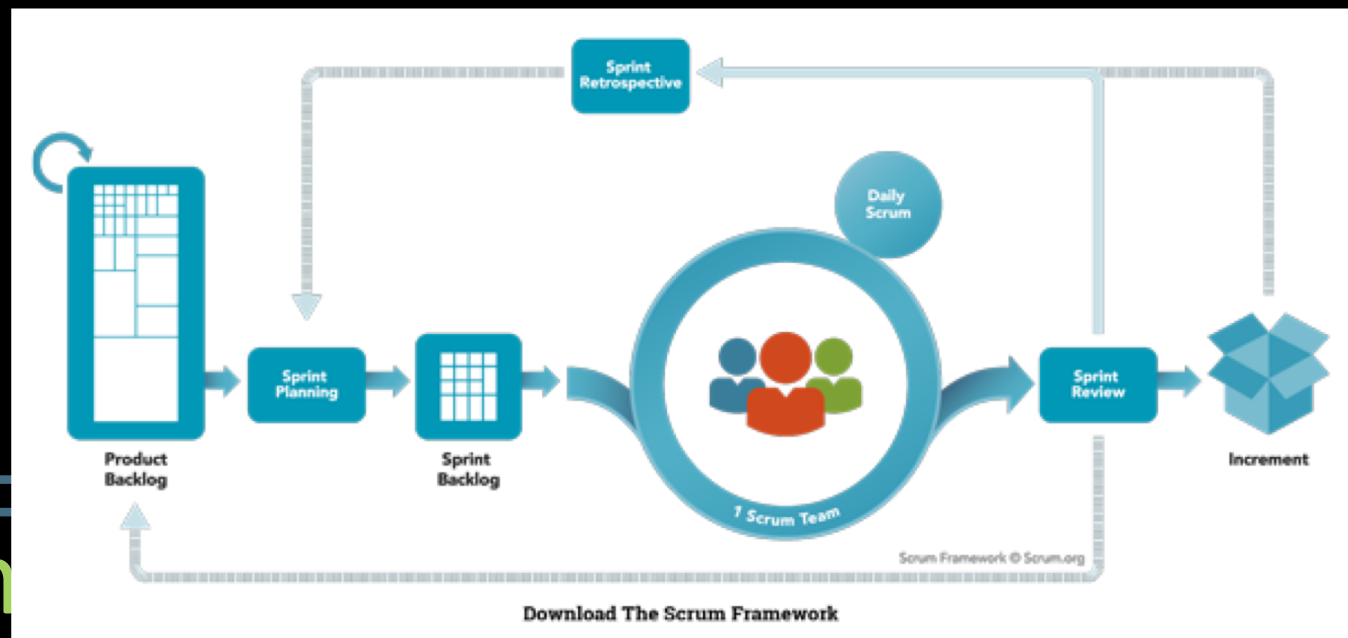


# Lad os prøve

Opgaven: Lav den brochure.

En dag er 4 minutter, et sprint er 3 dage  
Inden sprint start laver vi planning,  
mellem hver dag er der daily scrum.  
Efter sprint er der demo og retrospektive.

Brug google og dit  
favorit tekst  
behandlingsprogram.



