

ΑΛΕΞΑΝΔΡΕΙΟ ΤΕΙ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ
ΣΧΟΛΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΩΝ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ
ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΚΑΙ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΕΥΕΛΙΚΤΩΝ ΕΡΓΩΝ

ΤΗΣ ΦΟΙΤΗΤΡΙΑΣ
ΛΗΜΝΙΟΥ ΑΙΚΑΤΕΡΙΝΗ
ΑΡ.ΜΗΤΡΩΟΥ:02/2021

ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ
ΣΦΕΤΣΟΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ 2011

ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΕΡΓΟΥ

Η Διαχείριση έργου αποτελεί την πειθαρχία του σχεδιασμού, την οργάνωση, την εξασφάλιση και την διαχείριση των πόρων ώστε να ολοκληρωθούν με επιτυχία οι συγκεκριμένοι πόροι του έργου.

ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΕΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

- ΓΡΑΜΜΙΚΟ ΜΟΝΤΕΛΟ Η ΜΟΝΤΕΛΟ «ΚΑΤΑΡΡΑΚΤΗ»
 - ΜΟΝΤΕΛΟ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΠΡΩΤΟΤΥΠΟΥ Η ΕΠΑΝΑΛΗΠΤΙΚΟ ΜΟΝΤΕΛΟ
 - ΕΠΑΥΞΗΤΙΚΟΣ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΓΡΑΜΜΙΚΟΥ ΚΑΙ ΕΠΑΝΑΛΗΠΤΙΚΟΥ ΤΥΠΟΥ ΜΟΝΤΕΛΟ
 - ΣΠΕΙΡΟΕΙΔΗΣ ΜΟΝΤΕΛΟ: ΓΡΑΜΜΙΚΟ ΚΑΙ ΕΠΑΝΑΛΗΠΤΙΚΟ ΜΟΝΤΕΛΟ
 - ΓΡΗΓΟΡΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ
-

ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΗ
ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΕΡΓΟΥ



ΕΥΕΛΙΚΤΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΕΡΓΟΥ

ΕΥΕΛΙΚΤΟ ΜΑΝΙΦΕΣΤΟ

«Ανακαλύπτουμε καλύτερους τρόπους ανάπτυξης λογισμικού με το αναπτύσσουμε λογισμικό αλλά και με το να βοηθήσουμε άλλους που κάνουν το ίδιο. Μέσω αυτής της εργασίας έχουμε καταλήξει να εκτιμούμε περισσότερο:

- **Τα άτομα και τις αλληλεπιδράσεις** από τις διαδικασίες και τα εργαλεία
- **Το εν λειτουργία λογισμικό** από την περιεκτική τεκμηρίωση του
- **Την συνεργασία με τους πελάτες** από την διαπραγμάτευση συμβάσεων συμβολαίων
- **Την ανταπόκριση στην αλλαγή** από την εκτέλεση ενός σχεδίου

Αυτό που φαίνεται είναι ότι ενώ υπάρχει αξία στα στοιχεία στο δεξί μέρος των παραπάνω προτάσεων εκτιμούνται τα στοιχεία στο αριστερό περισσότερο.»(Beck et al., 2003)

ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΚΑΝΕΙ ΜΙΑ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ ΕΥΕΛΙΚΤΗ ΕΙΝΑΙ ΟΤΙ ΑΥΤΗ ΕΙΝΑΙ:

Επαυξητική(incremental).

Συνεταιριστική(cooperative).

Απλή(simple).

Προσαρμοστική(adaptive).

ΕΥΕΛΙΚΤΕΣ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΕΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

- Ακραίος προγραμματισμός(XP)
 - SCRUM
 - Μεθοδολογίες κρυστάλλου
 - Ανάπτυξη με βάση τα χαρακτηριστικά
 - Μέθοδος ανάπτυξης δυναμικών συστημάτων
 - Εναρμονισμένη ανάπτυξη λογισμικού
-

ΑΚΡΑΙΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ (EXTREME PROGRAMMING-XP)

Βασικές αξίες:

- Επικοινωνία (communication).
 - Απλότητα (simplicity).
 - Ανατροφοδότηση (feedback).
 - Θάρρος (courage).
 - Σεβασμός (respect).
-

