



Mjukvaruprojekt...



189 %



222 %



Varför då då?

- Vi lär oss mer för varje dag
 - Om vår produkt och hur den skall fungera
 - Om hur vi bör bygga den
- Omvärlden förändras
 - Marknadsfönster
 - Teknikskiften
- Uppfattningen att det är lätt att ändra i mjukvara





Herrens bön

Vår fader, du som är i himlen.
Låt ditt namn bli helgat.
Låt ditt rike komma.
Låt din vilja ske, på jorden så som i himlen.
Ge oss idag vårt bröd för dagen som kommer.
Och förlåt oss våra skulder, liksom vi
har förlåtit dem som står i skuld till oss.
Och utsätt oss inte för prövning,
utan rädda oss från det onda.
Ditt är riket, din är makten och äran, i evighet.

Amen.



Vad är Agila Metoder?

En jämförelse mellan XP, Scrum och DSDM

Andreas Larsson, Senior Agile Consultant
andreas.larsson@responsive.se



Manifesto for Agile Software Development

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.



Manifest för Agil Programutveckling

Vi avslöjar bättre sätt att utveckla programvara, när vi själva gör det och när vi hjälper andra. Genom detta arbete har vi kommit att värdera:

Individer och växelverkan framför processer och verktyg

Fungerande programvara framför omfattande dokumentation

Kundsamarbete framför kontraktsförhandling

Gensvar för förändring framför att följa en plan

Alltså, trots att det finns värde i punkterna till höger,
värderar vi punkterna till vänster mer.



Agiles 12 Principer

1. Vår högsta prioritet är att tillfredsställa kunden genom att tidigt och kontinuerligt leverera mjukvara som ger kundnytta.
2. Vi välkomnar kravförändringar, även sent i utvecklingen. Agila processer utnyttjar förändring för att ge kunden konkurrensmässiga fördelar.
3. Leverera fungerande mjukvara regelbundet, med några veckors eller månaders intervall, med företräde för det förstnämnda.
4. Affärsfolk och utvecklare måste arbeta tillsammans dagligen genom hela projektet.
5. Bygg projekt runt motiverade individer. Ge dem den miljö och det stöd de behöver och lita på att de får jobbet gjort.
6. Det effektivaste och mest verksamma sättet att förmedla information till och inom en utvecklingsgrupp är via samtal ansikte mot ansikte.
7. Fungerande mjukvara är det primära måttet på framsteg.
8. Agila processer förordar hållbar utvecklingsverksamhet. Beställare, utvecklare och användare skall kunna hålla samma utvecklingstakt i all framtid.
9. Ständig uppmärksamhet på teknisk expertis och bra design gör oss mer agila.
10. Enkelhet - konsten att maximera mängden ej utfört arbete - är väsentlig.
11. Den bästa arkitekturen, behovsbilden och designen kommer från självorganiserande grupper.
12. Med jämna mellanrum reflekterar gruppen över hur de ska bli effektivare, och justerar sitt beteende därefter.



Ordval

Metodik

Process

Verklighet

Metod

Arbetsätt



Agila metoder

- Iterativa och inkrementella
- Tydliga kvalitetskriterier
- Tillåter kreativitet



