

A polar bear is walking from left to right across a snowy, flat landscape. The bear's fur is white and appears thick and textured. Its head is slightly lowered, and its dark eyes and nose are visible. The background is a vast, open, snow-covered area with a soft, out-of-focus horizon line.

# Das Who's Who der agilen Methoden

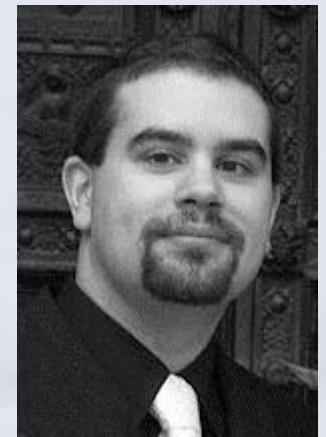
**Golo Roden**

[www.goloroden.de](http://www.goloroden.de)

[www.des-eisbaeren-blog.de](http://www.des-eisbaeren-blog.de)

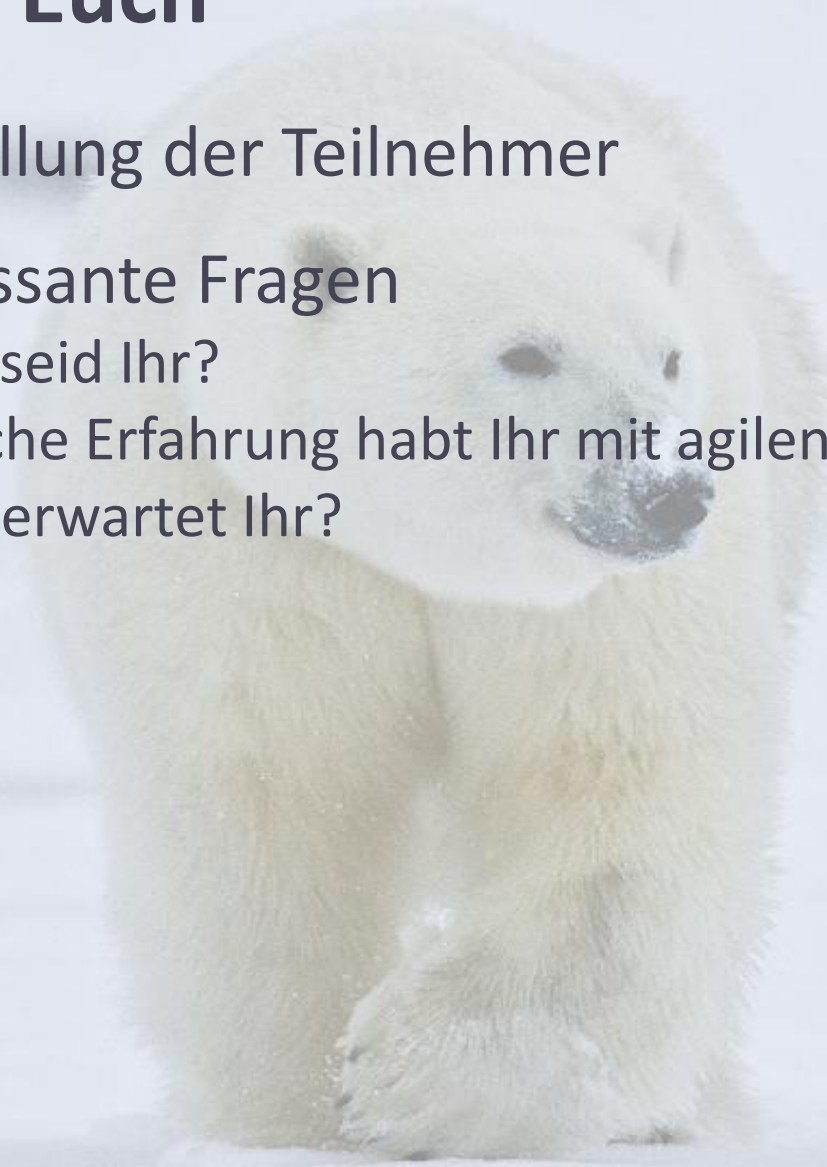
# Über mich

- > Wissensvermittler und Technologieberater
  - > .NET, Codequalität und agile Methoden
  - > MVP für C#, zweifacher MCP und CCD
- > Autor, Sprecher und Trainer
  - > dotnetpro, heise Developer, MSDN Magazin
  - > prio.conference, dotnetpro Powerday
- > Kontakt
  - > [www.goloroden.de](http://www.goloroden.de)
  - > [www.des-eisbaeren-blog.de](http://www.des-eisbaeren-blog.de)



# Über Euch

- > Vorstellung der Teilnehmer
- > Interessante Fragen
  - > Wer seid Ihr?
  - > Welche Erfahrung habt Ihr mit agilen Methoden?
  - > Was erwartet Ihr?



