

Szoftverfejlesztési
módszertanok /
Agilis
módszertanok /
Scrum





ilyese@inf.elte.hu

<https://people.inf.elte.hu/ilyese>

Bemutatkozás

- Név: Ilyés **Enikő**
- Tanszék: Programozáselmélet és Szoftvertechnológiai Tanszék
- Beosztás: PhD hallgató
- Kutatási téma: **Szoftverfejlesztési módszertanok gyakorlatának oktatása**

Oktatott tárgyak:

- Projektirányítás az informatikában
- Munkaszervezés, projekt kommunikáció
- Scrum mester képzés



Tartalom

Szoftverfejlesztési módszertanok kialakulása

Agilis módszertanok

Scrum módszertan

Agilis módszertanok „filozófiája”

Scrum mester vizsga kérdések

Visszatekintés a félésre

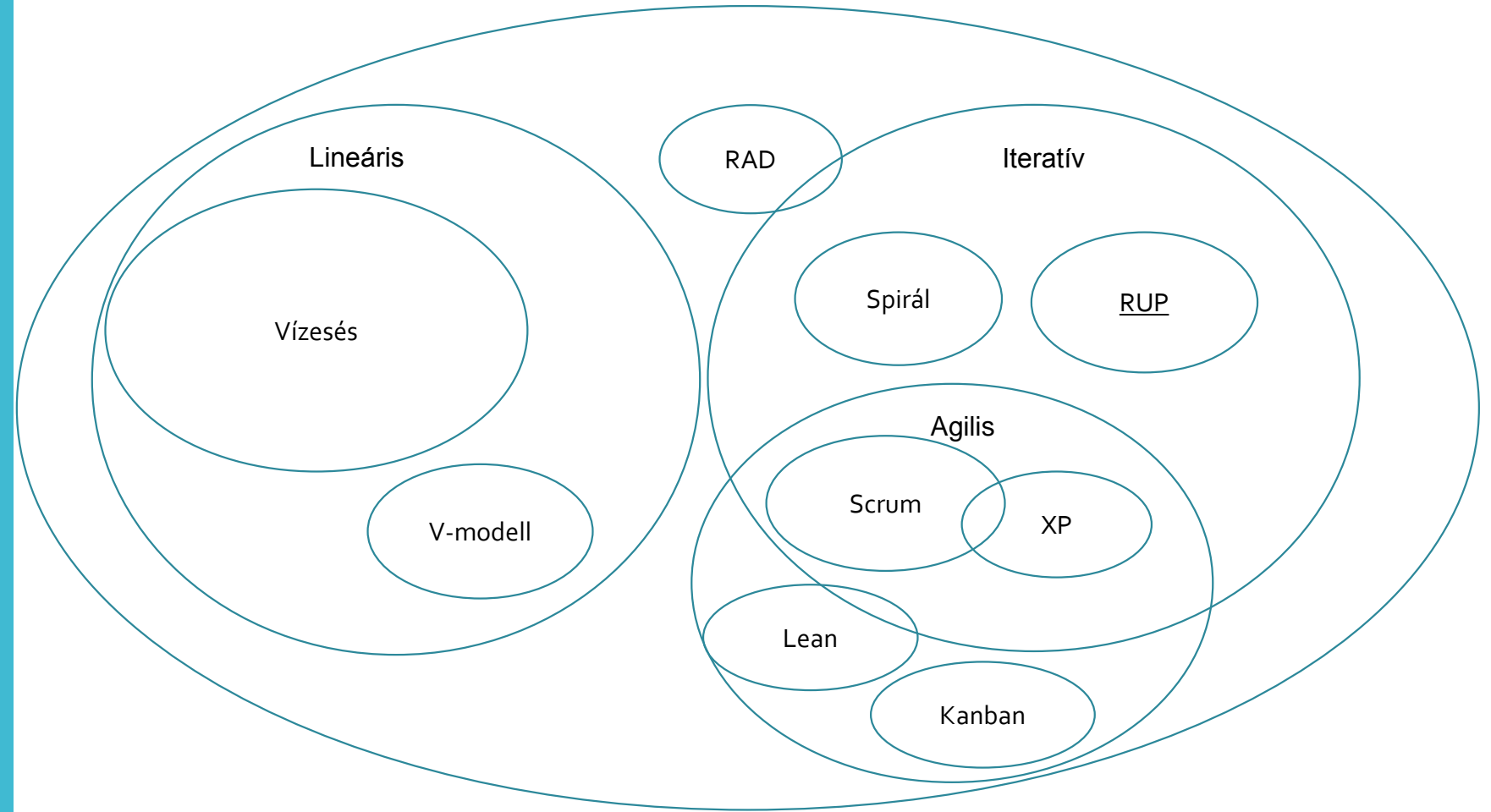
Szoftverfejlesztési módszertan

- Keretrendszer
- Célja:
rendszerezni,
tervezni,
ellenőrzés alatt tartani
egy informatikai rendszer
fejlesztésének folyamatát.



**Miért, hogyan
alakultak ki a
szoftverfejlesztési
módszertanok?**

Szoftverfejlesztési modellek



Kiáltvány az agilis szoftverfejlesztésért

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

Azaz, annak ellenére, hogy a jobb oldalon szereplő tételek is értékkel bírnak, mi többre tartjuk a bal oldalon feltüntetetteket.

Agilis kiáltvány

Scrum

a szoftverfejlesztés egyik agilis projekt-
végrehajtási módszere

A Scrum Útmutató

Meghatározó útmutató a Scrumhoz:
A játék szabályai

2017 November



Jeff Sutherland

Ken Schwaber

