

# UKE 9

# Smidige praksisser & Prosjektledelse

IN1030 - Gruppe 1 & 3D

# Agenda

- Teamarbeid for oblig 4 og oblig 5
- Smidig utvikling
  - Scrum
  - Kanban
- Prosjektledelse
- Ukesoppgaver

**Hvordan best samarbeidet?**

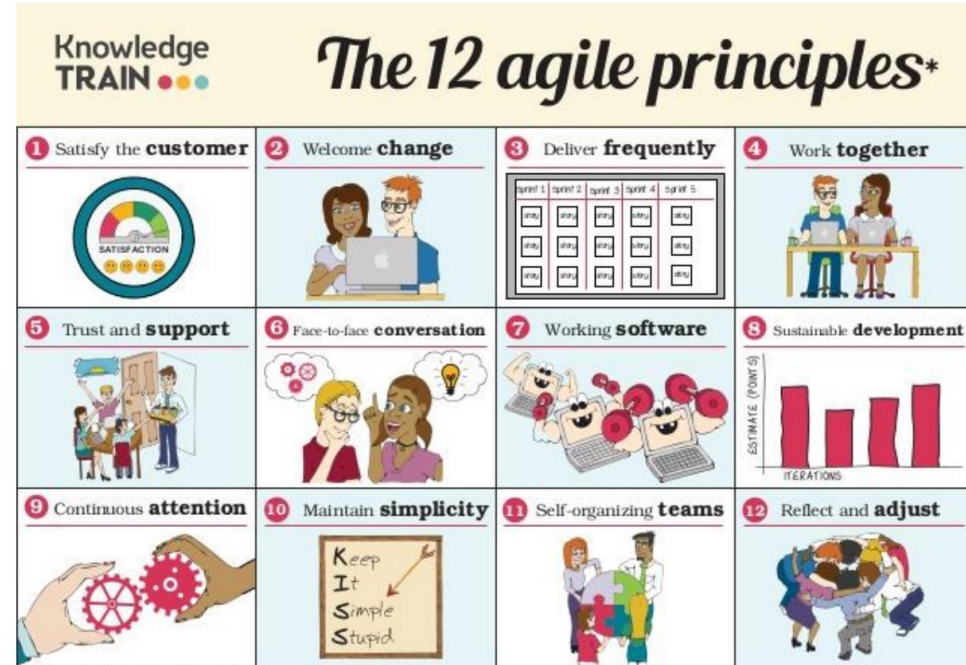
# Tips til gruppearbeid

- Bli bedre kjent, også utover prosjektet/samarbeidet
- Avklar forventninger til arbeidet, arbeidsmengde og -tider.
- Avtal evt. faste møtetidspunkter, med faste tidsrammer.
- Om digital gruppe: Ha samme, faste (recurring) Zoom-link lett tilgjengelig for hele gruppen.
- Fordel roller, sett frister → men gjennomgå oppgaven sammen og levér en sammenhengende oppgave
- Bestem dere for hvor dere kommuniserer utenom møter (Teams, Mail el.).
- Bruk online verktøy som UiO har egne tilganger på (linker til UiOs info-sider om verktøyet): [G-suite](#), [Zoom](#), [Teams](#).
- For UML modeller: [draw.io](#).

*Kan organisering etter Scrum, Kanban eller Fossefallsmodellen fungere for deres gruppe?*

# 12 Smidige prinsipper

1. Tilfredstille kunden ved å levere programvare tidlig og kontinuerlig
2. Ønske kravendringer velkommen, til og med sent i prosessen.
3. Leverer fungerende programvare hyppig
4. Daglig samarbeid mellom produktets eier/forretningsfolk og utviklere gjennom hele prosjektet
5. Bygg prosjektet på motiverte individer. Gi de godt arbeidsmiljø, støtt og stol på dem.
6. Ansikt til ansikt er mest effektivt.
7. Fungerende programvare bestemmer progresjon.
8. Bærekraftig utvikling i form av kontinuerlig arbeidsflyt.
9. Fokus på (excellence and) godt design.
10. Enkelhet - kunsten å maximere ikke-gjort arbeid - er essensielt.
11. Selvorganiserte team lager den beste arkitekturen, krav og design.
12. Regelmessig refleksjon over effektivitet og handlinger - for å bli bedre.