# Erwartungen

> Welche Frage möchtet Ihr beantwortet haben?



# Das Agile Manifest



## > Agile Manifesto

> We are uncovering better ways of developing software by doing it and helping others do it. Through this work we have come to value:

- > 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.

## > Formuliert im Februar 2001 von 17 Autoren

- > Auch von Ken Schwaber, Jeff Sutherland und Mike Beedle
- > Siehe [www.agilemanifesto.org](http://www.agilemanifesto.org)

# Was ist Scrum?

- > Ein Begriff aus dem Rugby, zu deutsch „Gedränge“



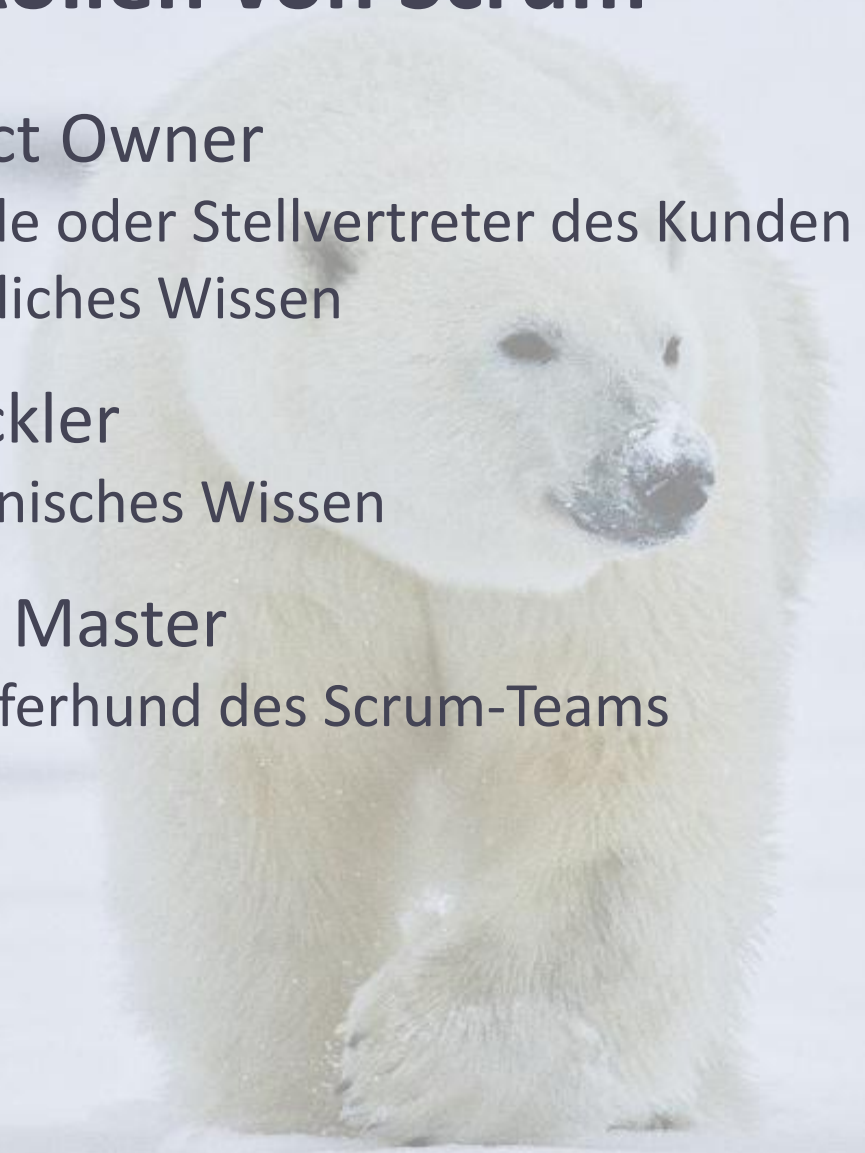
# Was ist Scrum?

