

AGILE

Software-Entwicklung

Daniel Brand und Alexander Miller

Kunde

Hersteller

Features

Qualität

Kosten

Zeit

Software-Entwicklung?

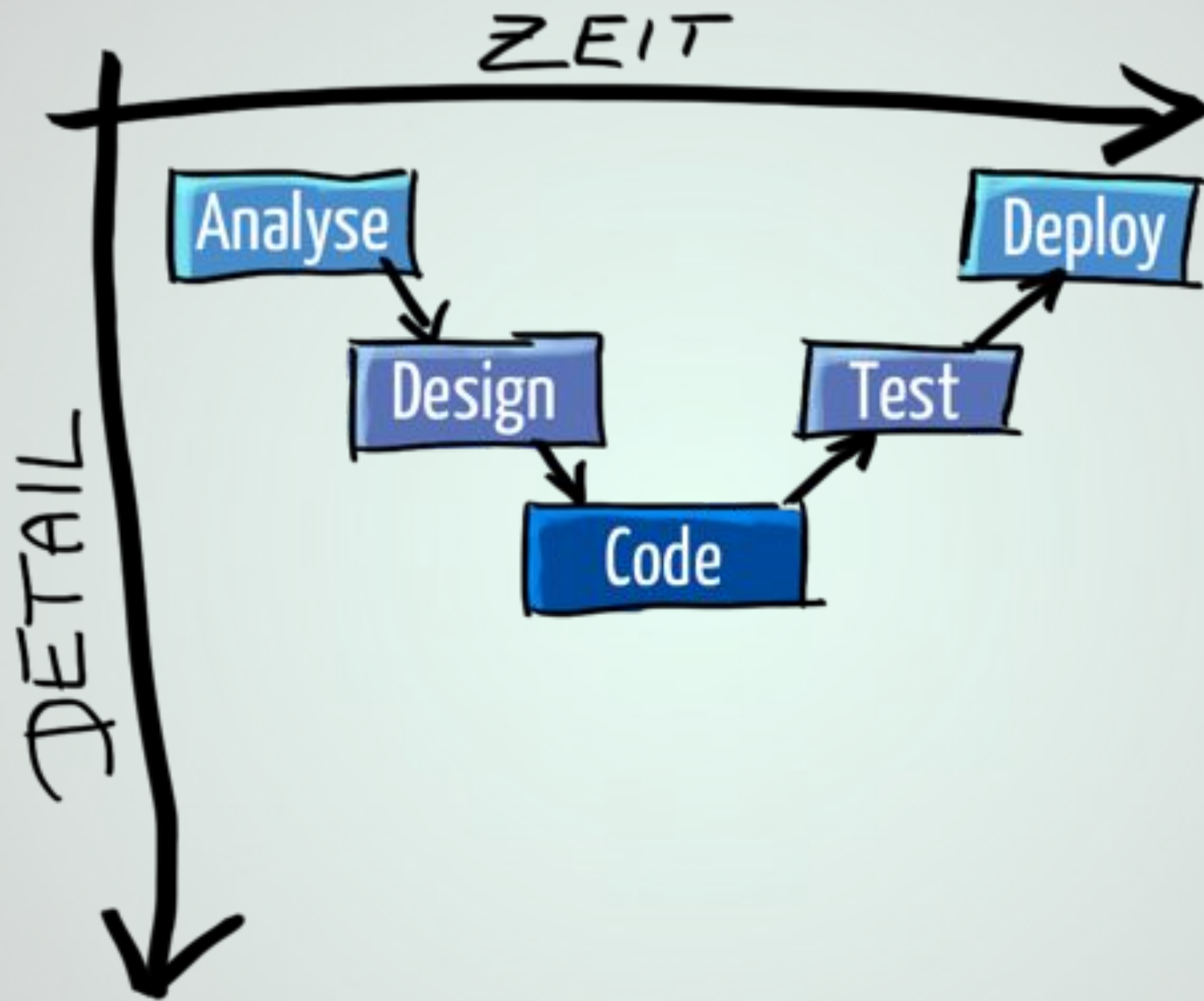
Pflichten- und Lastenheft

Hierarchisch

Auslieferung am
Schluss

Traditionelle
Software-Entwicklung

Streng nach Plan



AGILITY

Personen

Ergebnisse

Kommunikation

Anpassung

Wer verwendet

Agility?



