

How to become a Scrum Developer – Tag 2

21 November 2013 | **Software Engineering** | **Mark Odermatt**

Lesezeit: 3 Minutes

Nach dem (von Andreas Caspers beschriebenen) ersten Tag freuen sich natürlich alle schon auf den nächsten, vor allem weil zu Beginn ein Spiel auf dem Plan steht.

Unsere Aufgabe ist es, ein Gesicht auf einen Luftballon zu zeichnen und auf die richtige Grösse aufzublasen. Hört sich einfach an. Wenn man aber einen sehr anspruchsvollen Product Owner hat, kann das schon mal etwas länger dauern. Nach unzähligen Sprints kommt dann zum Schluss ein einfaches Ergebnis raus: Probieren, designen und verbessern ist der Schlüssel. Es gilt also auch hier: inspect and adapt.

Entwicklung im Fluss

Als nächstes kommt ein weiteres Highlight des Kurses: User Stories mit ATDD umsetzen. ATDD steht für Acceptance Test Driven Design und bedeutet, dass man die von TDD (Test Driven Development) her bekannten Praktiken auch auf einem höheren Level einsetzt. Hierzu werden die Acceptance criteria der einzelnen User Stories als Basis hergenommen und mit Hilfe von SpecFlow als Test formuliert. Das ergibt lesbare Testbeschreibungen, die auch eine Person vom Business mit einem weniger technischen Hintergrund versteht. Zudem entspricht damit die Dokumentation der Testspezifikation und der Anforderung, man hat also eine einzige konsistente Informationsquelle. Weitere Details dazu findet Ihr hier <http://www.specflow.org/> oder bei Google.

Nach so viel interessantem Stoff ist es Zeit fürs Mittagessen, damit wir gleich anschliessend voll gestärkt in den 2. Sprint starten können. In diesem haben wir die Gelegenheit, die ALM (Application Lifecycle Management) Kenntnisse von Tag 1 in der Praxis anzuwenden. Wir erfassen unsere bisher geplanten Stories und Tasks und planen den Sprint mit dem integrierten Task Board.



Sowohl mit dem physischen als auch mit dem virtuellen Taskboard planen die Entwickler ihre Scrum Sprints.

Die ALM Lösung vom TFS in the cloud macht einen schönen Eindruck, sie unterstützt die Planung und Verwaltung der Tasks auf sehr angenehme Art und Weise. Wer Lust hat: unter tfs.visualstudio.com kann ein kostenloser Zugang eingerichtet werden, der für kleine Teams und Projekte alles Nötige zur Verfügung stellt.

Big Design Upfront = Waste

Den Abschluss des 2. Tages bildet die Theorielektion zum Thema Emergent Architecture. Hier geht es um den Stellenwert der Architektur in einem Projekt, wer dafür verantwortlich ist und zu welchem Zeitpunkt sie in welchem Umfang definiert wird.

Die Kernaussagen sind dafür, dass grundsätzlich das Team als Ganzes verantwortlich ist und dass die Architektur schrittweise entsteht. Big Design Upfront oder Architektursprints sollen vermieden werden. Dadurch wird die Idee mit jedem Sprint Business Value zu liefern konsequent umgesetzt, was sicherlich der Zufriedenheit des Kunden nicht schadet.

Unser Team beschliesst, das für den nächsten Tag zu beherzigen und beendet den spannenden Tag mit einem Backlog refinement, um am nächsten Tag gleich starten zu können.

Socializing

Den guten Zusammenhalt des Teams und die gute Zusammenarbeit mit unserem PO stärken wir beim anschliessenden Sprint-Bier, das wir bei wunderschönem, warmem Sommerwetter geniessen können. Man merkt, wie der Tagesinhalt die Leute fesselt, ziehen sich die Diskussionen doch weit in den Abend hinein.

Was am letzten Tag passiert, lest ihr im nächsten Beitrag.

Teil 1 verpasst? Hier geht's [zum Beitrag](#).