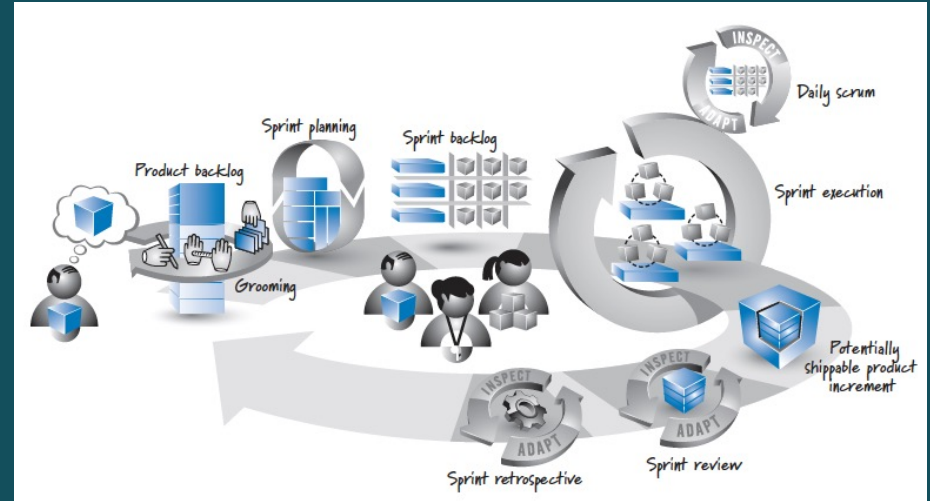
Kilde: <https://www.agilealliance.org/agile101/12-principles-behind-the-agile-manifesto/>

