

Luca Cabibbo



Analisi e Progettazione del Software

Agile

Capitolo 3
marzo 2017

Agilità:1, ogni altra cosa: 0.
Tom DeMarco

3.1 Metodi e atteggiamenti agili

Lo **sviluppo agile** è una forma di sviluppo iterativo che incoraggia l'**agilità** – ovvero una risposta rapida e flessibile ai cambiamenti

- i metodi agili
 - applicano lo sviluppo iterativo – con iterazioni brevi e timeboxed – e la pianificazione iterativa
 - promuovono le consegne incrementali
 - sostengono valori “agili” – come semplicità, leggerezza, valore delle persone, comunicazione, ...
 - sostengono pratiche “agili” – come programmazione a coppie, TDD, refactoring, ...

Agilità si contrappone a

- pesantezza (burocratizzazione del lavoro)
- predittività



Sono più importanti

gli individui e le interazioni

il software funzionante

la collaborazione con il cliente

rispondere al cambiamento

più che i processi e gli strumenti

più che la documentazione esaustiva

più che la negoziazione dei contratti

più che seguire un piano

- La priorità maggiore è soddisfare il cliente con la consegna continua e frequente di software di valore
- Il cambiamento dei requisiti – per il vantaggio competitivo del cliente – è benvenuto
- Distribuire frequentemente software funzionante
- Gli sviluppatori e i clienti devono lavorare insieme quotidianamente
- Costruire il progetto attorno a persone motivate
- Il modo più efficiente ed efficace di fornire informazioni è la comunicazione faccia a faccia
- La misura principale del progresso è il software funzionante
- Sviluppo sostenibile e andatura costante
- Attenzione alla perfezione tecnica e alla buona progettazione
- Semplicità
- Gruppi di lavoro auto-organizzati
- Miglioramento continuo del processo di sviluppo

A P S 3.2 Agile Modeling

Il segreto della modellazione

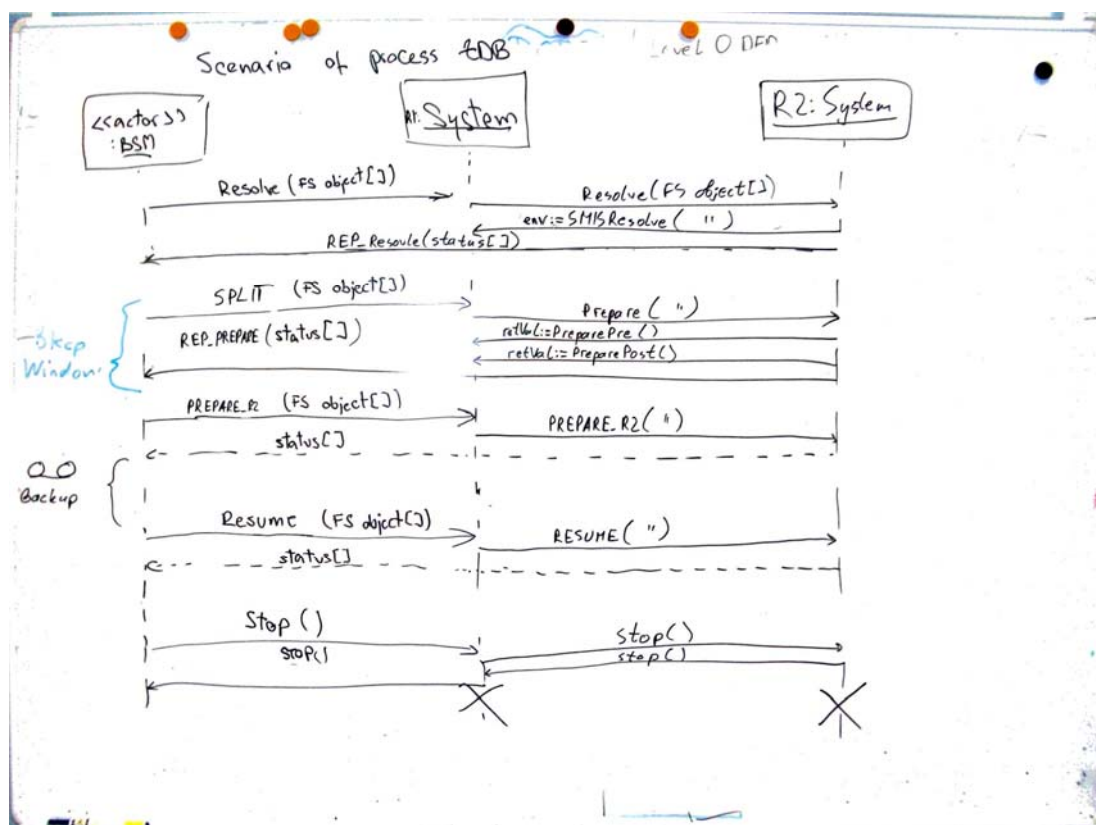
- lo scopo principale della modellazione non è documentare – ma piuttosto è quello di **comprendere** e di favorire la **comunicazione**



