

## <<Scrum敏捷开发高级教程>>

### 图书基本信息

书名：<<Scrum敏捷开发高级教程>>

13位ISBN编号：9787302308294

10位ISBN编号：7302308292

出版时间：2013-1

出版时间：雷斯尼克 (Steve Resnick)、比约克 (Aaron Bjork)、等、朱永光 清华大学出版社 (2013-01出版)

译者：朱永光

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<Scrum敏捷开发高级教程>>

### 内容概要

《Scrum敏捷开发高级教程:使用Team Foundation Server 2010》不是一本简单的Scrum方法学的介绍书籍，也不是一本介绍TFS的工具书，而是一本融合了多方面知识的经验性书籍——跟随Scrum的应用步骤介绍TFS的具体用法，跟随TFS的特性功能阐述Scrum的实践。

《Scrum敏捷开发高级教程:使用Team Foundation Server 2010》的3位作者是来自不同背景却在TFS和Scrum方面都经验丰富的专家。

正因为他们把各自互补的经验总结融入到了《Scrum敏捷开发高级教程:使用Team Foundation Server 2010》中，所以才能清楚地让我们领悟到如何利用TFS这一工具很好地应用Scrum过程，为我们推出优秀的软件提供保障。

## <<Scrum敏捷开发高级教程>>

### 作者简介

作者：（美国）雷斯尼克（Steve Resnick）（美国）比约克（Aaron Bjork）译者：朱永光 Steve Resnick，是BlueMetal Architects的创始人和总经理，这是一家专注于IT策略、架构、设计和交付的咨询与产品开发公司。

BlueMetal Architects使用敏捷方法按时并符合预算地交付产品。

在创立BlueMetal Architects之前，Steve是微软技术中心（Microsoft Technology Center）的首席技术官（CTO），在那里他负责组织按地理分布的团队来开发解决方案，并将其部署到世界范围内的数据中心。