Riskminimering



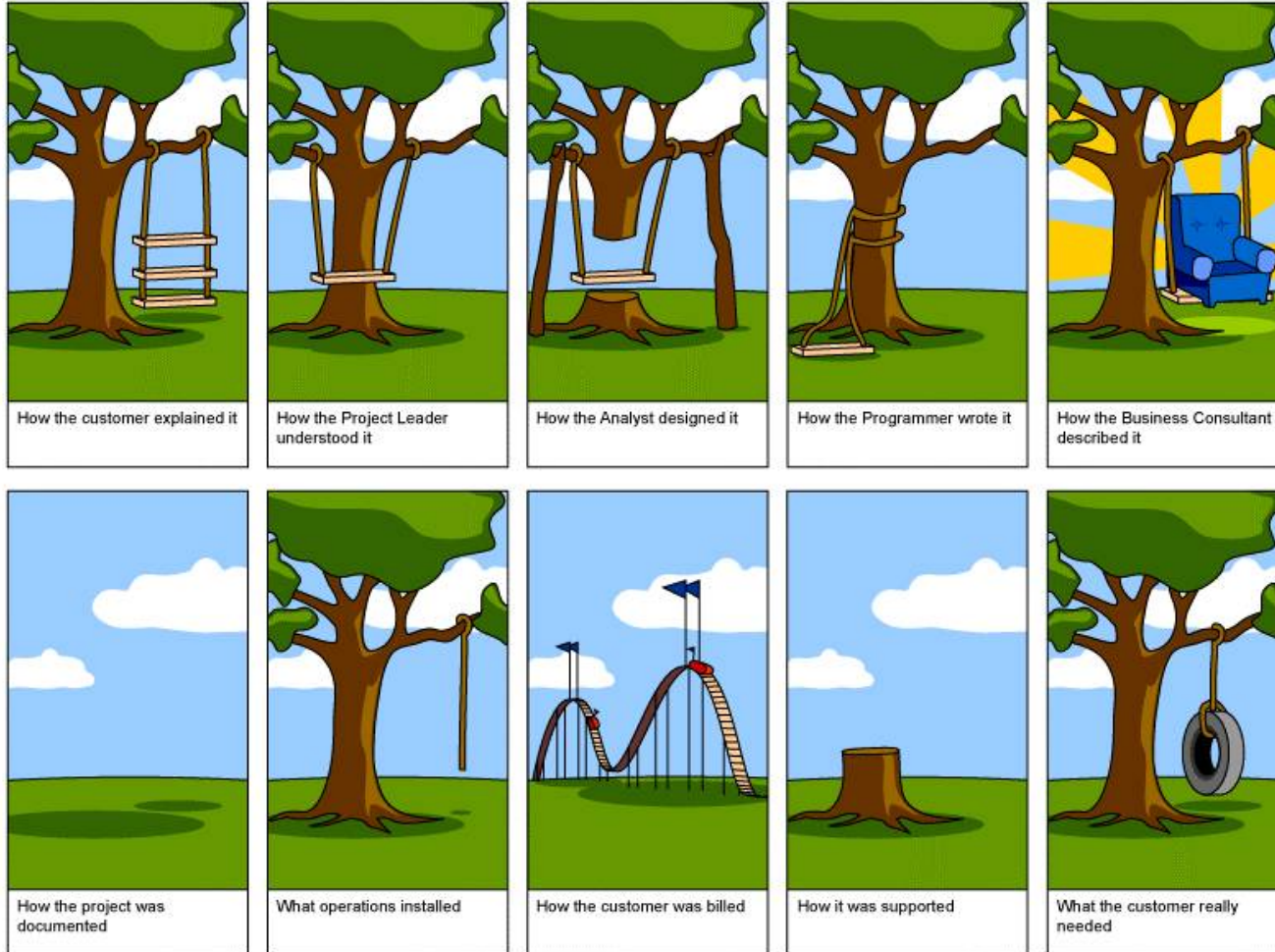
=



If it hurts, do more of it!
- Kent Beck



Feedback





Tydliga klarkriterier





Ingen teknisk skuld



Tillåter kreativitet





Exempel på Agila metoder

- XP (*Beck*)
- DSDM (*DSDM Consortium*)
- Scrum (*Schwaeber*)

- Lean Software Development (*Poppendieck*)
- Crystal Methods (*Cockburn*)
- Adaptive Software Development (*Highsmith*)
- Feature Driven Development (*De Luca*)
- ICONIX (*Rosenberg*)
- AUP (*Ambler*)
- EssUP (*Jacobson*)
- MSF4ASD (*Microsoft*)
- ...



XP, Definition #1

Extreme Programming, or XP, is a lightweight discipline of software development based on principles of simplicity, communication, feedback, and courage. XP is designed for use with small teams who need to develop software quickly in an environment of rapidly-changing requirements.