Kifejlesztette és karbantartja: Ken Schwaber és Jeff Sutherland

MAGYAR | Hungarian

A Scrum útmutató letölthető:
<https://www.scrumguides.org/>
(20 oldal)

Scrum-ot
használnak
például ők
is ...

Scrum has been used by:

- Microsoft
- Yahoo
- Google
- Electronic Arts
- High Moon Studios
- Lockheed Martin
- Philips
- Siemens
- Nokia
- Capital One
- BBC
- Intuit
- Intuit
- Nielsen Media
- First American Real Estate
- BMC Software
- Ipswitch
- John Deere
- Lexis Nexis
- Sabre
- Salesforce.com
- Time Warner
- Turner Broadcasting
- Oce

Scrum-ot
használnak
például
erre is ...

Scrum has been used for:

- Commercial software
- In-house development
- Contract development
- Fixed-price projects
- Financial applications
- ISO 9001-certified applications
- Embedded systems
- 24x7 systems with 99.999% uptime requirements
- the Joint Strike Fighter
- Video game development
- FDA-approved, life-critical systems
- Satellite-control software
- Websites
- Handheld software
- Mobile phones
- Network switching applications
- ISV applications
- Some of the largest applications in use

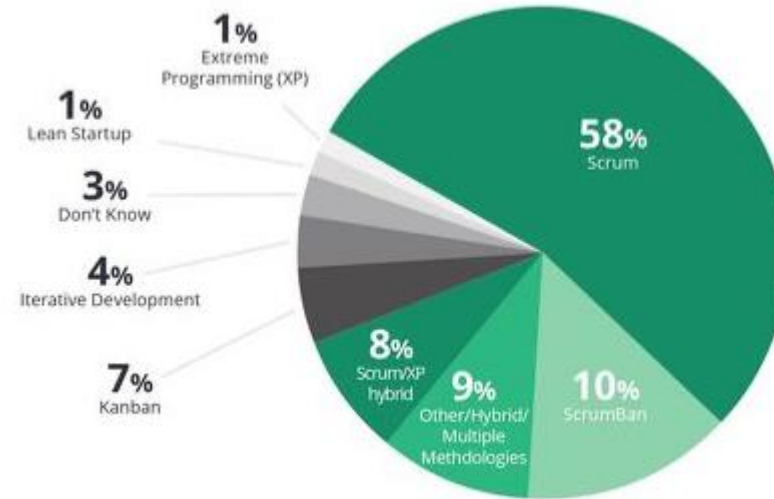
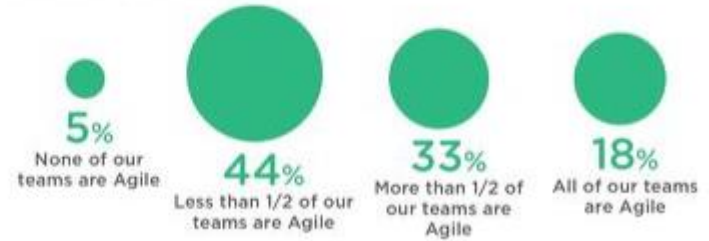
State of Agile – 2019

<https://stateofagile.com/>



PERCENTAGE OF TEAMS USING AGILE

82% of respondents indicated that not all of their company's teams have adopted Agile practices signaling that there is still growth to come for enterprise Agile adoption.