- > Scrum ist eine agile Methode
- > Ikujiro Nonaka und Hirotaka Takeuchi
  - > „The New New Product Development Game“
- > Ken Schwaber, Jeff Sutherland und Mike Beedle
  - > „Wicked Problems, Righteous Solutions“, 1991

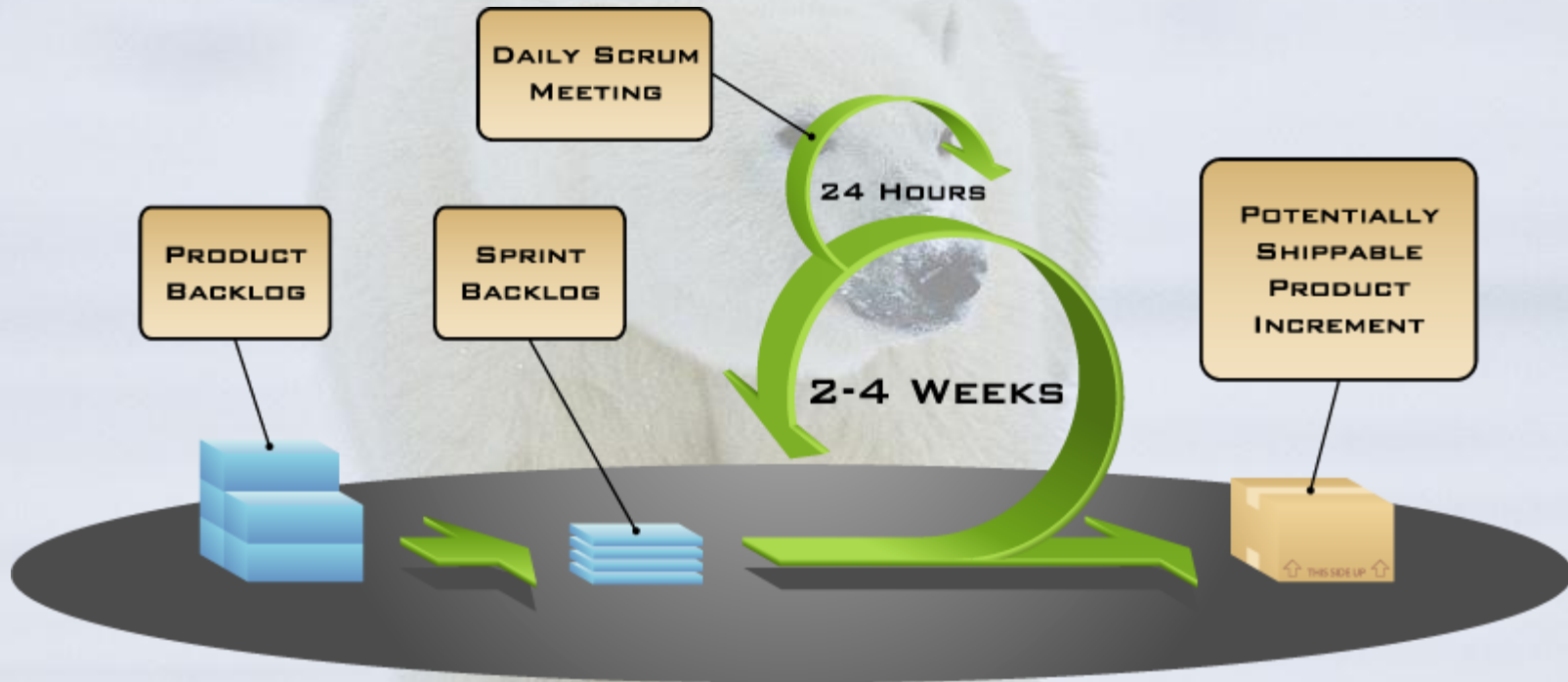


# Die Rollen von Scrum

- > Product Owner
  - > Kunde oder Stellvertreter des Kunden
  - > Fachliches Wissen
- > Entwickler
  - > Technisches Wissen
- > Scrum Master
  - > Schäferhund des Scrum-Teams



# Der Prozess von Scrum



# Anforderungen



- > User Stories
  - > Als *{Rolle}* will ich *{Feature}*, um *{Ziel}*.
- > Product Backlog
  - > Enthält User Stories
  - > Priorisieren
- > Wann gilt eine Anforderung als implementiert?
  - > Abnahmekriterien
  - > Definition of Done

# Definition of Done

- > Code is considered to be “done”, when:
  - > It does satisfy all its functional and non-functional requirements.
  - > It does not contain any known errors.
  - > It has been commented and documented.
  
  - > It has been either pair-programmed or reviewed.
  - > It has been developed test-driven using 4-Step TDD.
  - > It does not need to be refactored or rearranged.
  