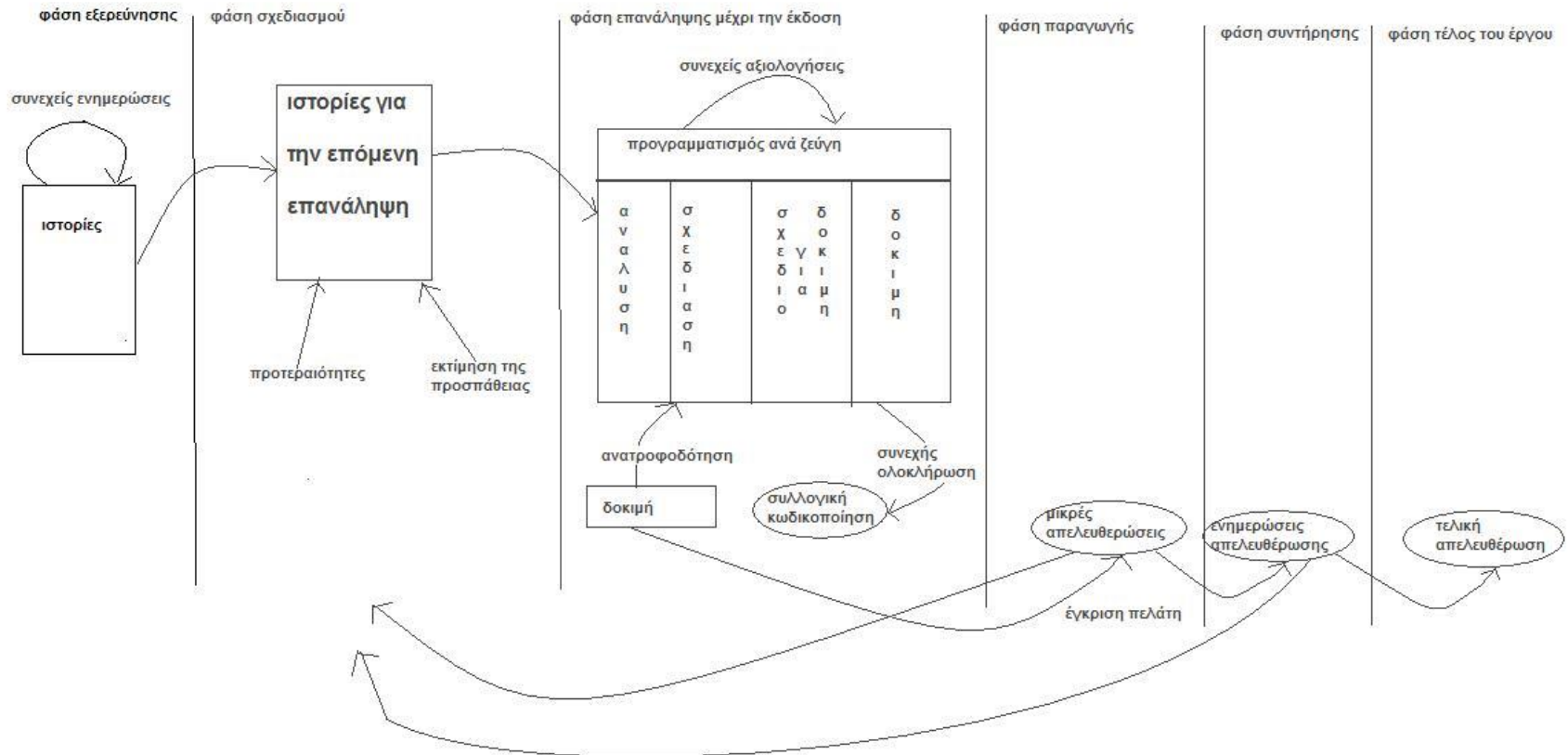
ΕΓΓΡΑΦΑ ΚΑΙ ΕΚΘΕΜΑΤΑ

- Κάρτες ιστοριών χρήστη
 - Λίστα εργασιών
 - Κάρτες CRC
 - Δοκιμές αποδοχής πελατών
 - Ορατοί πίνακες γραφημάτων
-