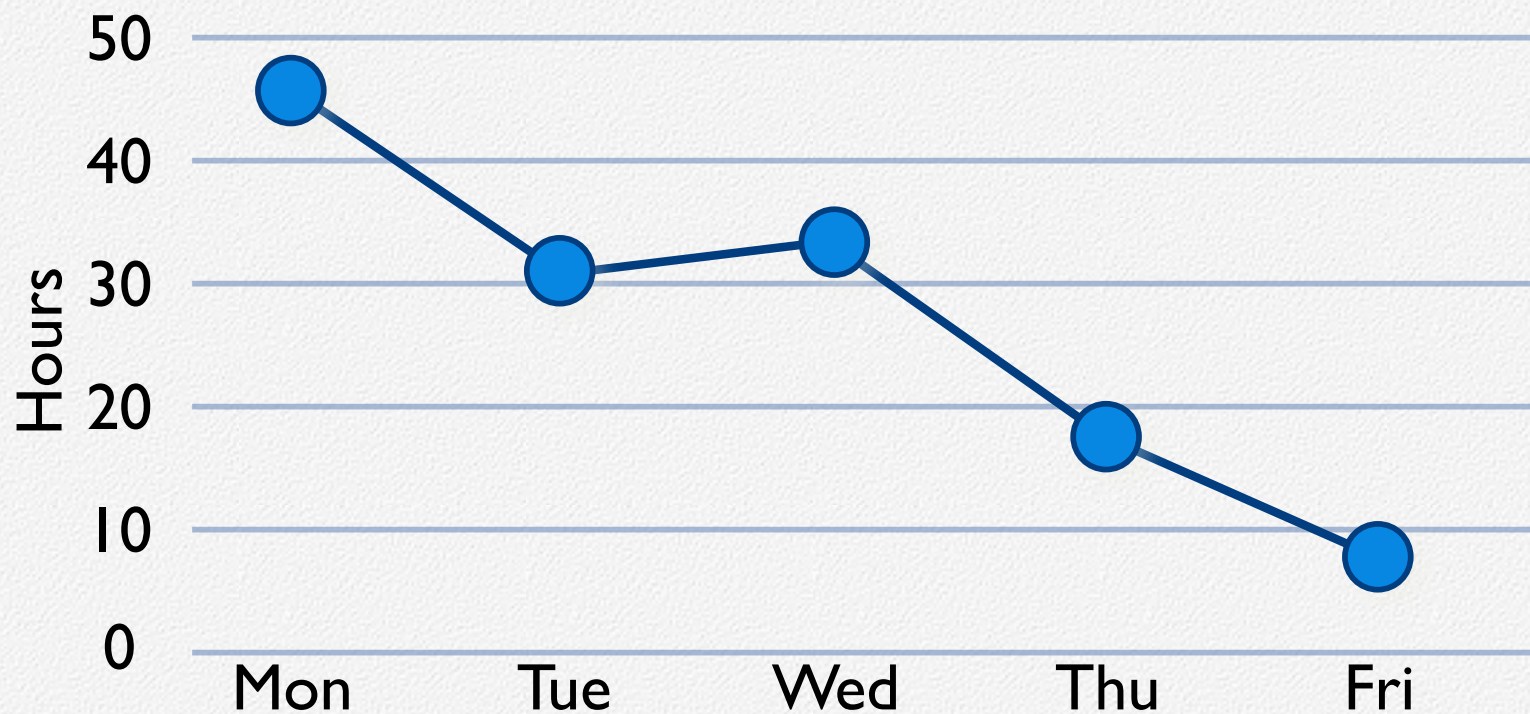
# Burndown chart

En graf der beskriver hvor langt vi er i sprintet.  
Vedligeholdes af Scrum Master efter daily scrum



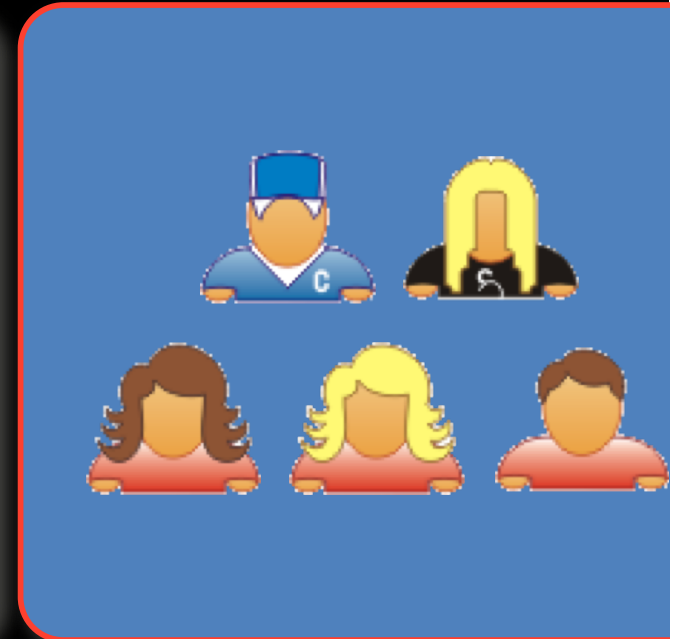
Delta Y er velocity

Opgaver	Mon	Tues	Wed	Thur	Fri
Udvikle brugergrænseflad	8	4			
Udvikle middle tier	16	12	10	5	
Test middle tier	8	16	16	9	8
Skriv online hjælp	12				
Error logging			8	4	



A

# Scrum of scrum





# Thank you folks, that's all I have!

En del af denne powerpoint er et remix af en  
powerpoint lavet af:

Mike Cohn

[mike@mountaingoatsoftware.com](mailto:mike@mountaingoatsoftware.com)

[www.mountaingoatsoftware.com](http://www.mountaingoatsoftware.com)

(720) 890-6110