  - > It has been written according to well-known best practices.
  - > It does conform to accepted coding standards.
  - > It does pass static code analysis without any errors or warnings.
  
  - > It has been integrated and does not break the integration build.
  - > It has been checked in into source control.
- > Siehe [www.definition-of-done.net](http://www.definition-of-done.net)

# Aufwände schätzen

- > Der Aufwand von User Stories wird von demjenigen geschätzt, der die User Story implementiert
- > Übliches Vorgehen
  - > Planungsspiel
  - > Siehe [www.planningpoker.com](http://www.planningpoker.com)



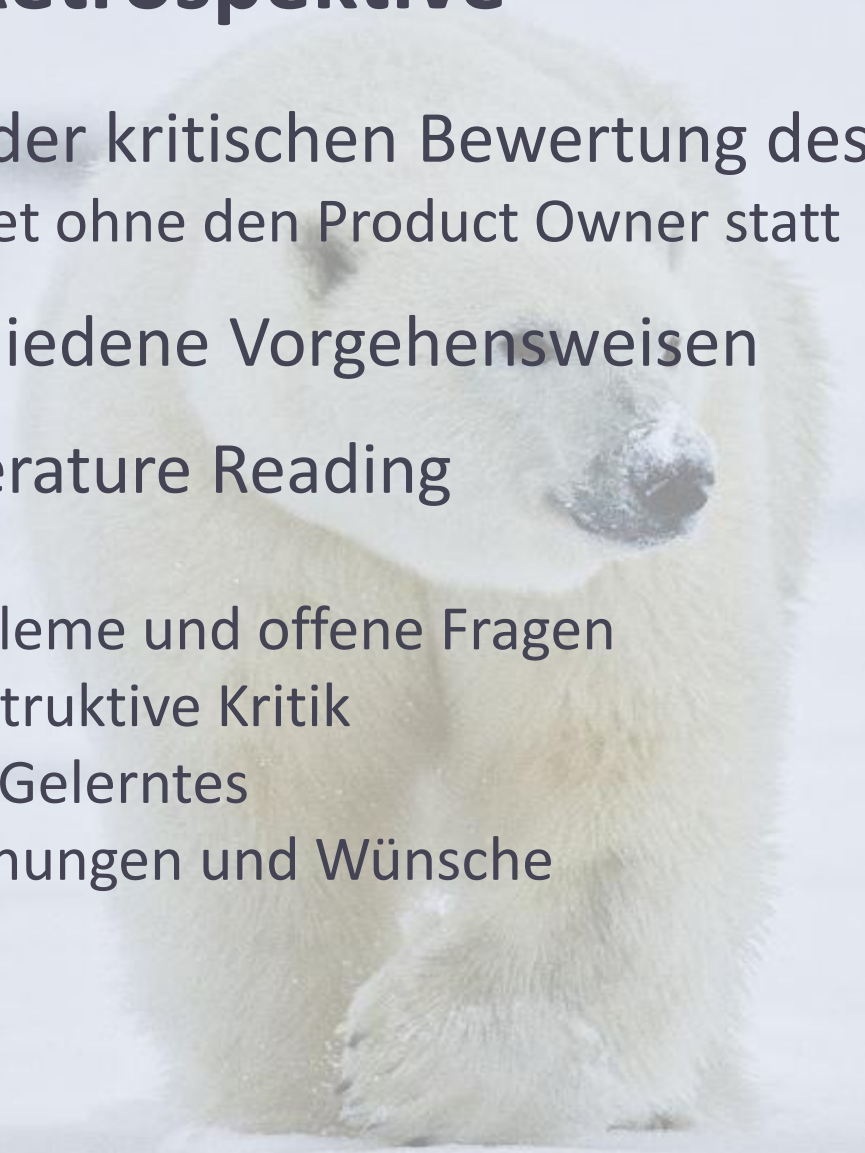
# Wie groß ist der Hund?

- > Gegeben
  - > Collie
  - > Schäferhund
  - > Hovawart
  - > Chihuahua
  - > Dackel
  - > Bernhardiner
- > Aufgabe
  - > Transportplan optimieren