ΡΟΛΟΙ ΧΡ

- **Διευθυντής(Director).**
 - **Εκπαιδευτής(Instructor).**
 - **Ιχνηλάτης(Tracker).**
 - **Προγραμματιστής(Programmer).**
 - **Ελεγκτής(Controller).**
 - **Πελάτης(Customer).**
 - **Σύμβουλος(Consultant).**
-

ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΧΡ



ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΧΡ

- Κάθονται μαζί
- Η ομάδα
- Ενημερωτικός χώρος εργασίας
- Ενεργός εργασία
- Προγραμματισμός ανά ζεύγη
- Ιστορίες
- Εβδομαδιαίος κύκλος
- Τριμηνιαίος κύκλος
- Χαλαρότητα
- Δέκα λεπτά με την κατασκευή
- Πρώτη δοκιμή προγραμματισμού
- Συνεχής ολοκλήρωση
- Στοιχειώδης σχεδιασμός
- Πραγματική συμμετοχή πελάτη
- Στοιχειώδη ανάπτυξη

ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΧΡ

- Η ομάδα της συνέχειας
 - Συρρίκνωση ομάδας
 - Ανάλυση των αρχικών αιτιών
 - Κοινόχρηστος κώδικας
 - Κώδικας και δοκιμές
 - Καθημερινές εγκαταστάσεις
 - Διαπραγμάτευση των συμβάσεων του πεδίου εφαρμογής
 - Πληρωμή ανά χρήστη
-

