

XPeditionstraining

Release 3

Das XP-Spiel

von Vera Peeters und Pascal Van Cauwenberghe

Tammo Freese • Frank Westphal

Das kürzeste XP-Projekt der Welt

Drei Iterationen à 120 Sekunden!

Im Spiel:

- Zusammenarbeit mit dem Kunden
- Trennung der Verantwortlichkeiten
- Vergleichendes Schätzen
- Das Wetter von gestern
- Teamgeschwindigkeit

Iterationsplanung #1

- Der Kunde schreibt Geschichten.
 - Geschäftswert pro Geschichte festlegen
- Die Entwickler schätzen Geschichten.
 - 10/20/30 Sekunden
 - „Braucht mehr als 30 Sekunden, das können wir nicht schätzen!“
- Der Kunde wählt Geschichten aus.
 - Geschichten für 120 Sekunden auswählen und dabei den Geschäftswert maximieren

Iteration #1

- Die Entwickler legen die Entwicklungsreihenfolge fest.
- Jeweils zwei Entwickler implementieren die Aufgaben in der Reihenfolge.
- Die verbrauchte Zeit wird mitgestoppt.
- Die verbrauchten Zeiten werden notiert.
- Die Iteration ist nach 120 Sekunden vorüber.

Iterationsabnahme #1

- Der Kunde nimmt die Geschichten ab.
- Punkte pro abgenommener Geschichte = Geschätzte Sekunden / 10
- Geschwindigkeit = Summe der Punkte
- Nach dem „Wetter von gestern“ schaffen wir in der zweiten Iteration genauso viele Punkte.

Vergleichendes Schätzen

- Ab der zweiten Iteration wird die Geschwindigkeit in Punkten gemessen und es wird vergleichend zu früheren Geschichten geschätzt.

Iterationsplanung #n

- Der Kunde schreibt weiter Geschichten.
 - Geschäftswert pro Geschichte festlegen
- Die Entwickler schätzen Geschichten.
 - 1/2/3 Punkte
 - „Braucht mehr als 3 Punkte, das können wir nicht schätzen!“
- Der Kunde wählt Geschichten aus.
 - Geschichten je nach Teamgeschwindigkeit auswählen, Geschäftswert maximieren

Iteration #n

- Die Entwickler legen die Entwicklungsreihenfolge fest.
- Jeweils zwei Entwickler implementieren die Aufgaben in der Reihenfolge.
- Die verbrauchte Zeit wird mitgestoppt.
- Die verbrauchten Zeiten werden notiert.
- Die Iteration ist nach 120 Sekunden vorüber.

Iterationsabnahme #n

- Der Kunde nimmt die Geschichten ab.
- Geschwindigkeit = Summe der Punkte abgenommener Geschichten
- Nach dem „Wetter von gestern“ schaffen wir in der nächsten Iteration genauso viele Punkte.
- Viel Spaß!