Definition från: xprogramming.com, Ron Jeffries



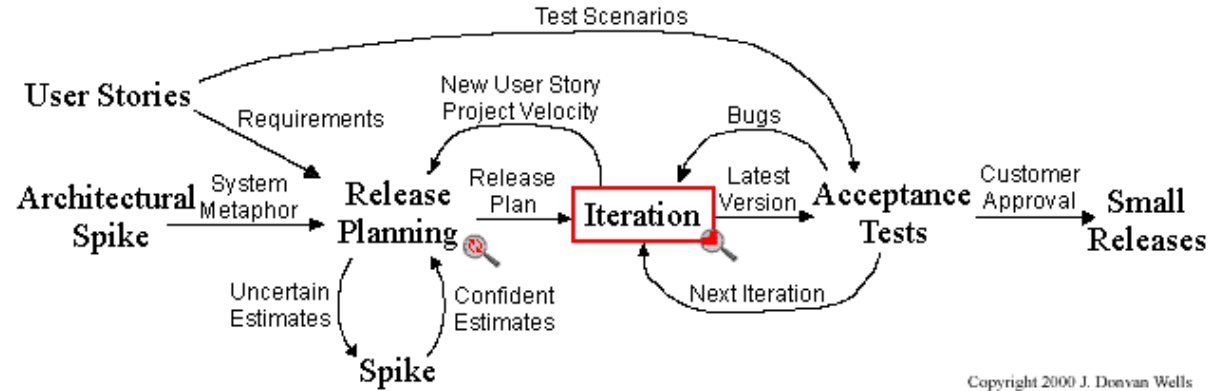
XP, Definition #2

- An attempt to reconcile humanity and productivity
- A mechanism for social change
- A path to improvement
- A style of development
- A software development discipline

Definition från: Extreme Programming Explained , Kent Beck

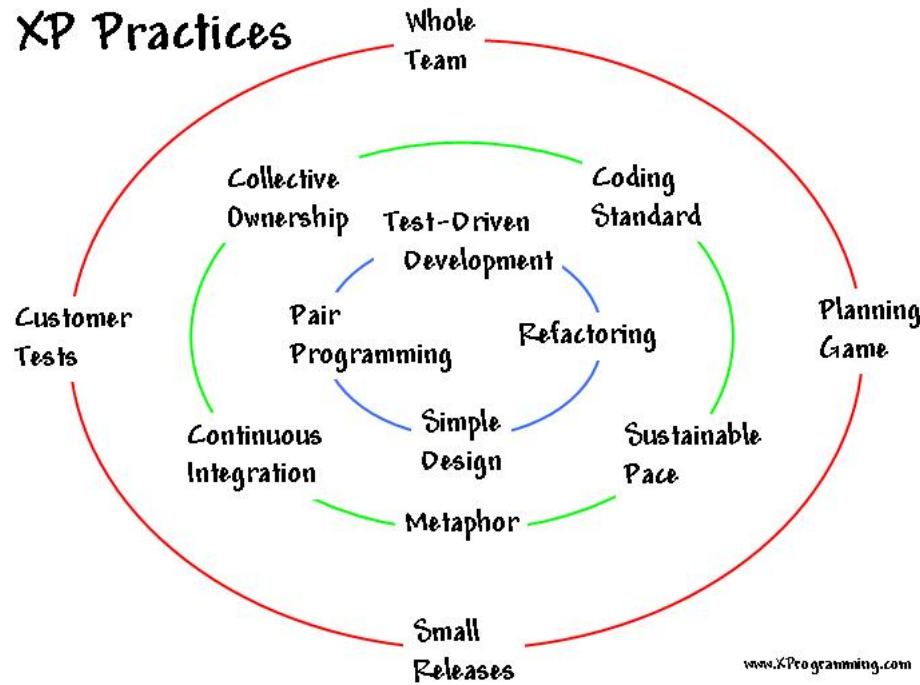


Extreme Programming Project



Copyright 2000 J. Donovan Wells

XP Practices



www.XProgramming.com

XP Values:

- Communication
- Simplicity
- Feedback
- Courage
- Respect





XP

Sätter ihop ett antal tekniker för utvecklargruppen och ger dem arbetsro

- + tydlig för utvecklare
- + etablerad över hela världen
- + fungerar utmärkt ihop med SCRUM och DSDM
- begränsat stöd för projektledning
- svår att skala upp för sig själv
- stort steg att börja med alla teknikerna på en gång