SCYTHER used
Agility!



GitHub uses
Agility!



eclipse

Eclipse uses
Agility!

The Eclipse Way

CONTINUOUS

Testing
Integration

The Eclipse Way

CONSUME

Your Own Output

The Eclipse Way

COMMUNITY

Involvement

The Eclipse Way

API First

und mehr ...

The Eclipse Way

In 9 Jahren keine

einzigste Deadline

verpasst.

Extreme Programming (XP)



XP

Vereint agile Methoden

Anpassung an Anforderungen

Selbstorganisation

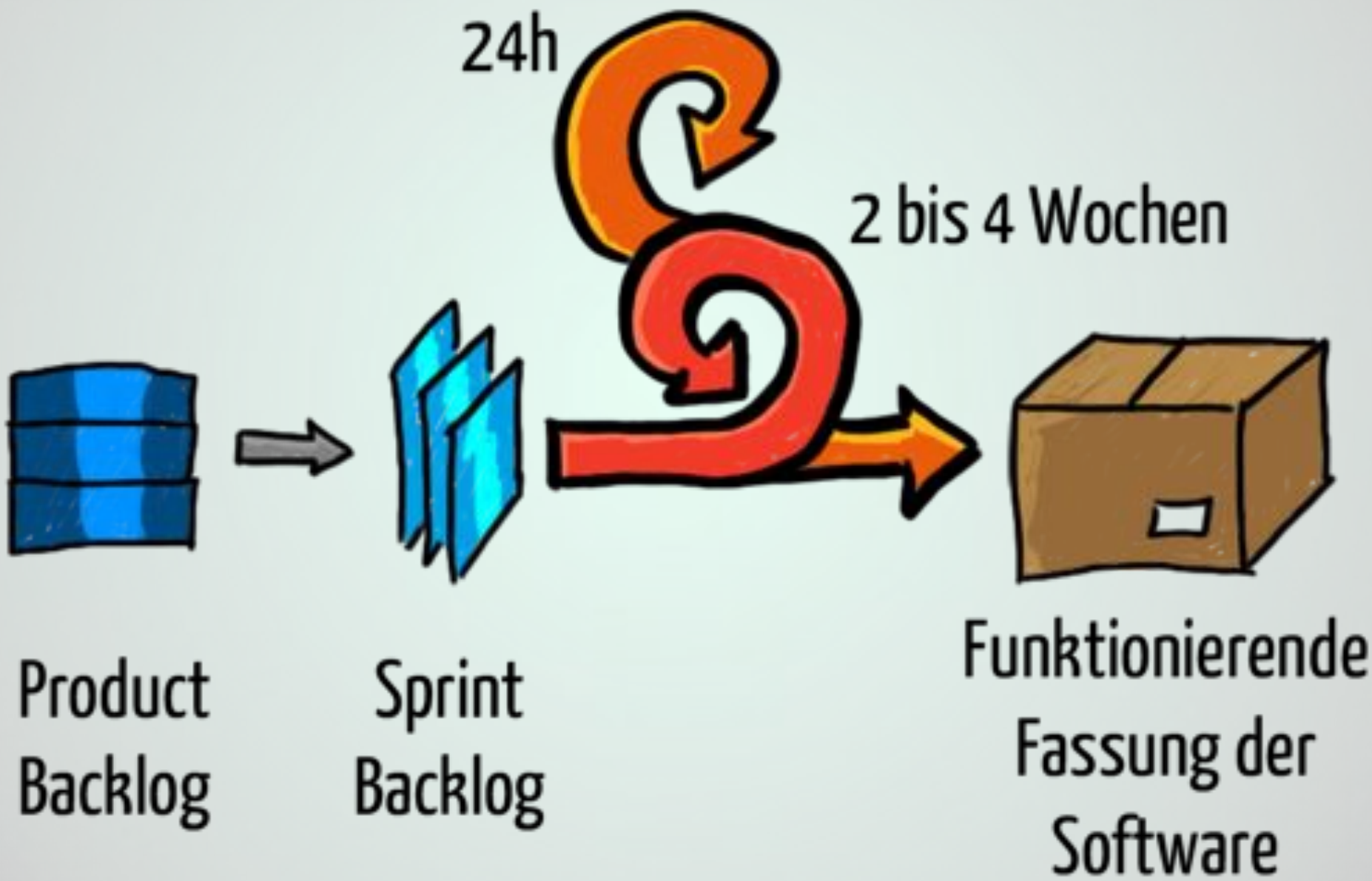


Scrum Rollen

Product Owner

Entwicklungsteam