他使用敏捷方法来管理和跟踪大小不一的项目。

Steve从20世纪90年代中期就开始使用微软技术工作。

他对于高伸缩性的Internet系统、事务处理系统和技术集成经验丰富。

他在2008年和别人共同撰写了Essential Windows Communication Foundation一书。

Aaron Bjork，是微软的资深程序经理，在TFS团队中负责敏捷实践和工具方面的工作。

在2008年加入TFS之前，Aaron在VisualStudio团队中作为一名软件工程师和开发领头人。

Aaron热衷于应用程序生命周期管理解决方案，渴望看到团队能够提升软件工程实践。

## &lt;&lt;Scrum敏捷开发高级教程&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章软件产品的推出 1.1推出软件产品需要做什么 1.1.1 构思愿景 1.1.2深入认识 1.1.3筹备资源 1.1.4规划进度 1.1.5实现特性 1.2项目管理方法 1.2.1 Scrum 1.2.2 MSF 1.2.3瀑布法 1.3方法学比较 1.3.1产品定义 1.3.2适应性 1.3.3计划 1.3.4人员 1.3.5文档 1.3.6项目周期 1.4小结 第2章组织Scrum团队 2.1 Scrum角色 2.1.1 ScrumMaster 2.1.2产品所有者 2.1.3团队成员 2.2扩展Scrum团队规模 2.2.1团队专业化分工 2.2.2 Scrum of Scrums会议 2.2.3产品积压工作 2.2.4冲刺同步 2.2.5统一架构 2.3 MSF和Scrum的对比 2.3.1产品经理 2.3.2程序经理 2.3.3开发经理 2.3.4 QA经理 2.3.5培训经理 2.3.6发布经理 2.4 Scrum中的IT角色 2.4.1项目经理 2.4.2架构师 2.4.3发布管理 2.4.4 QA经理 2.5转变为Scrum 2.5.1增强用户参与 2.5.2减少文档撰写 2.5.3简化计划安排 2.5.4尽早发现问题 2.6小结 第3章在TFS中跟踪重要信息 3.1 了解TFS中的数据 3.2选择Scrum 3.3 Scrum组件 3.3.1产品积压工作 3.3.2冲刺积压工作 3.3.3冲刺燃尽 3.3.4发布燃尽 3.4 Scrum活动 3.4.1发布计划会议 3.4.2积压工作梳理 3.4.3冲刺 3.4.4冲刺计划会议 3.4.5每日Scrum会议 3.4.6冲刺审查会议 3.4.7冲刺回顾会议 3.5小结 第4章开始使用TFS Scrum模板 4.1开始使用Scrum模板 4.1.1下载并安装Scrum模板 4.1.2把Scrum模板导入到TFS中 4.1.3创建新的PBI 4.2 了解发布 4.2.1发布计划会议 4.2.2验收标准 4.2.3 PBI相关的其他信息 4.2.4计划扑克 4.2.5发布燃尽图 4.2.6发布目标 4.3交付的重要性 4.4质量的重要性 4.5确保可重复性 4.6了解冲刺 4.6.1划分PBI优先级 4.6.2决定发布时间表 4.6.3 了解Spike 4.7小结 第5章工作项、查询和报表 5.1 工作项 5.1.1 Area Path和Iteration Path字段 5.1.2产品积压工作条目 5.1.3任务 5.1.4冲刺 5.1.5障碍 5.1.6 Bu9 5.1.7测试用例 5.1.8共享步骤 5.2工作项查询 5.2.1查询类型 5.2.2 内置工作项查询 5.3报表 5.3.1 Scrum报表 5.3.2工程报表 5.3.3制作自定义报表 5.4小结 第6章产品积压工作 6.1管理产品积压工作 6.2创建PBI并划分优先级 6.2.1创建PBI的工具选择 6.2.2 PBI的工作流程 6.2.3划分PBI优先级 6.2.4录入PBI信息 6.3连接工件：PBI、任务和Bug 6.3.1将PBI连接到测试用例 6.3.2将PBI连接到Bu9 6.3.3将Bug连接到PBI 6.3.4将Bug连接到测试用例 6.3.5将PBI连接到任务 6.3.6将任务连接到PBI 6.3.7将任务连接到Bug 6.3.8未完成工作查询的使用 6.4理解障碍 6.5小结 第7章跟踪质量 7.1知晓该测量什么 7.2跟踪并解决Bug和任务 7.2.1解决Bug的工作流程 7.2.2录入Bug信息 7.2.3查看Bug列表 7.2.4任务的工作流程 7.2.5录入任务信息 7.2.6未完成工作查询 7.3测试用例 7.3.1 PBI的验收标准 7.3.2定义测试用例 7.4使用Microsoft Test Manager定义测试计划 7.4.1组织测试计划 7.4.2组织测试套件 7.5小结 第8章执行发布 8.1创建发布 8.2创建产品积压工作 8.2.1创建用户故事 8.2.2任务 8.2.3核实SharePoint门户是否准备妥当 8.3录入PBI 8.3.1在Excel中录入PBI 8.3.2使用SharePoint门户录入PBI 8.3.3使用Visual Studio录入PBI 8.4产品积压工作和用户故事的成功与失败模式 8.4.1产品积压工作和用户故事的成功模式 8.4.2产品积压工作和用户故事的失败模式 8.5连接用户故事和任务 8.6 PBI报表 8.7小结 第9章执行冲刺 9.1创建冲刺 9.2处理PBI 9.2.1冲刺计划会议 9.2.2产品所有者如何处理PBI 9.2.3 Scrum团队如何处理PBI 9.3度量Scrum团队的开发速度 9.3.1利用故事点确定速度 9.3.2如何基于故事点计算速度 9.3.3试验对速度理解的程度 9.3.4速度报表 9.4跟踪燃尽情况 9.4.1手工计算燃尽情况 9.4.2冲刺燃尽图报表 9.5处理Bug 9.5.1创建Bug工作流程 9.5.2通过Bug创建积压工作条目 9.5.3跟踪Bug 9.5.4 Bug报表 9.6小结 第10章回顾会议 10.1和回顾会议相关的常见实践 10.1.1 回答“什么管用” 10.1.2回答“什么不管用” 10.1.3回答“我们要改进什么” 10.2支持3个回顾问题的Scrum模板 10.2.1如何回答“什么管用”问题 10.2.2如何回答“什么不管用”问题 10.2.3如何回答“我们要改进什么”问题 10.3 小结 第11章利用Spike改进Scrum 11.1什么是Spike 11.2 Spike的类型 11.2.1冲刺之间的Spike 11.2.2冲刺期间的Spike 11.3执行Spike 11.3.1代码质量 11.3.2架构切片 11.4小结 附录A 附录B

