

# SPRINT

Aula de Luiz Eduardo Guarino de Vasconcelos

# Sprint

- Determinar *Sprint Goal* (deve ser breve)
  - ▣ **Qual o OBJETIVO da Sprint?**
    - Resume o resultado desejado no final da iteração
    - O time deve participar na sua elaboração
    - Vantagem: Todos passam a trabalhar com o mesmo objetivo.
- Unidades básicas de tempo (até 30 dias)
  - ▣ Sugestão: Uma ou duas semanas
  - ▣ Tamanho constante melhora o ritmo

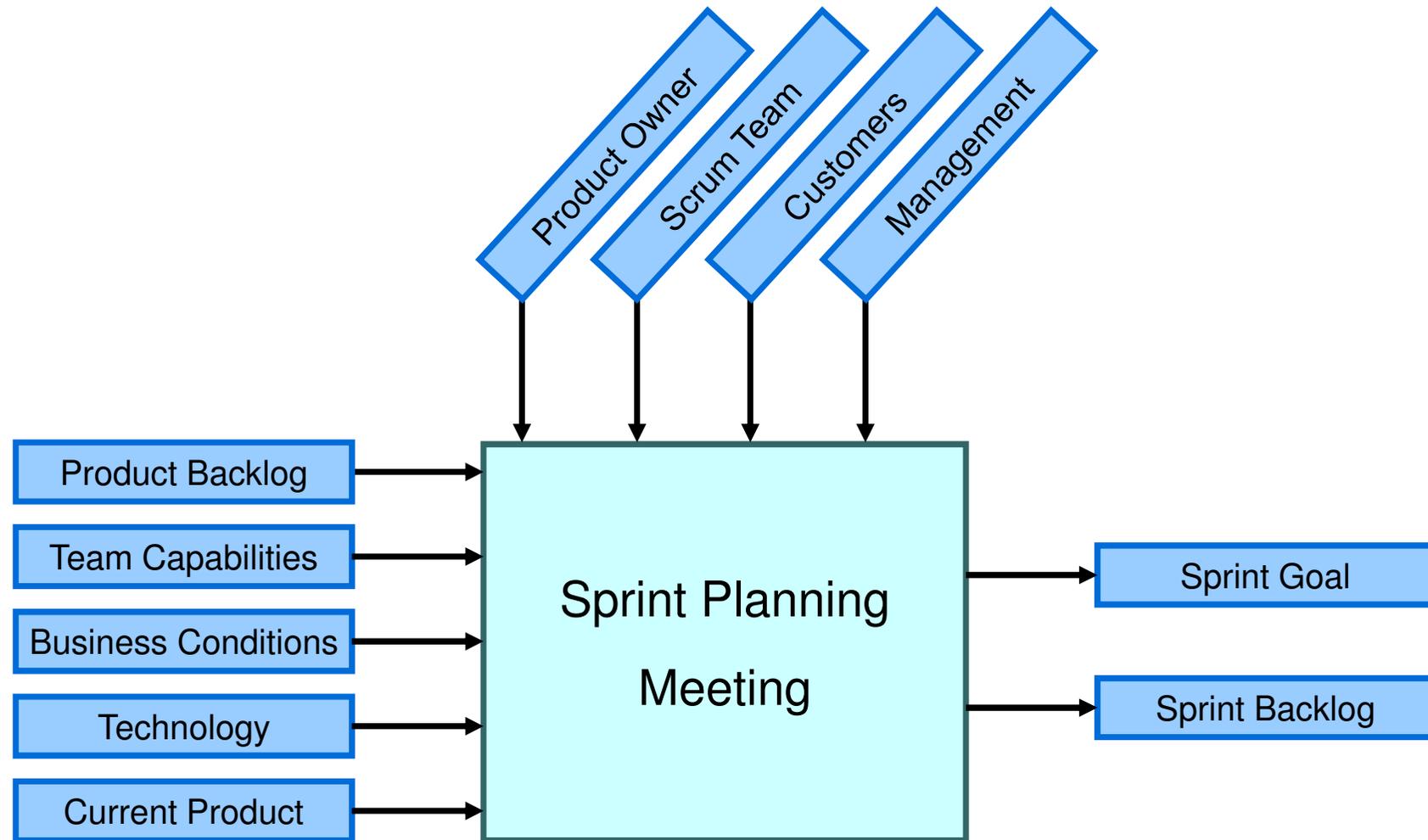
# Sprint

- Comece a Sprint com um Daily Scrum Meeting
  - ▣ Tarefas do *Backlog* são priorizadas
  - ▣ A equipe seleciona tarefas que podem ser completadas durante o *Sprint*
  - ▣ Não há mudança nas tarefas durante o *Sprint*
- Produto é projetado, codificado e testado durante a Sprint.
- **Sprint começa no dia posterior ao Sprint Planning**
  - ▣ Iniciada a Sprint, as atividades de Grooming (detalhamento do Objetivo, Escolha das User Stories, Detalhamento, Priorização) do primeiro Sprint tem foco nos itens do segundo Sprint e assim por diante

# Sprint Planning Meeting

- ❑ Não vá para esta reunião sem um Product Backlog iniciado (itens devem estar preparados, ou seja, um pouco detalhados)
- ❑ A reunião de Planejamento da Sprint é uma time-box de **oito horas** para uma Sprint de um mês de duração. Para Sprints menores, este evento deve ser proporcionalmente menor.
- ❑ Deve ser feita antes da Sprint
- ❑ O que será entregue como resultado do incremento da próxima Sprint?
- ❑ Qual o objetivo da Sprint?
- ❑ Como o trabalho necessário para entregar o incremento será realizado?

# Sprint Planning Meeting



# Sprint Backlog

- Subconjunto de tarefas da Product Backlog
- Define o trabalho da Sprint, em alto nível.
  - ▣ Pode ser definida em **horas**
- Criada pelos membros do Time, não somente pelo Scrum Master.
- Cada tarefa recebe um Responsável
- Cada um do Time escolhe qual tarefa quer fazer
- Cada tarefa tem um Status
  - ▣ Deve ser atualizado a cada dia
- Não mais que 300 tarefas na lista
- Se uma tarefa requer mais do que 16 horas, quebre-a em outras tarefas