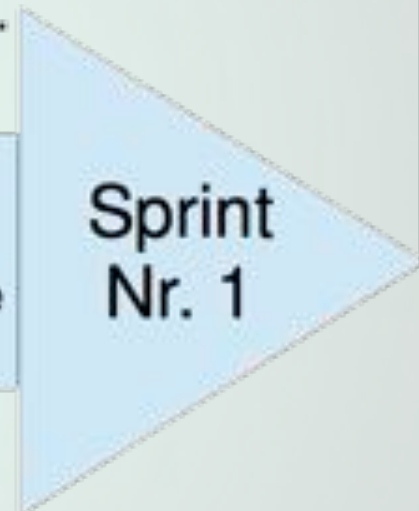
Scrum Master



12.12.

Brand Daniel	Andreas Kostecka	Alexander Miller	Rappensb. Patrick
Controller Init-Vorgang	Controller Init-Vorgang	Blink Animation Keimlingsgrafik SVN einrichten	Tool-Cube PC – Anzeige

19.12.




Warum Scrum?

Flexibilität

Qualität

Keine unnötigen Implementierungen



I told you
you're gonna get a
NullPointerException!

Pair Programming

Driver & Navigator

Driver schreibt Code

Navigator kontrolliert Code
lenkt
bringt Ideen ein

Warum Pair Programming?

