



Agilitási kiáltvány: Együtt tervez az egyén és a csapat

Az agilis munkamódszerek az 1990-es évek végén jelentek meg a szoftverfejlesztésben és 1999 körül váltak igen népszerűvé az extrém programozás (Extreme Programming, Kent Beck) miatt. Az utóbbi években egyre fontosabbak az agilis módszerek. Ez leginkább, de nem kizárólag az IT ágaztara igaz: a szoftverfejlesztési projektek 62 százaléka Németországban részben agilis módszerrel dolgozik, 16 százalékuk pedig kizárólag ezt a módszert alkalmazza. A projektek csak 22 százaléka dolgozik kizárólag konvencionális módszerekkel.

Az agilitás filozófiájának alapja az egyén képessége és a fejlesztői csapat önszervező ereje. Az „agilis módszerek” segítségével megpróbálják kiküszöbölni a régebbi szoftverfejlesztési modellek hiányosságait, a legnagyobb hiányosság általában az, hogy a módszer túlzottan merev. A merev és megszakítások nélküli tervezés ma már nem azért sem alkalmazható, mert nem ismerjük kezdettől fogva a szoftverrel szemben támasztott végleges követelményeket. Ezek aszerint és úgy fejlődnek és alakulnak, ahogy egyre inkább megértjük a szoftverrendszert, ami az intenzív ügyfélkommunikáció eredményeként valósul meg. A kommunikáció megkönnyítése érdekében az extrém programozás ún. „felhasználói történeteket (User Stories)” alkalmaz a kölcsönös megértés növeléséhez, ezek olyan felhasználói elbeszélések, melyek a rendszerkövetelményekkel, illetve a központi funkciókkal foglalkoznak. A tervezés mindig együttműködés, és nem a projektvezető önálló döntése. A csoport a következő (szoftver) engedélyezés vagy kibocsátás terjedelmét tervező együttműködése a „tervjáték (Planning Game)”. A tervjátékok és a projektráfordítás felmérése ciklikusan ismétlődik (iteratív folyamat).

2001-ben egy utahi találkozón alkalmazták az agilitás fogalmát erre a szoftverfejlesztési módszerre és akkor született meg az „Agilis Kiáltvány” is (www.agilemanifesto.org/iso/de/manifesto.html):

„A szoftverfejlesztés hatékonyabb módját tárjuk fel saját tevékenységünk és a másoknak nyújtott **segítség** útján. **E munka eredményeképpen megtanultuk értékelni:**

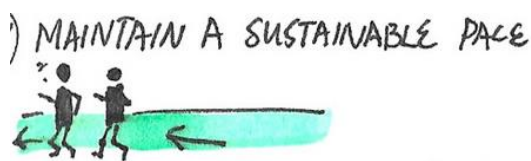
- az **egyéneket és a személyes kommunikációt** a módszertanokkal és eszközökkel szemben
- a **működő szoftvert** az átfogó dokumentációval szemben
- a **megrendelővel történő együttműködést** a szerződéses egyeztetéssel szemben
- a **változás iránti készséget** a tervek szolgai követésével szemben.”

Az *agilis elvek* megalapozzák az agilis munkavégzést. Néha módszerek is hívják az agilis elveket. **Az Agilis Kiáltvány tizenkét elvet sorol fel.**¹

- Legfontosabbnak azt tartjuk, hogy az ügyfél elégedettségét a működő szoftver mielőbbi és folyamatos szállításával vívjuk ki.
- Elfogadjuk, hogy a követelmények változhatnak akár a fejlesztés vége felé is. Az agilis eljárások a változásból versenyelőnyt kovácsolnak az ügyfél számára.
- Szállíts működő szoftvert gyakran, azaz néhány hetenként vagy havonként, lehetőség szerint a gyakoribb szállítást választva.
- Az üzleti szakértők és a szoftverfejlesztők dolgozzanak együtt minden nap, a projekt teljes időtartamában.
- Építsd a projektet sikerorientált egyénekre. Biztosítsd számukra a szükséges környezetet és támogatást, és bízz meg bennük, hogy elvégzik a munkát.
- A leghatásosabb és leghatékonyabb módszer az információ átadásának a fejlesztési csapaton belül, a személyes beszélgetés.

- A működő szoftver az elsődleges mércéje az előrehaladásnak.
- Az agilis eljárások a fenntartható fejlesztést pártolják. Fontos, hogy a szponzorok, a fejlesztők és a felhasználók folytonosan képesek legyenek tartani egy állandó ütemet.
- A műszaki kiválóság és a jó terv folyamatos szem előtt tartása fokozza az agilitást.
- Elengedhetetlen az egyszerűség, azaz az elvégezetlen munkamennyiség maximalizálásának művészete.
- A legjobb architektúrák, követelmények és rendszertervek az önszerveződő csapatoktól származnak.
- A csapat rendszeresen mérlegeli, hogy miképpen lehet emelni a hatékonyságot, és ehhez hangolja és igazítja az működését.

A fenntartható sebesség elve: nincs túlóra



A tizenkét agilis elv egyike a fenntartható sebesség (sustainable pace). Becknél a „40 óras munkahét” az extrém programozás tizenkét gyakorlati elvének egyike. A túlóra arra utal, hogy komoly gondok vannak a projekttel, ezeket lokalizálni kell és meg kell oldani. Az állandó

túlórák miatt a programozó aligha képes érthetően és világosan programozni. Ez csökkenti a produktivitást és növeli a hibák számát. Roman Pichler, az elv egy ismert szószólója így ír: A scrumnál – ami a legelterjedtebb agilis módszer - megengedhetetlen a túlóra.

»Az agilis szoftverfejlesztés számos olyan módszer és gyakorlat gyűjtőfogalma, mely a szoftverfejlesztés agilis kiáltványán alapszik.« (Agile Alliance, 2018)

A **scrum** a legelterjedtebb agilis eljárás. Itt több szerepkör létezik például a terméktulajdonos (Product Owner), a csapaté (Team) és a Scrum Master-é. A terméktulajdonos a megrendelő képviseli és leírja a projektcél teljesítéséhez szükséges követelményeket, ezt az ún. termékteendőlista (Product Backlog) tartalmazza. Ezt folyamatosan bővíti a megrendelő szempontjából megfogalmazott bejegyzésekkel, amelyeket prioritással is ellát. A követelményeket ún. futamokban (sprintekben) teljesítik, ezek általában 2 és 4 hét közötti időtartamot jelentenek. A futamtervező megbeszélésen (Sprint planning) a fejlesztői csapat egyeztet a terméktulajdonossal a követelményekről. A csapat választja ki azokat a feladatokat, melyekkel a következő futamban foglalkozik. Mérlegeli a ráfordítási igényt és így garantálja, hogy a feladatot el lehet végezni a futam ideje alatt.

A futam eredményét a futamáttekintésen (Sprint Review) ismertetik a terméktulajdonossal (az ügyféllel/felhasználóval). Kizárólag a tesztelt és működő funkciók kapnak elkészült besorolást.

A csapat a teljes folyamat során önszerveződő, de természetesen rendelkeznie kell a szükséges forrásokkal és képességekkel. A sprint utáni visszatekintésben (Retrospective) a csapat véleményt alkot a munkafolyamatról és az együttműködésről és javaslatokat tesznek a folyamatok továbbfejlesztésére. A Scrum Master a módszer szakértője és segít a csapatnak abban, hogy betartsa saját szabályait és megszüntesse az akadályokat.

Dr. Nadine Müller, ver.di (DE)