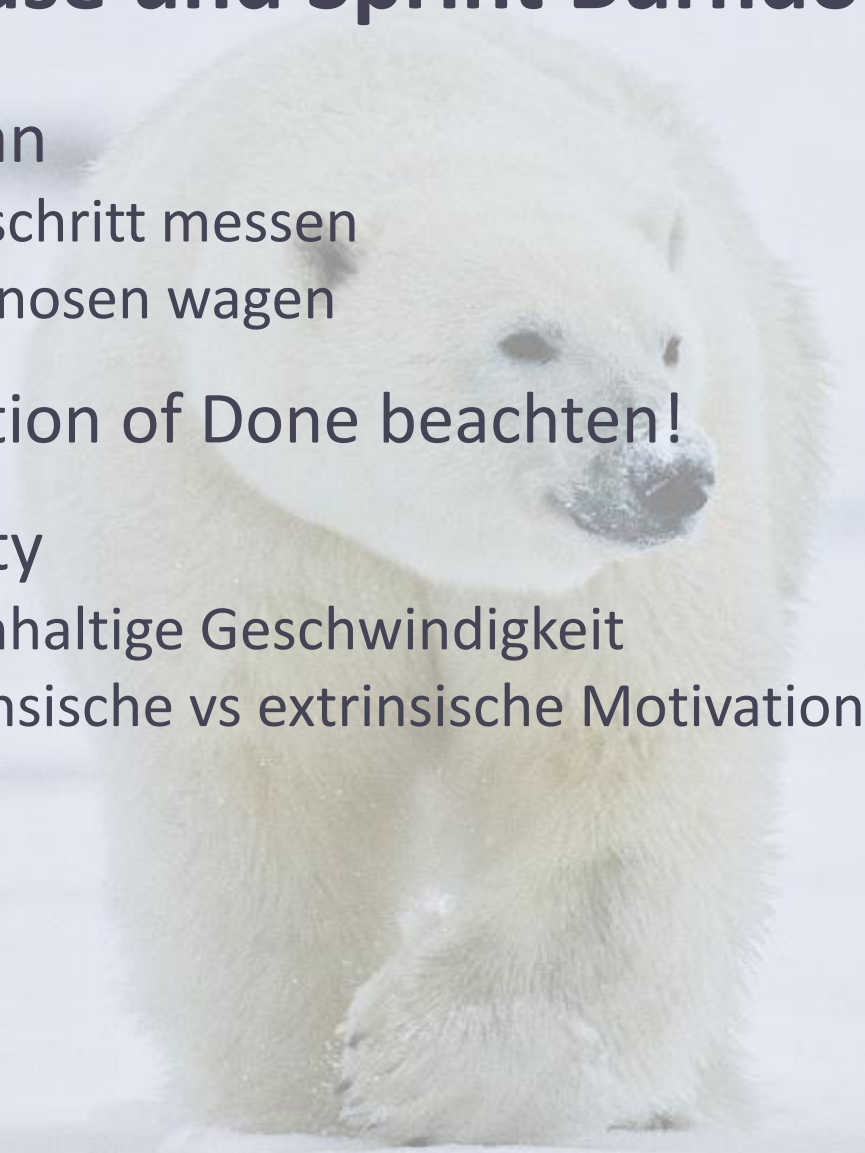
# Die Retrospektive

- > Dient der kritischen Bewertung des Prozesses
  - > Findet ohne den Product Owner statt
- > Verschiedene Vorgehensweisen
- > Temperature Reading
  - > Lob
  - > Probleme und offene Fragen
  - > Konstruktive Kritik
  - > Neu Gelerntes
  - > Hoffnungen und Wünsche



# Release und Sprint Burndown

- > Zeitplan
  - > Fortschritt messen
  - > Prognosen wagen
- > Definition of Done beachten!
- > Velocity
  - > Nachhaltige Geschwindigkeit
  - > Intrinsische vs extrinsische Motivation



