



Svigruppo

Monga

I punti chiave delle metodologie agili

Punti controversi fuori dal mondo agile Team Scrum

Sviluppo software in gruppi di lavoro complessi¹

Mattia Monga

Dip. di Informatica
Università degli Studi di Milano, Italia
mattia.monga@unimi.it

Anno accademico 2022/23, II semestre

¹ © 2023 M. Monga. Creative Commons Attribuzione — Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale. <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.it>



Svigruppo

Monga

I punti chiave delle metodologie agili

Punti controversi fuori dal mondo agile Team Scrum

Lezione V: Gruppi di lavoro agili



Svigruppo

Monga

I punti chiave delle metodologie agili

Punti controversi fuori dal mondo agile Team Scrum

I veri punti chiave

- *Team* piccoli e auto-organizzati, senza *manager* tradizionali, ma *facilitatori*
- Rifiuto di azioni e decisioni **big upfront**, sviluppo iterativo aperto alle variazioni in corso d'opera (rigorosamente regolate)
- Misura e controllo del processo di sviluppo, con pianificazioni con orizzonti temporali e funzionali ridotti
- Enfasi sul *testing*: non solo come *verifica & convalida*, ma come supporto alla progettazione, allo sviluppo e alla gestione delle variazioni

La parte più problematica è la *partecipazione della committenza*, che infatti è interpretati in maniera molto diversa dai vari approcci agili.



Svigruppo

Monga

I punti chiave delle metodologie agili

Punti controversi fuori dal mondo agile Team Scrum

Semplicità e minimalismo

- *You aren't gonna need it* (YAGNI): non pensare né implementare una funzionalità finché non è davvero necessaria; realizzare la cosa più semplice che può funzionare.
- È in esplicito contrasto con il principio dell'ingegneria del sw classica "*Design for change*": se il cambiamento/adattabilità non è adeguatamente progettato costerà troppo.



Svigruppo

Monga

I punti chiave delle metodologie agili

Punti controversi fuori dal mondo agile
Team Scrum

“As a ... I want <business_functionality> so that <business_justification>”

```
assert_equal(fizzbuzz(1), 1)
```

- Invece di *requisiti*, si usano storie d'uso, senza casi eccezionali, evidenza delle dipendenze...
- Invece di *specifiche*, si usano casi di test, con descrizioni estensive anziché intensive...

38



Svigruppo

Monga

I punti chiave delle metodologie agili

Punti controversi fuori dal mondo agile
Team Scrum

<https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-US.pdf>

- 7 ± 2 membri, *product owner*, *scrum master*
- Riunioni periodiche con scopi diversi, *daily stand-up*
- Il *product owner*: interfaccia col cliente/committente, fissa le priorità in base opportunità e rischi di *business*, gestisce il *backlog*
- Lo *scrum master*: cura il supporto al lavoro del gruppo, elimina gli impedimenti, fa rispettare le regole
- Gli altri: stimano la complessità del lavoro, identificano i rischi, dimostrano il progresso del prodotto

39



Svigruppo

Monga

I punti chiave delle metodologie agili

Punti controversi fuori dal mondo agile
Team Scrum

- Il lavoro è frazionato in epopee, fatte di storie, rilasciate con **sprint** di 1-3 settimane
- **closed window rule**: durante uno *sprint* non si possono aggiungere funzionalità (se proprio è necessario, lo *sprint* ricomincia)
- Nelle riunioni di pianificazione i membri stimano la complessità con il *planning poker*, facilitato dallo *scrum master*, usando una 'storia di riferimento' come unità di misura: $\frac{1}{2}$, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 20, 40, 100
- Nelle riunioni si identificano *pigs* (direttamente coinvolti) e *chicken* (solo interessati) che danno pareri solo se richiesto dai *pigs*

40



Svigruppo

Monga

I punti chiave delle metodologie agili

Punti controversi fuori dal mondo agile
Team Scrum

Daily stand-up (15 min.) Cosa abbiamo fatto ieri, cosa facciamo oggi, ci sono impedimenti?

Planning (1-5 giorni) Pianificazione di uno *sprint*, definizione dello *sprint backlog* con la stima per ogni epopea/storia

Retrospettiva (30 min.) Alla fine di uno *sprint*, per migliorare

Review (1 ora) Alla fine di uno *sprint*, presentazione del lavoro agli *stakeholder*

41



Svigruppo

Monga

I punti chiave
delle
metodologie
agili

Punti controversi
fuori dal mondo agile
Team Scrum

Increment

An Increment is a concrete stepping stone toward the Product Goal. Each Increment is additive to all prior Increments and thoroughly verified, ensuring that all Increments work together. In order to provide value, the Increment must be usable. Multiple Increments may be created within a Sprint.

Definition of Done

The Definition of Done is a formal description of the state of the Increment when it meets the quality measures required for the product. If it is not an organizational standard, the Scrum Team must create a Definition of Done appropriate for the product. The Developers are required to conform to the Definition of Done.

Esempi: l'incremento supera i test di unità e di integrazione, oppure, *deployed on users' server*