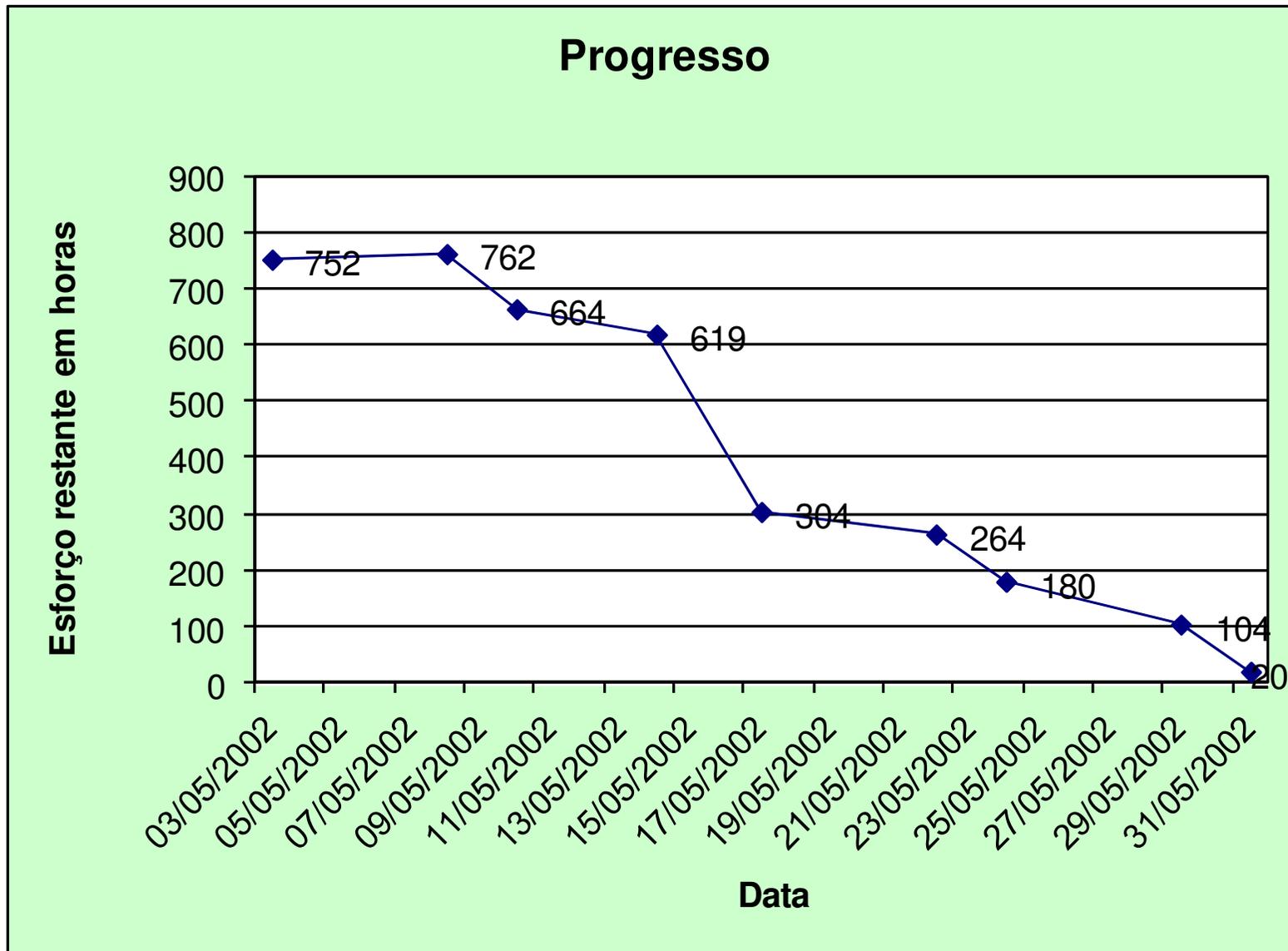
# Sprint Backlog

- Time pode adicionar ou remover itens da lista. PO não pode.
- 5% da Sprint é para Planejamento
- 5% da Sprint é para Revisão e Retrospectiva
- 90% da Sprint é dedicado a trabalhar nos itens da Sprint Backlog.

# Sprint Burndown Chart

- Artefato para acompanhar e prever o progresso de um projeto Scrum
- Destinado ao Time e SM
- Mostra o andamento da Sprint
  - Permite visualizar se está adiantado, atrasado ou no prazo.
- Mostra o total de horas e as datas
- Idealmente deve buscar o ZERO no final do Sprint