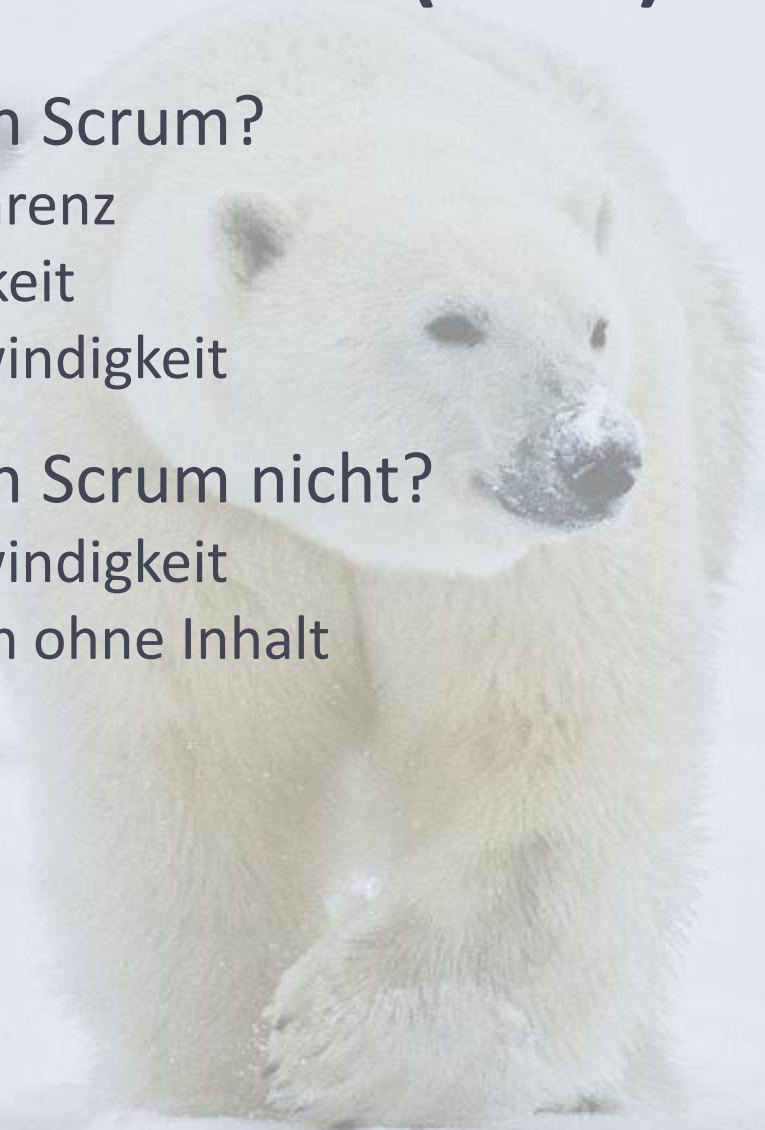
# Scrum wofür?

- > Vier Arten von Projekten
  - > Variable Zeit
    - > Variabler Preis
    - > Fixer Preis
  - > Fixe Zeit
    - > Variabler Preis
    - > Fixer Preis
- > Zeit vs Preis vs Qualität vs Scope



# Was kann Scrum (nicht)?

- > Was kann Scrum?
  - > Transparenz
  - > Ehrlichkeit
  - > Geschwindigkeit
- > Was kann Scrum nicht?
  - > Geschwindigkeit
  - > Rahmen ohne Inhalt



# Alternativen und Ergänzungen zu Scrum

- > Agile Methoden
  - > Extreme Programming (XP)
  - > Feature Driven Development (FDD)
  - > Kanban
    - > Scrumban
- > Agile Meta-Methoden
  - > Crystal-Family
- > Scrumbut



# Was ist Extreme Programming?

- > Wenn Scrum als Rahmenwerk fungiert, bildet Extreme Programming den Inhalt.



# Werte von XP

- > 5 Werte
  - > Einfachheit
  - > Kommunikation
  - > Feedback
  - > Respekt
  - > Mut



# Praktiken von XP, Teil 1



## > Planung

- > User Stories
- > Releaseplanung
- > Kleine Releases
- > Iterationen
- > Iterationsplanung

## > Management

- > Offene Arbeitsumgebung
- > Nachhaltiges Tempo
- > Standup-Meetings
- > Velocity messen
- > Leute umherbewegen
- > XP fixen

