

سوال (1)

فعالیت های اسکرام شامل sprint به طور کلی و به طور جزئی sprint planning, sprint execution, daily scrum, sprint review, sprint retrospective و product backlog grooming می باشد.

فعالیت grooming هم ارز فاز exploration در XP می باشد که در آن نیازمندی های اصلی و سطح بالای سیستم مشخص می شود. البته در exploration علاوه بر آن معماری کلی سیستم از نظر ساختاری و تکنولوژی های استفاده شده نیز تعیین می شوند.

فعالیت sprint planning معادل Iteration planning است که در فاز iterations to release انجام می شود و نیازمندی هایی که قرار است پیاده سازی شوند انتخاب می شوند.

فعالیت sprint execution معادل development است که در همان فاز iterations to release انجام می شود.

فعالیت daily scrum در دل فعالیت development تحت عنوان daily stand up meeting برگزار می شود.

فعالیت sprint review تا حدی معادل فاز productionizing است از این نظر که کاربر روی محصول validation انجام می دهد.

فعالیت sprint retrospective دقیقا در فاز های XP به مشابه اسکرام و به طور منظم نیامده است ولی جزو practice های آن می باشد (تحت عنوان fix xp).

سوال (2)

Terms of Reference – محصولی مشابه در XP وجود ندارد.

Business Case – محصولی مشابه در XP وجود ندارد.

PRL – به طور تقریبی معادل User story ها می باشد که البته لزوما در XP اولویت بندی نشده اند.

Solution Architecture Definition – معادل آن System Metaphor در XP می باشد که البته در DSDM جنبه ی بیزینسی هم دارد.

Development Approach Definition – به طور دقیق در XP محصولی برای آن وجود ندارد. اما به طور تقریبی شامل همان practice ها و استانداردهای متعدد XP می باشد.

Delivery Plan – معادل Release plan می باشد اما در XP فقط تاریخ release بعدی مشخص می شود، در حالی که در delivery plan تاریخ release های متعدد (project increments) مشخص می شود.

Management Approach Definition – به طور دقیق در XP محصولی برای آن وجود ندارد. اما به طور تقریبی می تواند شامل practice ها و استانداردهای مربوط به مدیریت در XP می باشد (مانند توجه به Project velocity).

Feasibility Assessment – چنین محصولی در XP وجود ندارد.

Foundation Summary – در XP وجود ندارد.

Evolving Solution – به طور تقریبی همان small release ها، مدل های استفاده شده در XP (CRC) کارت ها، Acceptance test ها و unit test های مربوط به آن ها می باشد.

Timebox Plan – معادل Iteration plan در XP می باشد.

Timebox Review Record – به طور دقیق در XP نامی ندارد اما ممکن است manager آن ها را تولید کند.

Project Review Report – به طور دقیق در XP وجود ندارد اما شاید بتوان گفت که با Post-mortem documentation اشتراکاتی دارد.

Benefits Assessment – در XP وجود ندارد.

DSDM: محصول های متعددی تولید می کند که هم در رفع نیاز های سازمانی و هم در رفع نیاز های تیم و هم در رفع نیاز های تیم مدیریتی موفق عمل می کند. از مدل سازی به مراتب استفاده می کند. همچنین به طور سر راست در همان ابتدا درباره ی مناسب بودن متدولوژی DSDM برای آن پروژه محصول تولید می کند.

XP: محصول های آن بیشتر تمرکز بر جنبه ی ساده سازی روند پیاده سازی دارد. از مدل سازی گریزان و به طور حداقلی راضی است که در پروژه ی های بزرگ یک نقطه ی ضعف است. همچنین محصولی برای جنبه ی سازمانی و بیزینسی پروژه تولید نمی کند. بر وجود محصول Acceptance test تاکید میکند تا بتوان به کمک آن practice های مربوط به تست را عملی کرد.

Scrum: مانند XP محصولی برای جنبه ی سازمانی و بیزینسی پروژه تولید نمی کند و همچنین مدل سازی ای نیز در آن صورت نمی گیرد که این نقاط ضعف آن است. اما سخت گیری های XP در اجرای practice و استانداردها که ممکن است منجر به تولید محصولات مرتبط با آن ها بشود را هم ندارد.

سوال (3)

Business Sponsor: Customer

Business Visionary: Customer

Technical Coordinator: Coach

Project Manager: Coach تا حدی – Manager (تا حد کمی)

Business Analyst: تقریباً در XP معادل آن وجود ندارد. ترکیبی از Coach، Customer و Manager است.

Team Leader: Coach

Business Ambassador: Customer – شاید با اغماض بتوان گفت Tracker

Solution Developer: Coach – Developer هم می تواند باشد.