# Sprint Burndown Chart

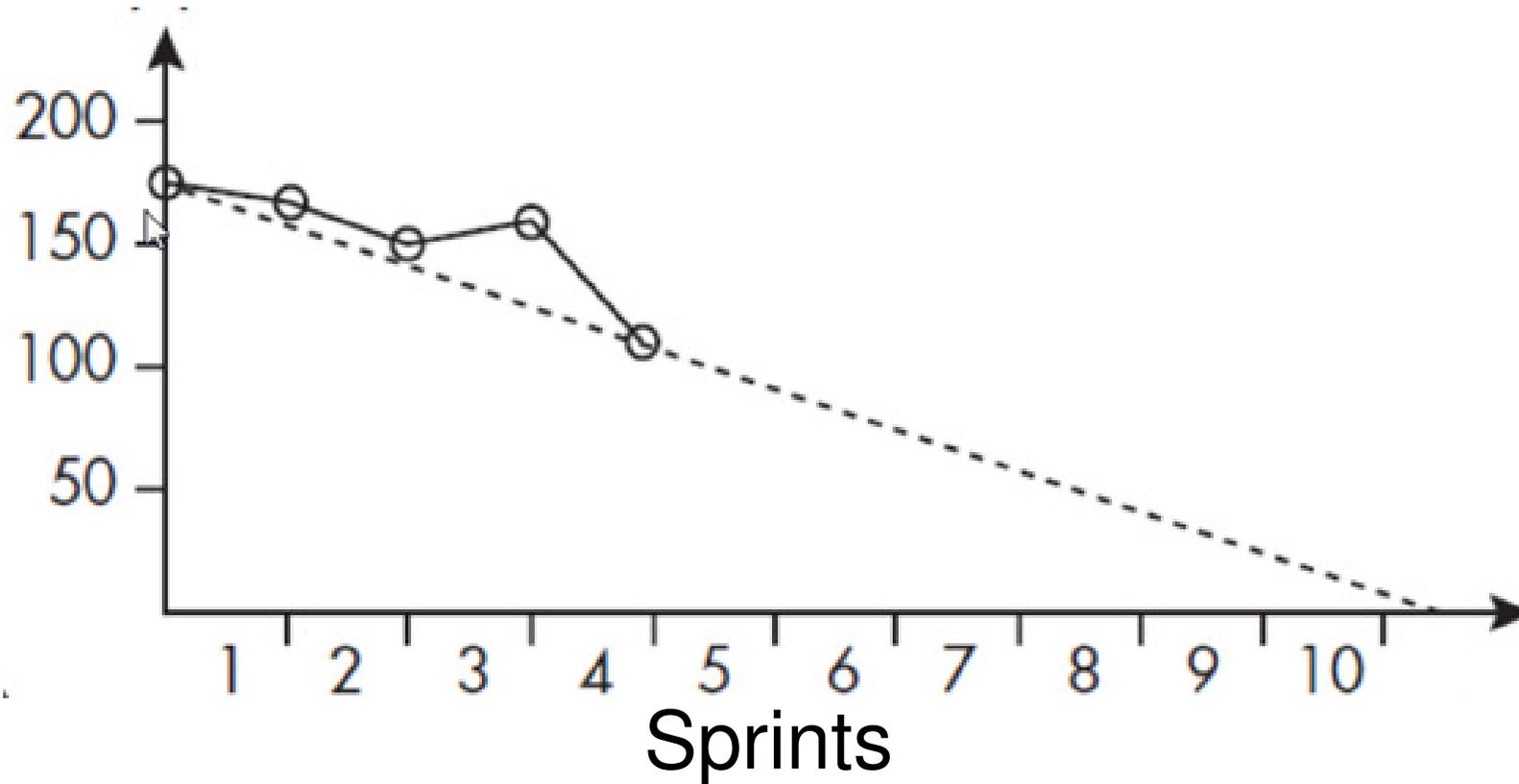


# Release Burndown Chart

- ❑ Artefato para acompanhar e prever o progresso de um projeto Scrum
- ❑ Destinado ao SM, PO e Stakeholders
- ❑ Mostra o andamento das entregas do produto
- ❑ O release foi feito no tempo certo?
- ❑ X-axis: número de sprints
- ❑ Y-axis: quantidade de Story Points
- ❑ Mostrado na Sprint Review

# Release BurnDown Chart

Story Points



# Daily Scrum

- Pequenos encontros diários da equipe
  - ▣ Geralmente pela manhã
  - ▣ Normalmente em pé
  - ▣ 15 minutos, no máximo
  - ▣ Não é solução de problemas
- Questões que aparecem devem ser resolvidas durante o dia e não na reunião
- Todos são convidados, mas apenas PO, SM e Time podem falar.
- Ajuda a eliminar reuniões adicionais
- Os encontros iniciais são geralmente mais longos
- Boa maneira para Scrum Master medir o avanço.
- NUNCA SUBSTITUA por EMAIL STATUS REPORT