Nyttig video: <https://www.youtube.com/watch?v=jSayJF0epJs>

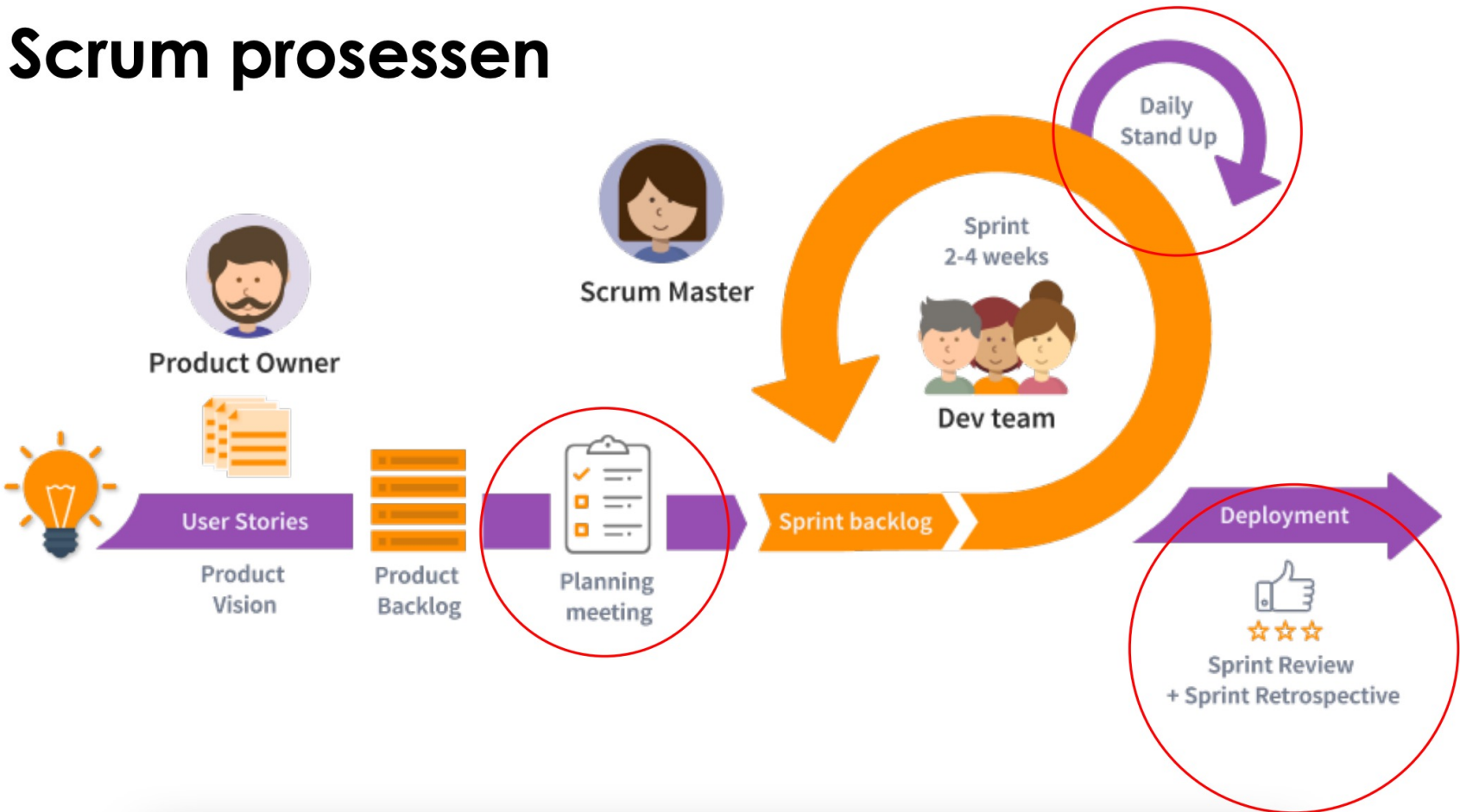
# Scrum

## Hvilke aktiviteter har vi i Scrum?

- Sprint planlegging
  - Product backlog
  - Sprint backlog
  - Mål for sprint
- Sprint utførelse
  - Design, kode og testing
- Daglig scrum
  - Daily stand-up
- Sprint review
  - Inkrement / potensielt ferdig produkt leveres
- Sprint retrospective



# Scrum prosessen

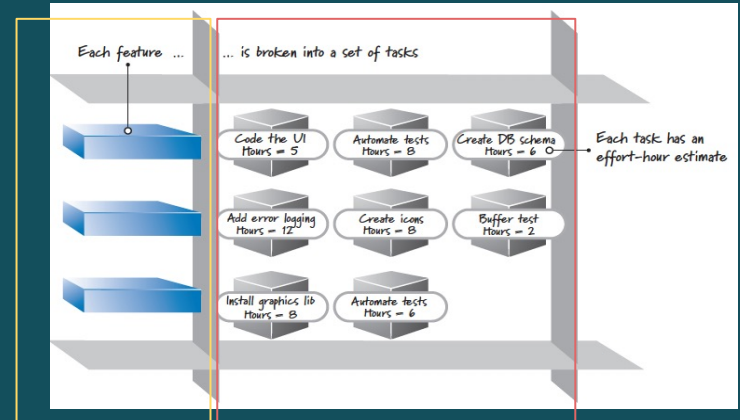


# Scrum

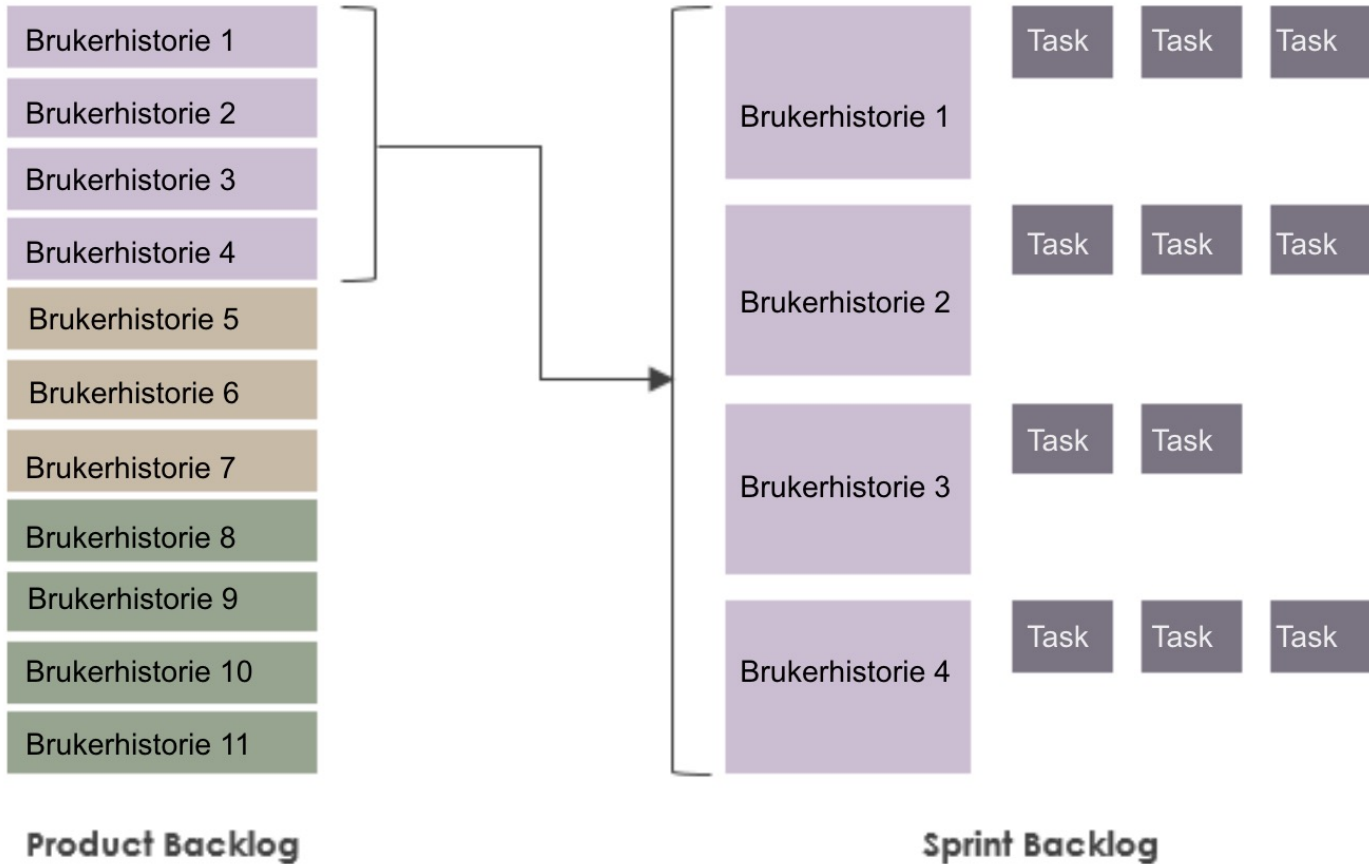
## Hva er forskjellen på Produkt Backlog og Sprint Backlog?