## 章节摘录

版权页：插图：发布管理——发布管理负责在目标环境中部署产品的后勤保障。

这通常包括编写并测试安装指南，以确保能顺利地实施。

它也需要和运营团队协作，以保证遵从目标环境的本地规程和政策。

发布管理角色在接近发布结尾的时候要投入大量工作，不过更早地介入可以极大地提高成功部署的可能性。

用户体验——用户体验团队负责使用产品的用户的所有体验。

在软件层面，包括可视化设计、信息架构、特性可用性和可发现性，以及系统的整个外观。

除了软件本身，用户体验团队还要撰写文档、帮助文本以及培训。

让做这个事情的角色也和其他团队角色保持平等，有助于使整个项目中的一些重要用户体验问题可被计划到并纳入预算。

1.2.3瀑布法 瀑布法是工程和建筑管理上一种被证明行之有效的技术。

它把项目分解为一系列阶段，每个阶段由专门的团队进行并交付特定的工作成果。

瀑布这个术语特指甘特图的可视化结构，它通常用来进行计划的安排。

图1—2描绘了甘特图的这种瀑布式图形。

尽管在现代软件的开发中鲜有成功案例，瀑布法在确定的环境下还是非常有效的。

在能够充分了解需求并且解决方案使用被证明有效和成熟的技术的情况下，是可以使用它的。

瀑布法偏向稳定而非敏捷、偏向按部就班的计划而非经验化的尝试、偏向文档而非讨论。

接下来的小节会讨论这3个概念。

1.稳定 如果系统需求是稳定的，那么就可以预见性地构建符合这些需求的解决方案。

例如，如果你被雇佣去建造一座跨河的桥梁，那么会得到一些非常具体的需求。

你会被告知桥头和桥尾在哪里，以及必须承载的容量和交通情况。

除此之外，还会有大量的需求。

不过由于是举例的缘故，让我们忽略其他东西并假设它们相对而言是可预见的。

基于稳定的需求和稳定的技术，一个有经验的建筑公司就能为要完成的工作做出很可靠的估算。

如果需求变化过多，就会增加项目时间和成本的估算难度，瀑布法就会失效。

例如，如果你被雇佣去“尽可能高效地让人们在波士顿和剑桥两地之间迁徙”，那么无法预测什么时候能够完成。

原因在于，你无法知道步行、自驾或火车等不同交通方式的情况，以及桥梁是一座还是两座才够。

在这个例子中，有经验的建筑公司或许会提议进行一个调研阶段，尽可能提供一个固定报价，但是无法准确地计划项目的进一步工作。

对于软件，客户通常会描述他们想要的解决方案（即“让人们迁徙”），而非产品本身（即“一座桥”）。

由于这样的描述太简单，在项目开始阶段有太多的未知因素，因此造成瀑布法的使用很困难。

## <<Scrum敏捷开发高级教程>>

### 编辑推荐

《Scrum敏捷开发高级教程:使用Team Foundation Server 2010》重点专注过程元素，可以使用Scrum来组织团队和活动的路线图，并展示了如何使用Visual Studio Team Foundation Server ( TFS ) 来执行Scrum项目。

三位作者把他们多年的经验综合在一起，为你呈现了最佳的实践，还包括了一些帮助你轻松起步的模板。

他们也为你可能会遇到的各种挑战提供了3种不同角度的处理方式，所有的目标皆在让你快速掌握使用Scrum和TFS交付典型软件的方法。

<<Scrum敏捷开发高级教程>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>