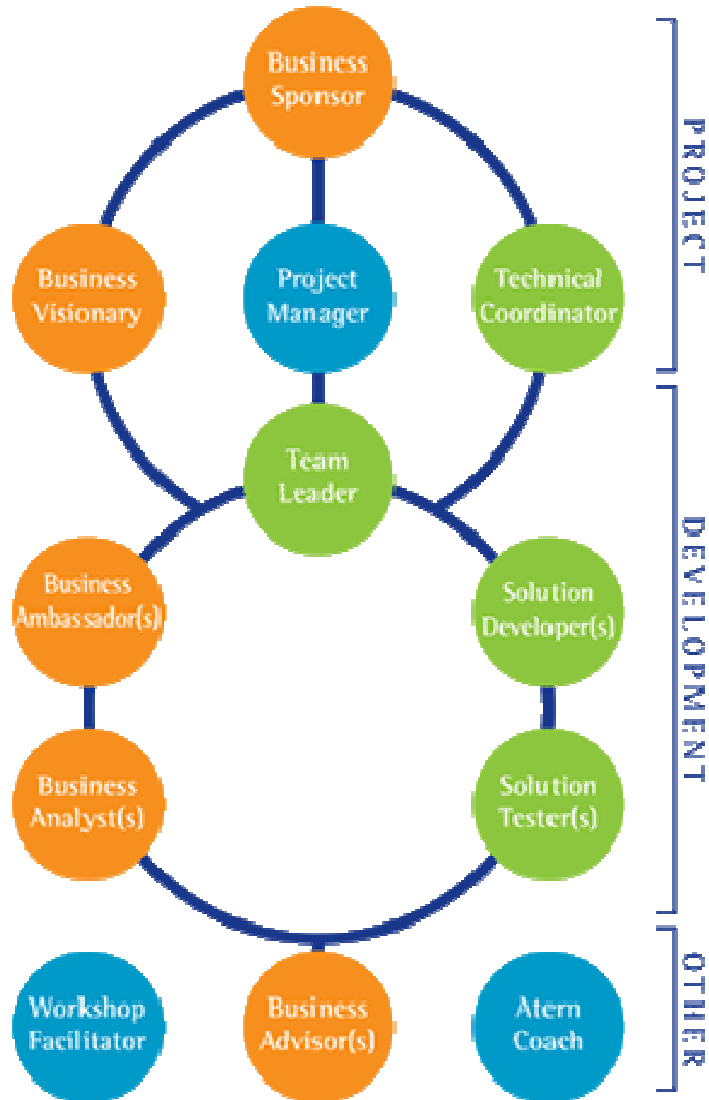


DSDM - Principer

- Focus om the business need
- Deliver on time
- Collaborate
- Never compromise quality
- Develop iteratively
- Build incrementally from firm foundations
- Communicate continuously and clearly
- Demonstrate control



DSDM - Roller





DSDM

En mer heltäckande utvecklingsmetod. Fler uttalade processteg och arbetsprodukter än de andra, ändå Agile.

- + Täcker både utveckling och ledning.
- + Kräver best practices utan att specificera detaljer
- + Etablerat, dock tydligast i Storbritannien

- Kan vara ett stort steg om man kommer från kaos
- Kräver att hela organisationen använder DSDM