# Praktiken von XP, Teil 2



## > Design

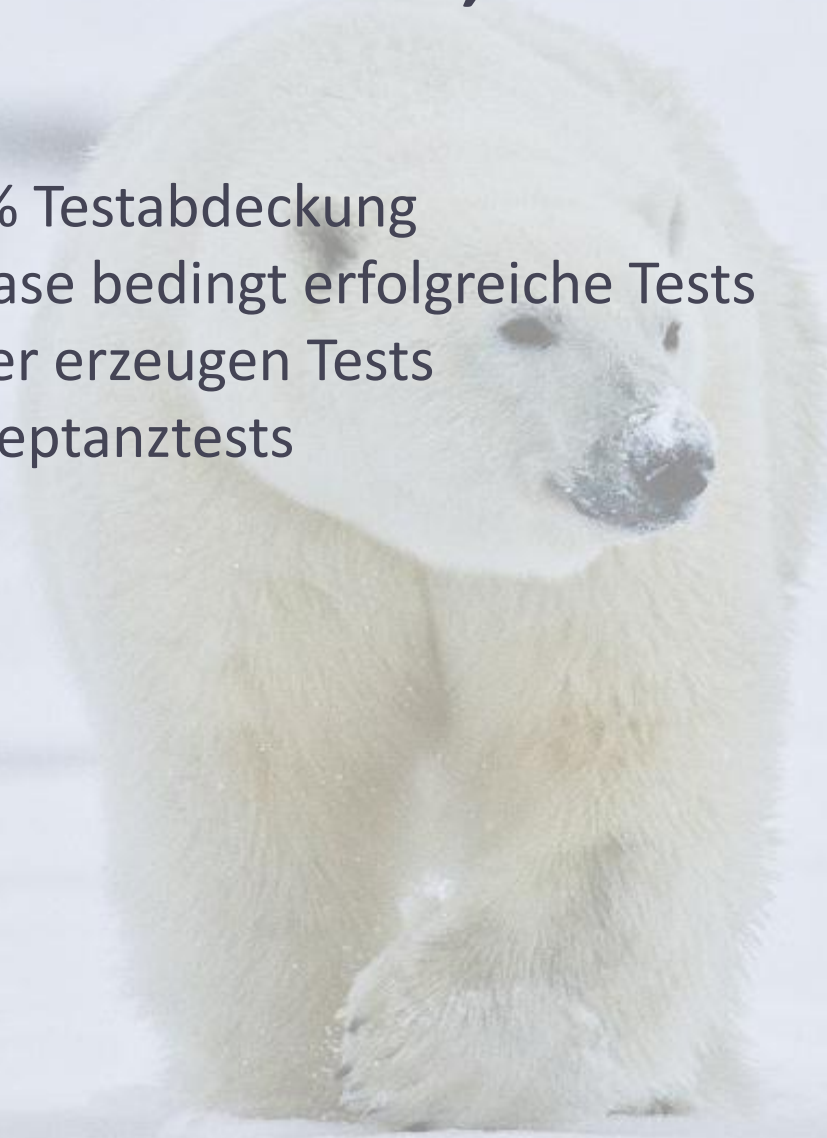
- > Einfachheit
- > Metapher
- > Spikes
- > Späte Funktionalität
- > Refaktorisieren

## > Code

- > Kunde vor Ort
- > Programmierstandards
- > Test first
- > Programmieren in Paaren
- > Fortlaufende Integration
- > Gemeinsame Verantwortlichkeit

