



Интенсив-курс по React JS

astondevs.ru



Занятие 8. Методологии ведения разработки и дополнительные темы



1. Agile
2. Scrum
3. KANBAN
4. Модели разработки
5. Состав команды

Agile



Agile — это не методология, а собирательное название различных методик и подходов к управлению, которые:

1. Фокусируют команду на нуждах и целях клиентов.
2. Предлагают работу короткими циклами.
3. Упрощают оргструктуру и процессы.
4. Активно используют обратную связь.
5. Предполагают повышение полномочий сотрудников.
6. Имеют в своей основе гуманистический подход.
7. Не являются конечным состоянием, а, скорее, образом мышления и жизни.

Agile



Ключевые понятия Agile:

User stories:

Разделение общей бизнес задачи на мелкие функциональные этапы

Daily Meeting:

Ежедневные собрания (чаще утром) команды, цель которых - описание выполненных (или в процессе) задач

Ретроспектива:

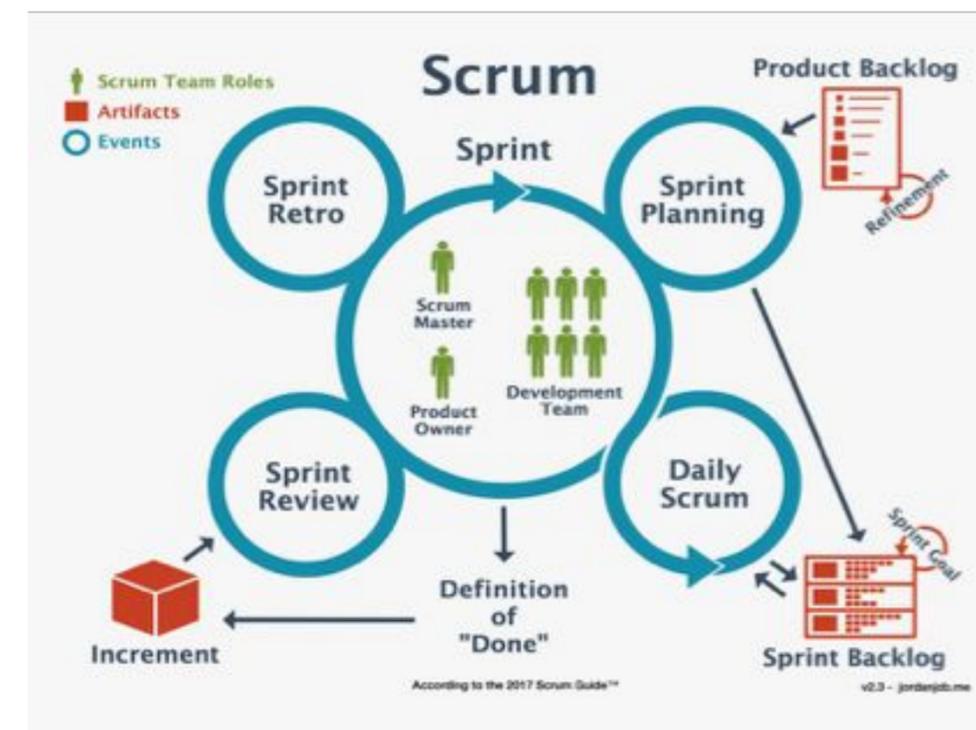
Ретро обычно проходит в конце каждого спринта, где происходит анализ выполненных целей, общение с командой, выявление недостатков и преимуществ пройденного спринта

Scrum



Scrum — метод управления проектами.

Основывается на принципе поставки инкремента продукта с новой бизнес функциональностью после каждого фиксированного промежутка времени, который называется спринтом.



Scrum



Манифест:

- Общение важнее процессов и инструментов.
- Рабочий продукт важнее документации.
- Диалог с заказчиков важнее согласования контракта.
- Изменения важнее следования первоначальному плану.

Преимущества:

- Детальное задание не обязательно.
- Разработка постоянно под контролем.
- Цена оказывается ниже.

Недостатки:

- Готовый продукт может на рынок так никогда и не выйти, вы постоянно будете заниматься его усовершенствованиями, дополнениями, тем временем бюджет может закончиться.

Scrum



Эстимация:

Оценка времени на задачу. Проводится либо в ч/д , либо в story point.

Definition of Done:

это список условий к процессу и инкременту при выполнении которых элемент бэклога может считаться ГОТОВЫМ

Definition of ready:

Критерий того, что задача готова к разработке(полностью описана аналитиком)

Scrum poker:

Один из видов процесса эстимации. Вся команда оценивает задачи, которые должны попасть в sprint backlog, одновременно показывая оценку задачи, после чего высказываются те, кто поставил максимальную и минимальную оценку, после чего приходят к консенсусу.

Sprint:

Это временной интервал в 1-4 недели, в течении которого команда выполняет поставленные задачи.