Developer – Tester :Solution Tester

Business Advisor :Costumer تا حدی

Technical Advisor :Coach تا حدی

Workshop Facilitator :Manager

DSDM Coach :Coach

DSDM: از نظر نقش بسیار غنی می باشد که نقطه ی قوت آن، پوشش دادن نقش های سازمانی و بیزنسی است. اما شاید این نقش های عمده ای که تعریف شده است به درد پروژه های کوچک با بودجه ی محدود نخورد.

XP: نقش های سازمانی در آن پوشش داده نشده است که باعث می شود در سازمان ها به کار گیری آن سخت باشد. همچنین Costumer باید همیشه در دسترس باشد در حالی که در DSDM این نقش سلسله بندی شده است. علاوه بر آن در XP بر خلاف DSDM نقشی معادل Business Analyst وجود ندارد تا هم از نظر فنی و از نظر بیزنسی بر پروژه احاطه داشته باشد.

Scrum: مانند XP نقش های آن به مراتب کمتر از DSDM است و نقش های سازمانی و بیزینسی کمتر در آن پوشش داده شده است که باعث می شود در سازمان ها به کار گیری آن سخت باشد. ولی برای پروژه های کوچک مناسب است.

سوال (4)

DSDM:

- Plan: در فاز Feasibility پلنی که از فاز Pre-project آمده است دقیق می شود (برای مثال اندازه و زمان انجام پروژه به طور تقریبی تخمین زده می شود، همچنین delivery plan نیز برای release اول به طور دقیق تر و تاریخ release های بعدی کامل می شود) تا وارد فاز بعدی یعنی Foundations شود، در فاز delivery Foundations plan که از فاز Feasibility آمده است دوباره دقیق تر می شود (timebox های release اول و استراتژی ایجاد مشخص می شود)، در فاز Evolutionary Development ممکن است به delivery plan مواردی اضافه شود، همچنین جزئیات timebox plan نیز در فعالیت Investigation در هر timebox مشخص می شود، در هنگام انجام increment های مربوط به آخرین release فعالیت هایی که برای فاز post-project نیاز است (در واقع همان benefits assessment) برنامه ریزی می شود
- Product: در فعالیت Review در فاز Deployment، در فعالیت Refinement در هر timebox که ممکن است توسط Business Ambassador در قالب یک review از آن فاز و وضعیت فعلی محصول ساخته شده نوشته شود، در فعالیت Consolidation در هر timebox که محصول توسط SDT جهت ارضای نیازمندی های بیزینسی ارزیابی می شود، همچنین به طور کلی توسط validation و verification پیوسته محصول مورد ارزیابی قرار می گیرد، در Evolutionary Development مورد توسعه قرار می گیرد
- Process: در اجرای دوباره فاز Foundation چک میکنیم که آیا DSDM همچنان مناسب پروژه است یا خیر (بر اساس PQA) و ممکن است آن را تغییر دهیم، در فعالیت Close-out در پایان هر timebox نکات به دست آمده از

انجام فرآیند در آن timebox ضبط می شود، در فعالیت Review در فاز Deployment نحوه ی بهبود فرآیند بررسی می شود، بعد از انجام آخرین deployment نیز فرآیند به کار گرفته شده در پروژه بررسی خواهد شد

:XP

- Plan: در فعالیت release planning پلن برای release بعدی مشخص می شود (تخمین زمان موردنیاز توسعه برای user story ها، اولویت بندی و انتخاب تعدادی از آن ها) که در صورتی که نامطمئن باشیم از spike ها استفاده می کنیم تا plan را دقیق تر کنیم، در فاز iterations to release در هر iteration می توانیم تعدادی user story را جا به جا کنیم که از این نظر انگار iteration plan را تغییر داده ایم، همچنین از پارامتر Project velocity در iteration plan های بعدی استفاده می کنیم
- Product: به وسیله unit test و acceptance test ها محصول را به طور پیوسته در فاز iterations to release مورد ارزیابی قرار می دهیم، در فاز productionizing نیز از system wide verification and validation در محیط کاربر استفاده می کنیم، در iterations to release مورد توسعه قرار می گیرد
- Process: از عملی practice Fix XP استفاده می کنیم

:Scrum

- Plan: پس از آن که spring planning انجام و sprint backlog تعیین شد، دیگر تغییری در پلن آن sprint انجام نمی پذیرد، در فعالیت sprint review پلن دراز مدت ممکن است تغییر پیدا کند (برای مثال تاریخ release های بعد، اضافه شدن فیچر های جدید، تغییر ترتیب اضافه شده آن ها به محصول)
- Product: در فعالیت sprint review محصول پیاده سازی شده در آن sprint مورد بازنگری قرار می گیرد، در sprint execution مورد توسعه قرار می گیرد
- Process: در فعالیت sprint retrospective سعی می شود که تیم ایجاد در sprint های بعدی با انجام عملیاتی کیفیت فرآیند scrum مورد استفاده را بهبود ببخشد