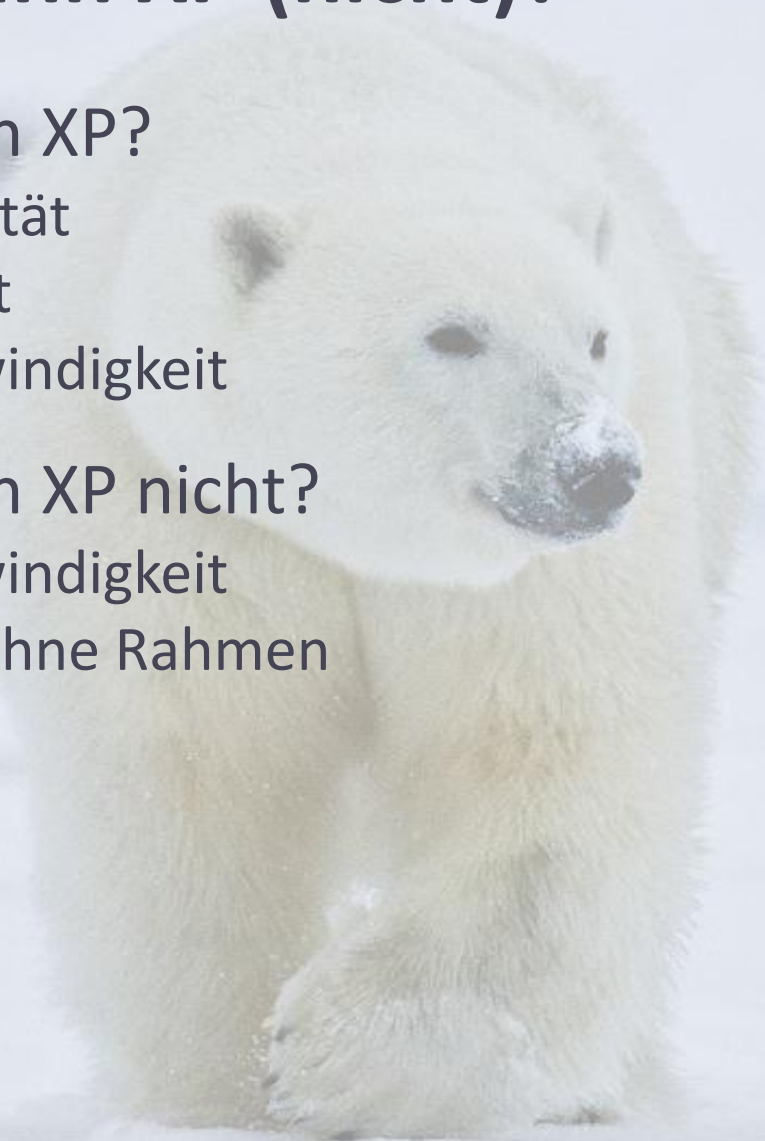
# Praktiken von XP, Teil 3

- > Tests
  - > 100% Testabdeckung
  - > Release bedingt erfolgreiche Tests
  - > Fehler erzeugen Tests
  - > Akzeptanztests




# Was kann XP (nicht)?

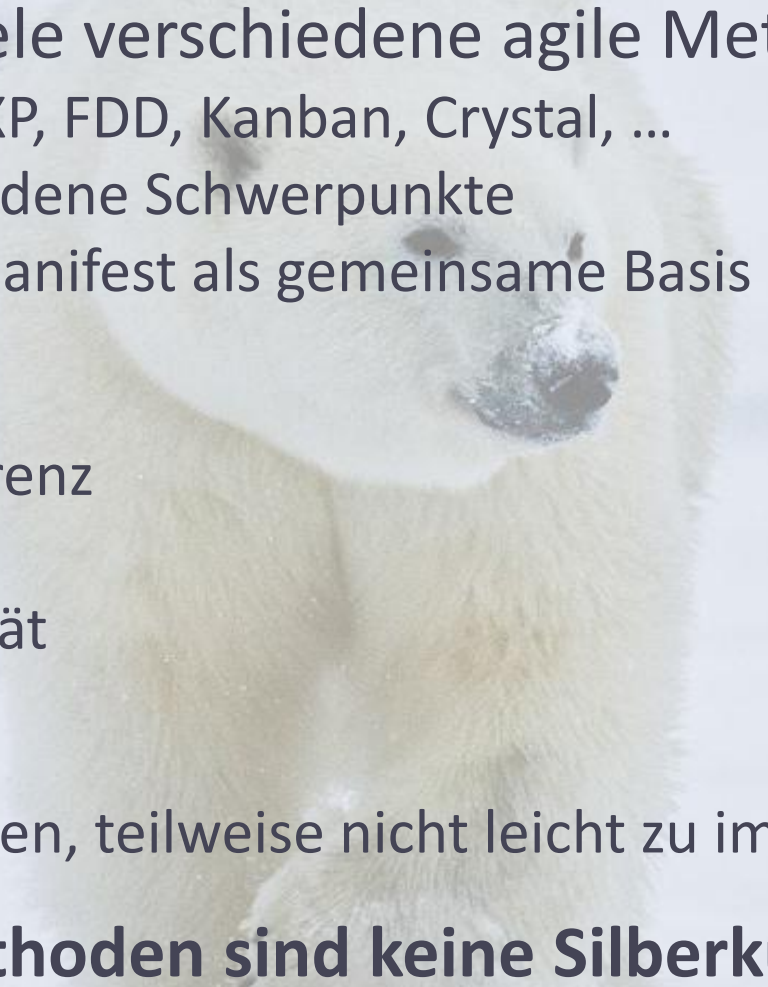
- > Was kann XP?
  - > Flexibilität
  - > Qualität
  - > Geschwindigkeit
- > Was kann XP nicht?
  - > Geschwindigkeit
  - > Inhalt ohne Rahmen



# Alternativen und Ergänzungen zu Scrum

- > Agile Methoden
    - > Extreme Programming (XP)
    - > Feature Driven Development (FDD)
    - > Kanban
      - > Scrumban
  - > Agile Meta-Methoden
    - > Crystal-Family
  - > Scrumbut
- 

# Fazit

- > Es gibt viele verschiedene agile Methode
    - > Scrum, XP, FDD, Kanban, Crystal, ...
    - > Verschiedene Schwerpunkte
    - > Agiles Manifest als gemeinsame Basis
  - > Vorteile
    - > Transparenz
    - > Qualität
    - > Flexibilität
  - > Nachteile
    - > Umdenken, teilweise nicht leicht zu implementieren
  - > **Agile Methoden sind keine Silberkugel!**
- 

# Feedback

- > Fragen, Anregungen, Lob oder Kritik?
  - > [webmaster@goloroden.de](mailto:webmaster@goloroden.de)

