



Fases do Scrum

Eduardo Figueiredo

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

[Método Ágil Scrum]

- Método para gerenciamento ágil de projetos que vem ganhando adeptos
- Scrum não é sigla, mas algumas empresas usam letras maiúsculas
 - SCRUM
- Não impõe o uso de práticas de desenvolvimento específicas
 - Como programação por pares



[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]

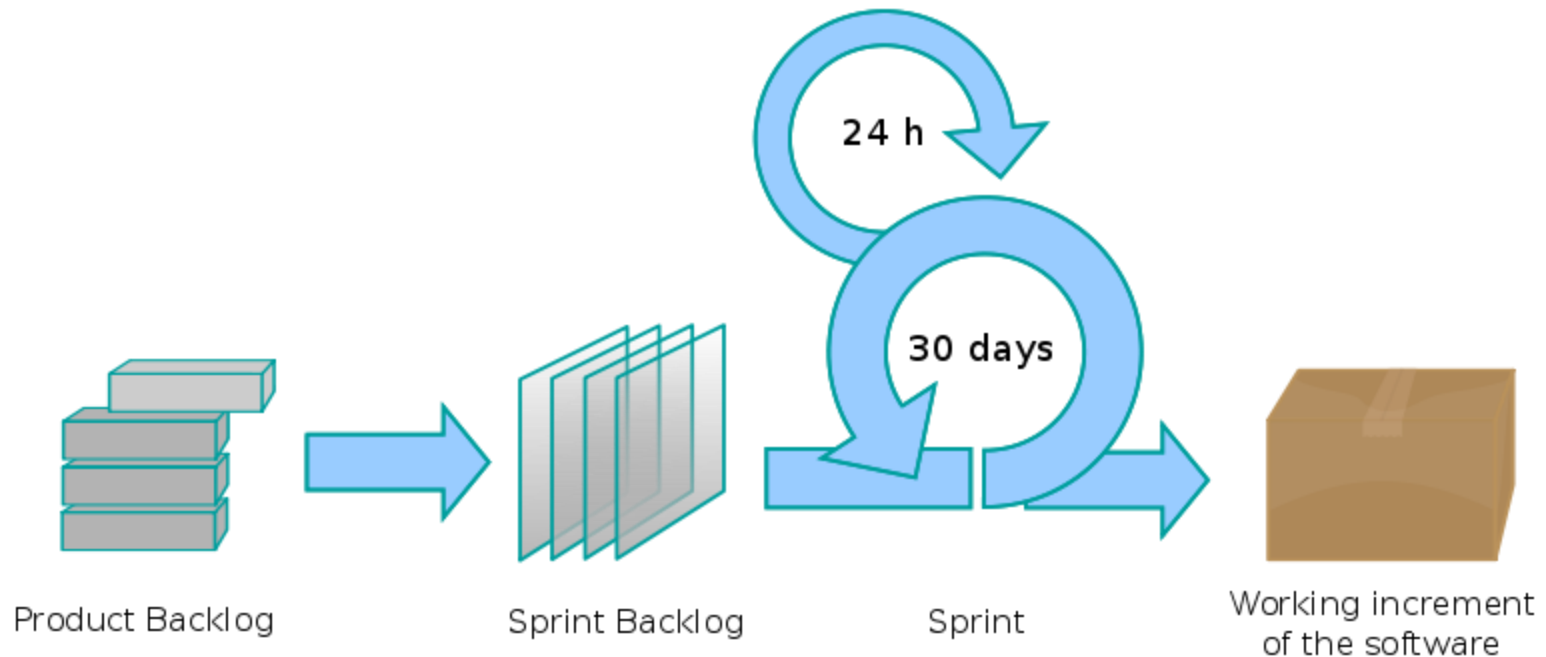
- Equipes pequenas
- Trabalho com requisitos instáveis ou desconhecidos
- Iterações curtas
- Envolvimento do cliente

[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



[Encerramento]

- 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**, 10^a Edição. Pearson Education, 2019.
 - Cap. 3 (Seção 3.3)
- A. Koscianski e M. Soares. **Qualidade de Software**, 2^a Edição. Novatec, 2006.
 - Seção 10.3 Metodologias Ágeis