

# Fases do Scrum

Eduardo Figueiredo

<http://www.dcc.ufmg.br/~figueiredo>

# [Método Ágil Scrum]

- Método ágil que vem ganhando adeptos
- Scrum não é sigla, mas algumas empresas usam letras maiúsculas
  - SCRUM
- Objetivo
  - Oferecer uma forma de gerenciar projetos ágeis



# Adaptação Constante

- Scrum propõe uma forma flexível de trabalho
  - Trocas de equipes ou membros da equipe
  - Adaptações de cronograma e orçamento
  - Uso de variadas ferramentas de desenvolvimento ou linguagens de programação
- Adequado para requisitos que sofrem mudanças constantes

# Semelhanças com o XP

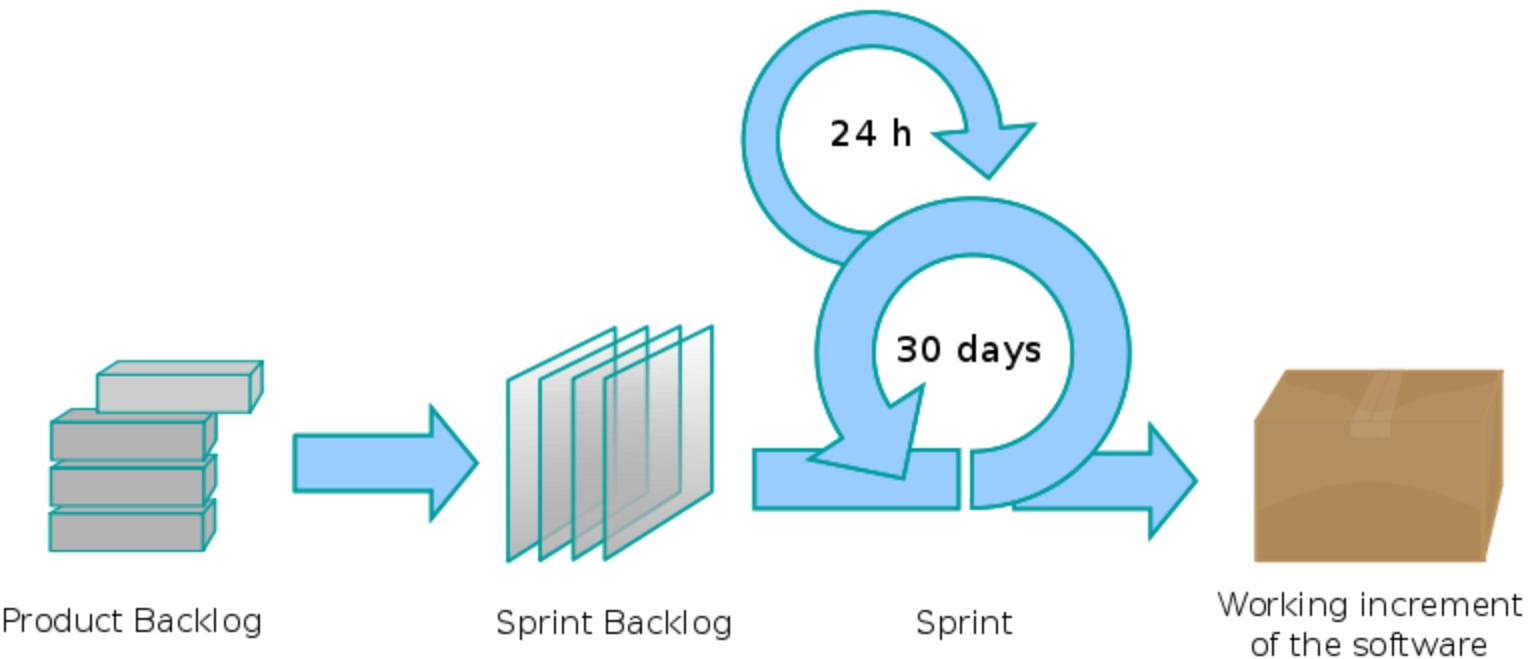
- Equipes pequenas
- Trabalho com requisitos instáveis ou desconhecidos
- Iterações curtas
- Envolvimento do cliente

# Scrum vs. XP

- Scrum foca em aspectos gerenciais
  - XP prioriza aspectos técnicos
- Nomenclatura
  - Scrum divide o desenvolvimento em ciclos (*sprints*)
  - Define papéis para os membros da equipe: *Scrum Master*, *Product Owner*, Gerentes, etc.
- Reuniões para acompanhamento

# Ciclo do Processo

- Planejamento (*pre-game phase*)
- Desenvolvimento (*game phase*)
- Encerramento (*post-game phase*)



# Planejamento

- Os requisitos iniciais são descritos e armazenados no *Product Backlog*
- Requisitos são ordenados e agrupados em *Sprint Backlog*
- Uma estimativa inicial de esforço é feita
- Uma arquitetura inicial para o sistema é proposta

# Desenvolvimento

- O software é desenvolvido em ciclos, chamados *sprints*
  - Um *sprint* varia entre duas semanas a um mês
  - Reuniões diárias são feitas para acompanhar os problemas e o andamento das tarefas
- Cada *sprint* pode seguir atividades semelhantes a um processo tradicional
  - Análise de requisitos, projeto, implementação e testes



# Entrega Final

- É feita a integração e teste finais
- Preparada a documentação dos usuários
- A equipe se reúne para
  - Analisar os resultados do projeto
  - Identificar problemas que podem ser corrigidos em projetos futuros
  - Demonstrar e entregar o produto final ao cliente

# Bibliografia

- Ian Sommerville. **Engenharia de Software**, 9<sup>a</sup> Edição. Pearson Education, 2011.
  - Cap. 3 (Seção 3.4)
- A. Koscianski e M. Soares. Qualidade de Software, 2<sup>a</sup> Edição. Novatec, 2006.
  - Seção 10.3 Metodologias Ágeis