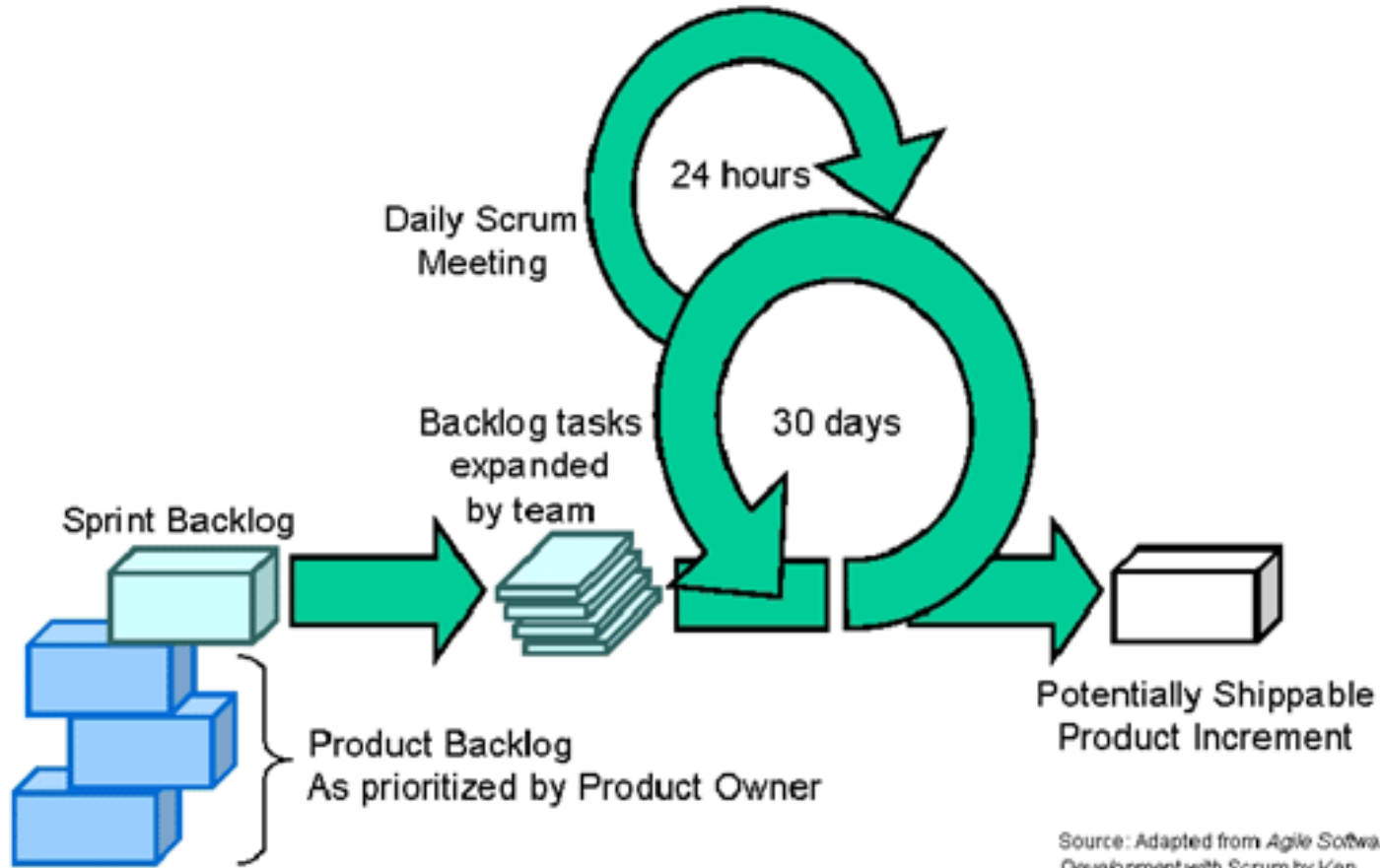
Scrum, Defintion

Scrum is an iterative, incremental process for developing any product or managing any work...

www.scrumalliance.org



Scrum



Source: Adapted from *Agile Software Development with Scrum* by Ken Schwaber and Mike Beedle.



Scrum

Full frihet åt utvecklingsgruppen. Tvingar fram fakta om läget i projekten.

- + ger stenkoll på läget i projekten, lämnar inget att gömma sig bakom
 - + enkelt att förstå hela metoden
 - + fungerar både om man kommer från hårt styrd miljö och från kaos
 - + går att använda på delar av en organisation
-
- lätt att misslyckas med, eftersom man måste tänka och inte bara kan följa en bruksanvisning
 - ställer mycket höga krav på personen som har produktägarrollen



Det handlar om värderingar

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.



Vanans makt är stor...

© Original Artist
Reproduction rights obtainable from
www.CartoonStock.com