# Daily Scrum

- Questões que devem ser respondidas por cada membro:
  - 1) O quê você fez ontem? O que foi completado desde a última reunião?
  - 2) O quê você vai fazer hoje? O que será feito até a próxima reunião?
  - 3) Quais os problemas encontrados? Quais os obstáculos que estão no caminho?
- Plano para as próximas 24 horas.
- Ajuda a manter as promessas perante os pares.
- Evita: Como um projeto atrasa um ano?
  - Um dia por vez ...
  - Qualquer deslize pode ser corrigido de imediato

# Daily Scrum

- Não é para resolver problemas mas sim para identifica-los
- Os problemas devem ser registrados pelo Scrum Master
- SM deverá retirar os impedimentos/problemas do Time.
- Não quer dizer que o SM vai resolver sozinho.
  - Exemplo: se um componente de software não funciona, o SM pode buscar apoio especializado.
  - Exemplo: se notebook apresenta defeitos, SM vai buscar apoio para compra ou troca do equipamento.

# Daily Scrum - Local

- Pode ser o local de desenvolvimento
- Sempre o mesmo local e hora
- A sala já deve estar arrumada antes
- Punições (atrasos/faltas)
- Todos devem participar
- Sala bem equipada, quadro branco, etc.



# Sprint Review

- Equipe apresenta os **resultados** obtidos durante o Sprint
- Geralmente
  - ▣ Na forma de demonstração
  - ▣ Informal (preparação rápida, sem projetor,...)
  - ▣ Deve ser o resultado natural de um *Sprint*
  - ▣ **Todo** o Time participa. O Mundo é convidado.
    - Solicite ao cliente, feedback nos protótipos.
  - ▣ Apresentação de novas funcionalidades ou arquitetura
- O projeto é comparado com os objetivos iniciais do *Sprint*



# Sprint Review

- Time-boxed de 4 horas de duração para uma Sprint de um mês
- O Product Owner identifica o que foi “Pronto” e o que não foi “Pronto”;
- A Equipe de Desenvolvimento discute o que foi bem durante a Sprint, quais problemas ocorreram dentro da Sprint, e como estes problemas foram resolvidos;
- A Equipe de Desenvolvimento demonstra o trabalho que está “Pronto” e responde as questões sobre o incremento;
- O Product Owner discute o Backlog do Produto tal como está. Ele (ou ela) projeta as prováveis datas de conclusão baseado no progresso até a data; e,
- O grupo todo colabora sobre o que fazer a seguir, e é assim que a Reunião de Revisão da Sprint fornece valiosas entradas para a Reunião de Planejamento da próxima Sprint.

# Sprint Retrospective Meeting

- Feedback meeting – é mais **técnica** do que a Sprint Review
- Periodicamente observe o que funciona e o que não funciona
- Time-boxed de três horas para uma Sprint de um mês
- Feita após cada Sprint
- Toda a equipe participa
- 3 questões que a equipe deve responder.
  - O que gostaria de “Iniciar a fazer - Start”
  - O que gostaria de “Parar de fazer - Stop”
  - O que gostaria de “Continuar fazendo - Continue”

# Sprint Retrospective Meeting

- ❑ O Scrum Master deve evitar o fenômeno do Buraco Negro (Tudo é tão escuro que não há som, não há luz, não há movimento, e nem tempo e espaço).
  - ▣ Integrante do Time entra calado e sai mudo.
  - ▣ Integrante senta no canto e tenta desaparecer
- ❑ O Time deve participar.
  - ▣ SM deve estimular as pessoas.
- ❑ O Time precisa apontar seus próprios problemas e erros para que se possa melhorar.