**PRODUKTBACKLOG:** prioritert oversikt over alle oppgaver som skal til for å få lagd endelig produkt. Styres og prioriteres av Produkteier.

**SPRINTBACKLOG:** prioritert oversikt over alle oppgaver som skal til for å få lagd planlagt inkrement av endelig produkt. Viser estimert tids- og ansvarsfordeling for hver enkelt oppgave. Opprettes i Sprint Planning-møtet, gjennomføring vurderes i Sprint Review-møtet. Oppgavene i sprintbackloggen skal gjøres innenfor Sprint-tiden, men vil overføres til neste Sprint om de ikke blir gjort ferdig.







Brukerhistorie: En naturlig beskrivelse av funksjonen til en programvare sett fra et brukerperspektiv

# Scrum

Hvem stiller hvilke spørsmål i et Daily Standup-møte?

Scrum-masteren stiller spørsmålene:

*Hva gjorde du i går?*

*Hva skal du gjøre i dag?*

*Har du noen hindringer/utfordringer?*



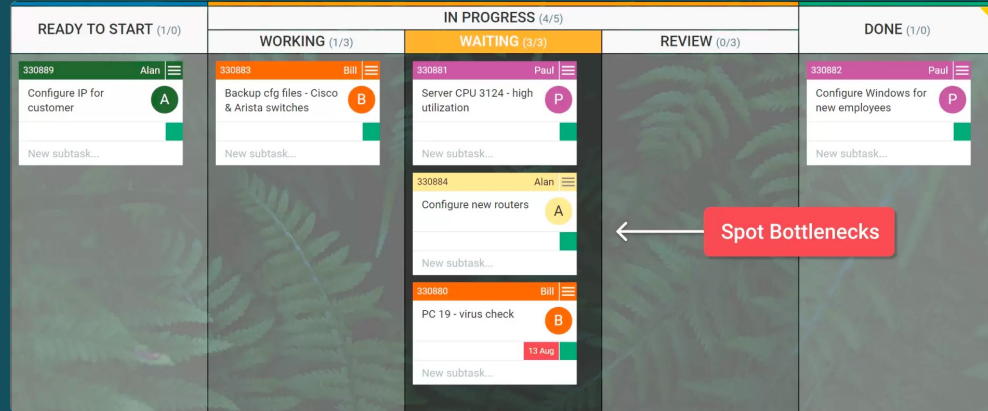
# Kanban

## Hva er WIP? Hvorfor er det viktig?

WIP står for Work In Progress.

Det er viktig for å sikre arbeidsflyt, oversikt over nåværende status og enklere forutse og forhindre fremtidige feil.

Just In Time (JIT): oppgaver blir satt opp Just In Time. Brukes for å kontrollere WIP.



# Ukesoppgaver

## **Pensum denne uken**

Kapittel 3: Agile software development

Kapittel 22, 23: Project Management and Planning

## **Neste uke - Use Case og kravhåndtering**

**Frist Oblig 4: Onsdag 13.april, kl 23:59.**

[jehank@uio.no](mailto:jehank@uio.no)  
[jamilakm@uio.no](mailto:jamilakm@uio.no)