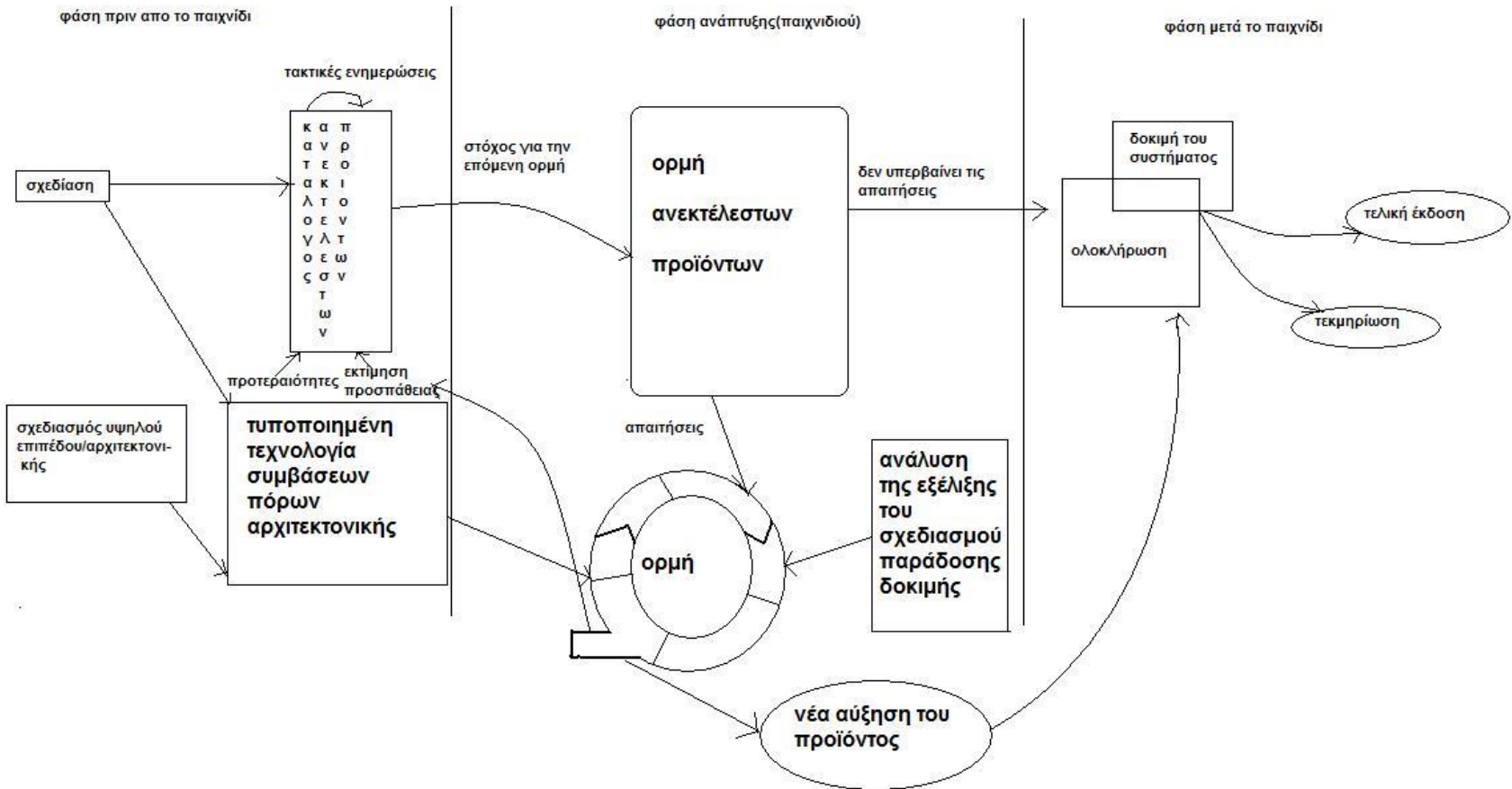
SCRUM

- Είναι ένα επαναληπτικό επαυξητικό μοντέλο για την επίτευξη σύνθετων εργασιών που χρησιμοποιείται συνήθως με την ευέλικτη ανάπτυξη λογισμικού.
-

ΕΓΓΡΑΦΑ ΚΑΙ ΕΚΘΕΜΑΤΑ

- Ανεκτέλεστο προϊόν(product backlog).
 - Ανεκτέλεστη ορμή(backlog spring).
 - Γράφημα ορμών(chart sprints).
-

ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ SCRUM



ΡΟΛΟΙ SCRUM

- Ιδιοκτήτης προϊόντος(owner of the product)
 - Ο «κύριος» του scrum (scrum master)
 - Προγραμματιστής(programmer)
 - Η ομάδα scrum (scrum team)
 - Ο πελάτης(client)
 - Η διοίκηση
-

ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ SCRUM

- Ο κατάλογος της ανεκτέλεστης παραγγελίας του προϊόντος(product backlog)
 - Εκτίμηση προσπάθειας(Effort estimation)
 - Συνεδρίαση προγραμματισμού της ορμής(Sprint Planning meeting)
 - Ο κατάλογος ανεκτέλεστων εργασιών της ορμής(Sprint Backlog)
 - Καθημερινή συνεδρίαση του scrum (Daily Scrum meeting)
 - Συνεδρίαση της αναθεώρησης ορμής(Sprint Review meeting)
-

ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΕΥΕΛΙΚΤΩΝ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΩΝ

- Μείωση του κινδύνου
 - Βελτίωση του ελέγχου
 - Βελτίωση των επικοινωνιών
-

ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΧΡ ΚΑΙ SCRUM

- Πεδίο εφαρμογής
 - Ευελιξία
 - Ευέλικτες αξίες
 - Διαδικασία λογισμικού
-

ΕΜΠΕΙΡΙΚΕΣ ΜΕΛΕΤΕΣ

		Εταιρείες	Χαρακτηριστικά	Ομαδική Εργασία	Επικοινωνία	Εμπειρία Ομάδας	Υψηλή Ποιότητα Λογισμικού
S C R U M	Παν. Λιουμπλιάνας			✓	✓	✓	✓
	UMUC			✓	✓	✓	✓
	Αμερική - Ασία			✓	✓	✓	✓
	Νορβηγία			✗	✗	✗	✗
X P	Fst			✓	✓	✗	✗
	Abb			✓	✓	✓	✓
	Chrysler			✓	✓	✓	✓
	Motorola			✓	✓	✓	✓
	Nokia			✓	✓	✓	✓
S C X R U M	Φιλιππίνες			✓	✓	✓	✓
	Σρι - Λάνκα			✓	✓	✗	✓

ΕΥΕΛΙΚΤΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΕΡΓΟΥ

- IceScrum
 - ExtremePlanner
 - Agilefant
 - Agilo
 - TargetProcess
-

ΕΥΧΑΡΙΣΤΩ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΡΟΣΟΧΗ
ΣΑΣ!!!