Schnellere Problemfindung

Output sehr qualitativ

Informationsaustausch

Fokus

Nachteile

Einschüchterung

Konfliktpotential

Kosten

TEST → **CODE**



REFACTOR

JUnit

JBehave

Jasmine

Frameworks

RSpec

Scala Spec

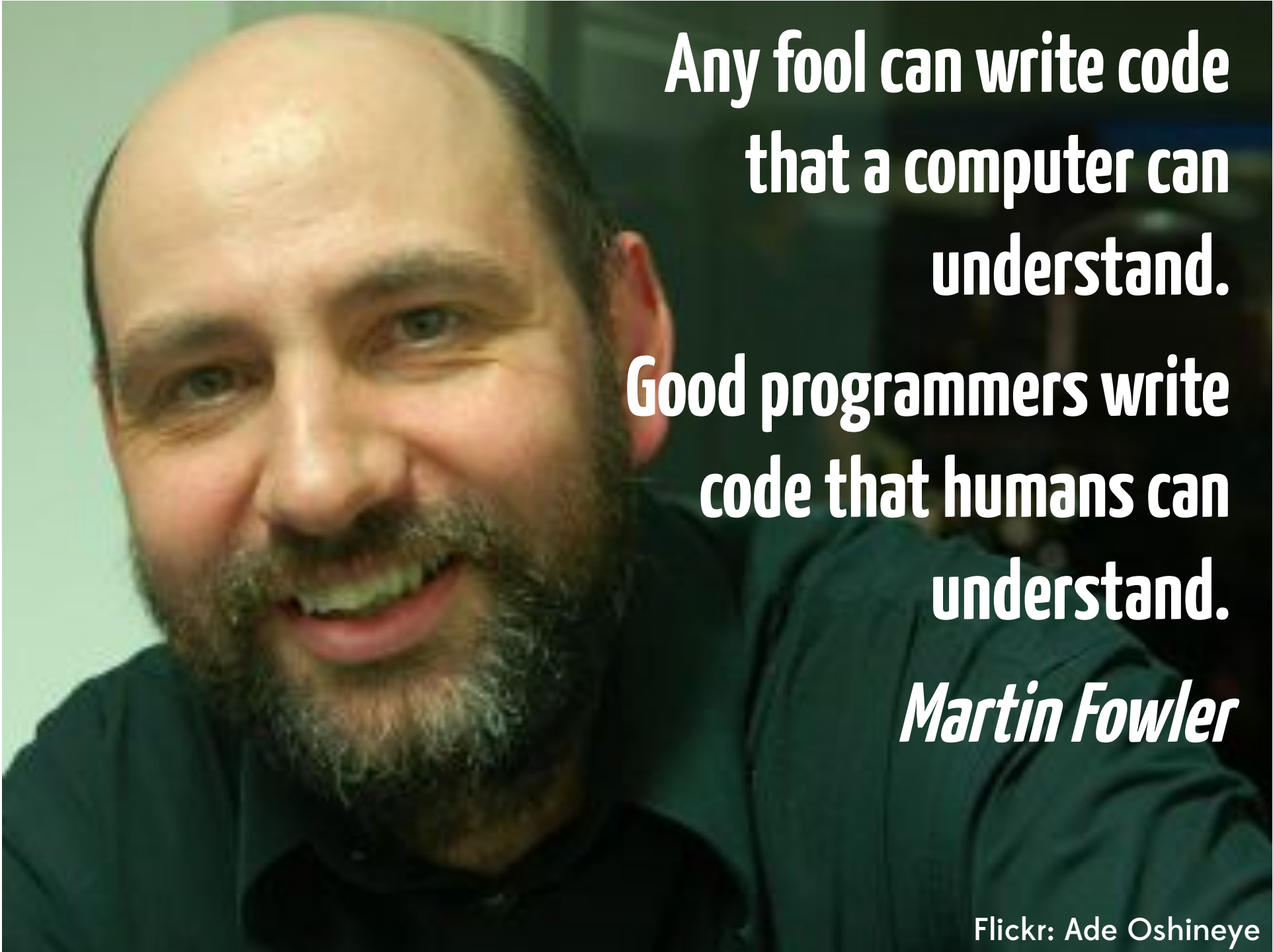
Risiko minimieren

Teamwork

Konsequenzen

Feedback

Kunde muss mitarbeiten



**Any fool can write code
that a computer can
understand.**

**Good programmers write
code that humans can
understand.**

Martin Fowler

Quellen

- Die Kraft von Scrum
 - Autoren: Henning Wolf, Rini van Solingen, Eelco Rustenburg
 - Verlag: Pearson Deutschland, 2012
 - ISBN: 978-3-8273-3216-5
- Practices of an Agile Developer
 - Autoren: Venkat Subramanian, Andy Hunt
 - Verlag: The Pragmatic Bookshelf, 2011
 - ISBN: 0-9745140-X
- Pragmatic Unit Testing
 - Autoren: Andrew Hunt, David Thomas
 - Verlag: The Pragmatic Bookshelf, 2009
 - ISBN: 978-0-9776166-7-1

Quellen

Eiskletterer:

<http://mirroreyes.files.wordpress.com/2010/02/antarcticaiceclimbing.jpg>

Pair-Programming:

<http://www.petracross.com>

Rugby:

http://en.wikipedia.org/wiki/Rugby_football

Martin Fowler

<http://www.flickr.com/photos/38234898@N00/2933030620>

Pokemon

Nintendo Co., Ltd.