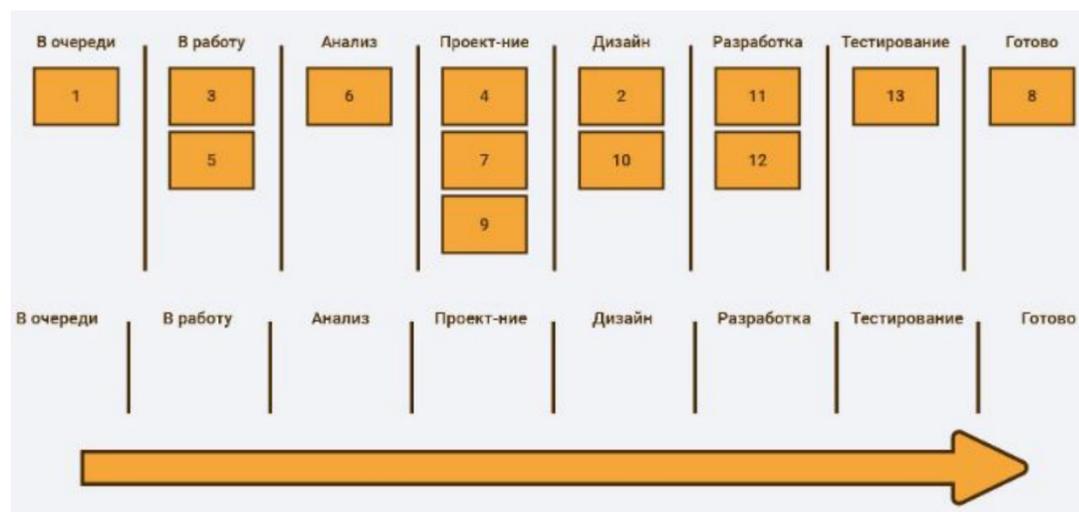
KANBAN



KANBAN - гибкая методология разработки ориентированная на задачи.

Главный артефакт - KANBAN доска.

Задачи берутся напрямую из backloga и просто двигаются по доске.



Модели разработки



Водопадная модель - она предполагает однократное выполнение каждой из фаз проекта, которые, в свою очередь, строго следуют друг за другом.



Модели разработки



V-образная - модель, описывающая процессы жизненного цикла разработки программного обеспечения с момента составления спецификации требований до этапа сопровождения. V модель показывает интеграцию процессов тестирования в каждую фазу цикла разработки программного обеспечения.

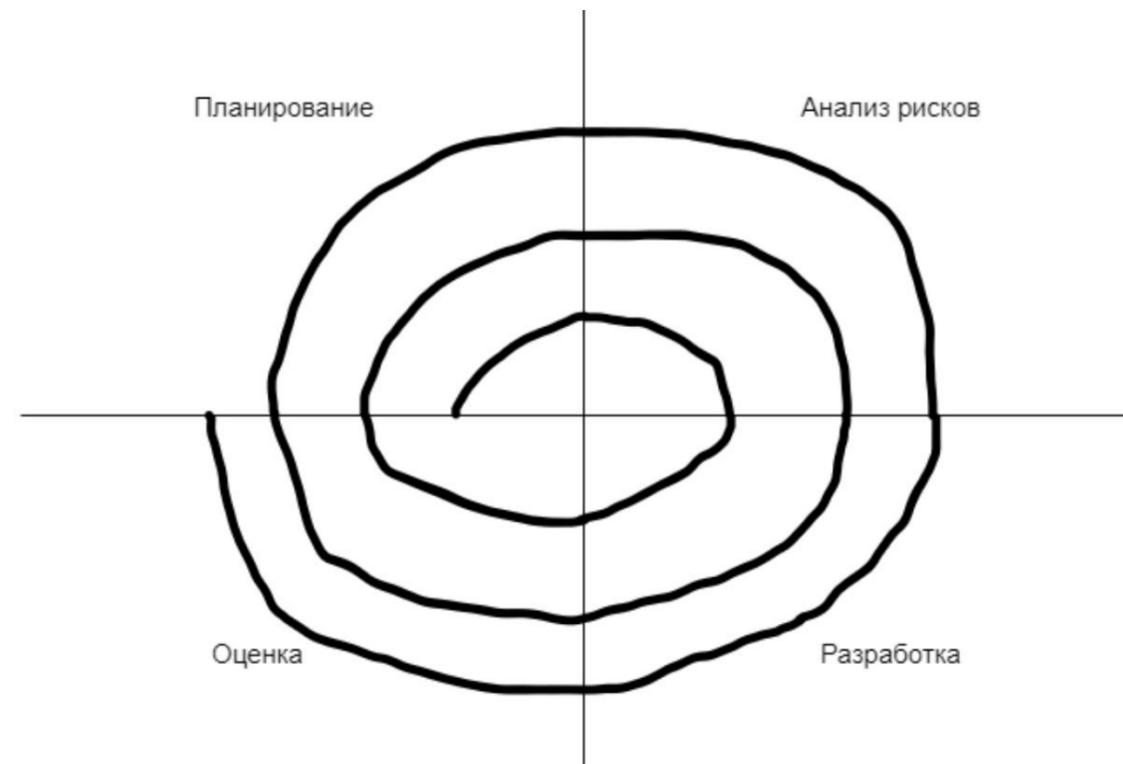


Модели разработки



Спиральная модель - состоит из четырех фаз:

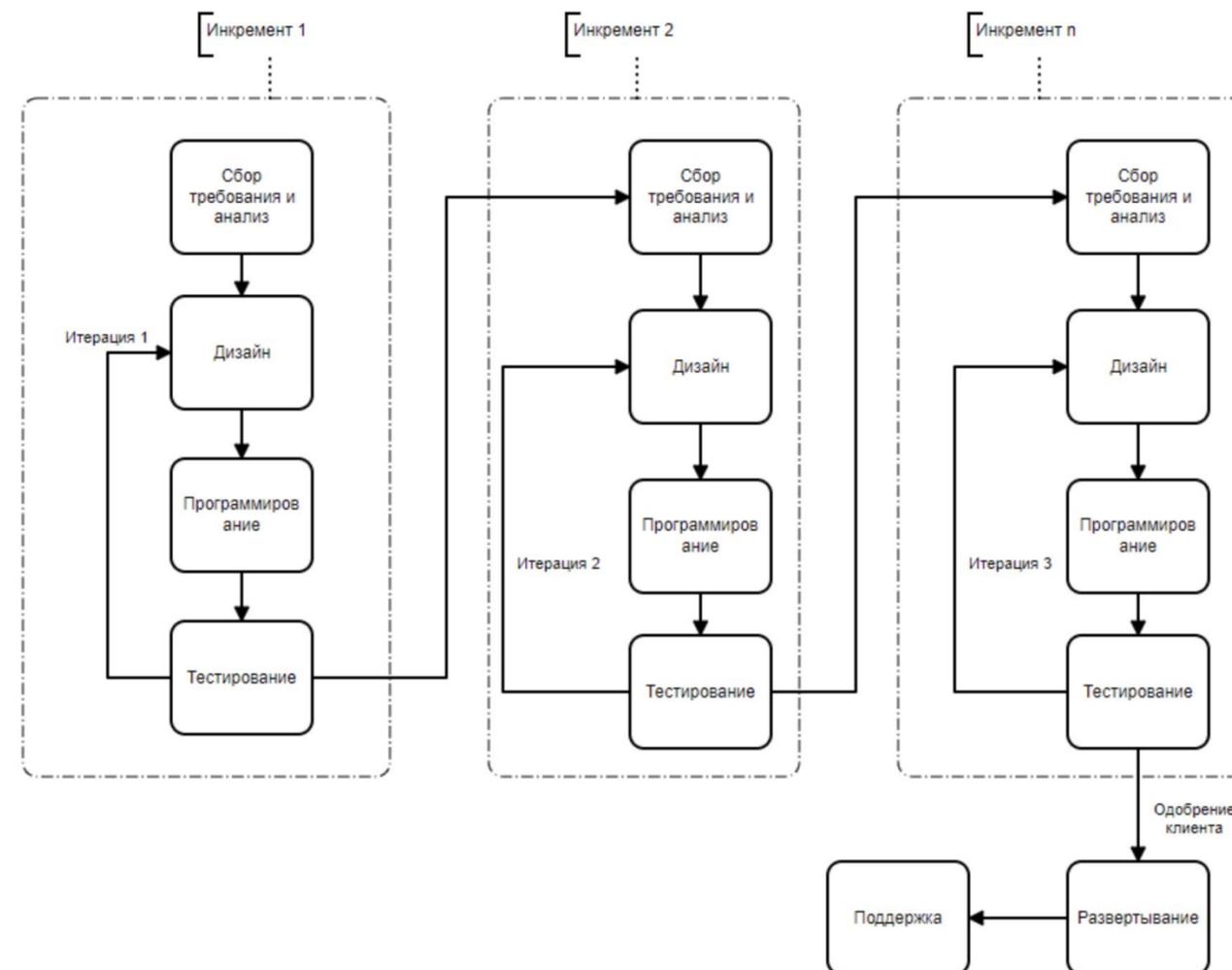
- проработка целей, альтернатив и ограничений;
- анализ рисков и прототипирование;
- разработка (промежуточной версии) продукта;
- планирование следующего цикла.



Модели разработки



Agile модель - продукт разбивается/декомпозируется на малые инкрементальные сборки (билды). Продукт не разрабатывается как сложная система за один подход. Каждая сборка увеличивается количество функций. Каждая последующая сборка строится на предыдущей функциональности.



Состав команды



Product owner - это лидер, который участвует в разработке продукта и несет ответственность за итоги работы. Он определяет приоритетные задачи, принимает обновления в конце спринта, полностью ведет проект.

Аналитик - занимается анализом задач и описанием их для разработки.

Разработчик - разрабатывает функциональность приложения согласно описанию аналитика и передает в тестирование.

Тестировщик - занимается проверкой соответствия разработанной функциональности с описанием аналитика.

Delivery - занимается взаимодействием команды с другими(смежными) командами.

DevOps - занимается вопросами деплоя нашего продукта.

UI/UX дизайнер - дизайнер использует вайрфреймы, созданные клиентом или бизнес-аналитиком, чтобы “нарисовать” мокапы и создать дизайн интерфейса приложения (UI)