Principi e valori dell'Agile Modeling

- adottare un metodo agile non significa evitare del tutto la modellazione
 - anche XP accetta la modellazione – purché agile
- lo scopo dei modelli e della modellazione è agevolare la comprensione e la comunicazione
- non modellare tutto
- usa gli strumenti più semplici possibili
- non modellare da solo
- crea modelli in parallelo – “itera a un altro elaborato”
- tenere presente che tutti i modelli saranno incompleti e imprecisi

A P S Es: Usa gli strumenti più semplici possibili



A P S 3.3 Che cos'è UP agile

UP comprende un vasto insieme di ruoli, elaborati, attività e flussi di lavoro

- molti elementi sono opzionali
- personalizzazione di UP

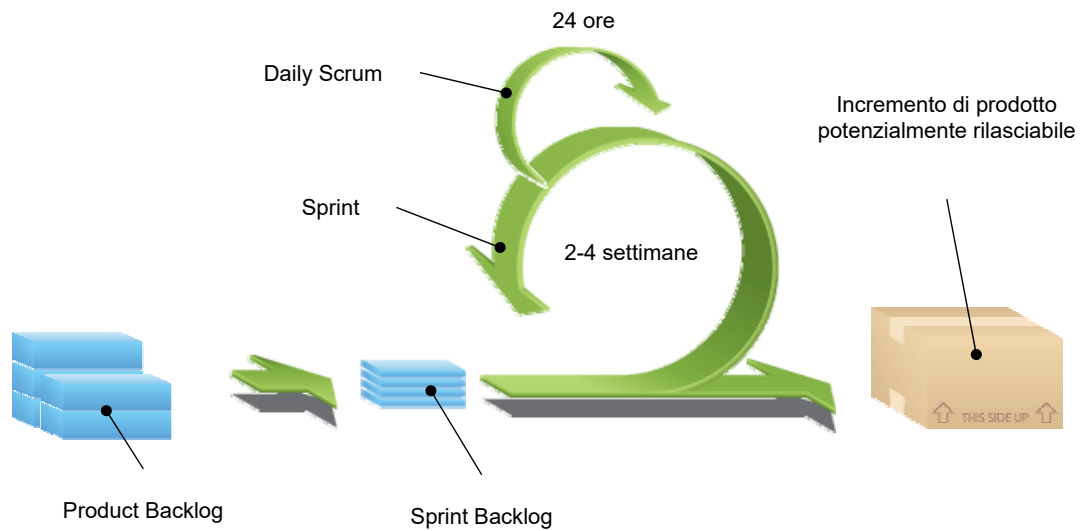
UP può essere applicato in modo agile – **UP agile**

- un piccolo insieme di attività ed elaborati
- requisiti, analisi e progettazione iterativa e adattiva
- applicazione di UML secondo lo spirito della modellazione agile
- pianificazione iterativa e adattiva

A P S 3.4 Che cos'è Scrum

Scrum in 100 parole

- Scrum è un metodo agile che consente di concentrarsi sulla realizzazione del più alto valore di business, nel minor tempo possibile
- permette di ispezionare il software effettivamente funzionante rapidamente e ripetutamente – ogni 2-4 settimane
- il business definisce le priorità – il team di sviluppo si auto-organizza per determinare il modo migliore per rilasciare le caratteristiche con le priorità più alte
- ogni due-quattro settimane chiunque può vedere il software funzionante – e decidere di rilasciarlo come è oppure continuare a migliorarlo per un altro sprint



A P S Parole di Scrum

Alcuni termini di Scrum – eventi

- **Sprint**
 - è un'iterazione Scrum – timeboxed, di solito di 2-4 settimane

Parole di Scrum

Alcuni termini di Scrum – ruoli

- **Product Owner** (“proprietario del prodotto”)
 - definisce le caratteristiche del prodotto software da realizzare
 - specifica le priorità tra caratteristiche
- **Development Team**
 - un team auto-organizzato e auto-gestito, che ha tutte le competenze necessarie per sviluppare il software
- **Scrum Master**
 - aiuta l'intero gruppo ad apprendere ed applicare Scrum
 - non è il manager del team – piuttosto, guida, supporta e protegge il team

Parole di Scrum

Alcuni termini di Scrum – elaborati

- **Product Backlog**
 - le caratteristiche (voci) del prodotto, con priorità, che devono essere ancora realizzate
 - viene gestito dinamicamente, in modo iterativo
- **Sprint Backlog**
 - le caratteristiche del prodotto da sviluppare nello Spring corrente

Alcuni termini di Scrum – altri eventi

- **Sprint Planning**

- riunione di pianificazione di uno Sprint, all'inizio dello Sprint
- il Product Owner assegna le priorità alle voci del Product Backlog che devono essere ancora sviluppate
- il Team decide quali voci sviluppare in questa iterazione (Sprint Goal e Sprint Backlog)

- **Daily Scrum**

- breve riunione giornaliera per verificare i propri progressi e decidere i passi successivi necessari

- **Sprint Review**

- il Product Owner e il Team presentano alle parti interessate l'incremento di prodotto software realizzato nello Sprint – per ottenere un feedback sul lavoro effettuato