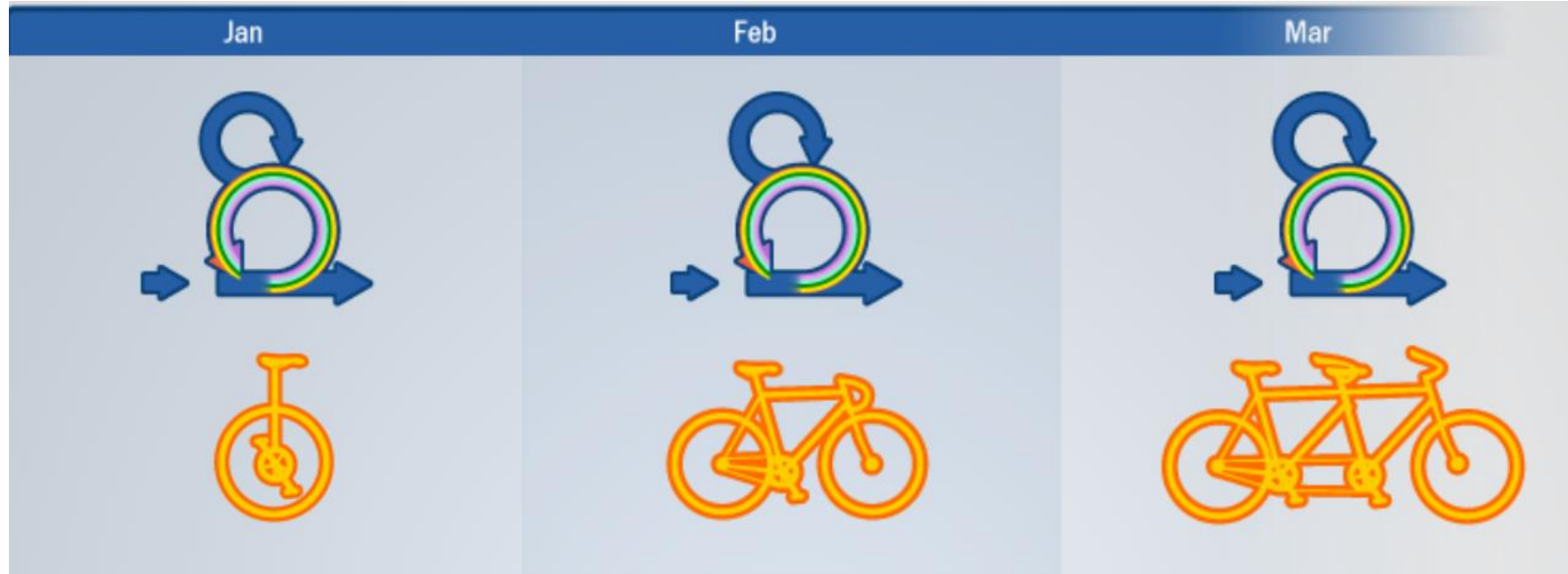
Futam

Sprint

A futam (sprint) fázis

- 2-4 hetes munkaszakasz (állandó hossz jobb ritmust okoz)
- A terméknek mind **tervezése, kódolása és tesztelése** a futam alatt zajlik.
- A futam eredménye **üzleti értéket képviselő működő kód.**
- A feladatok és az idők meghatározása után a Termékgazda nem szól bele a csapat munkájába.
- A Scrum csapat magában dolgozik, ha jó összetételű, akkor **önszervező**.
- A futam alatt együtt kell dolgozni!

A futam (sprint) fázis



Scrum keretrendszer

Szerepek

- Termékgazda
- Scrum mester
- Fejlesztő

Csapat

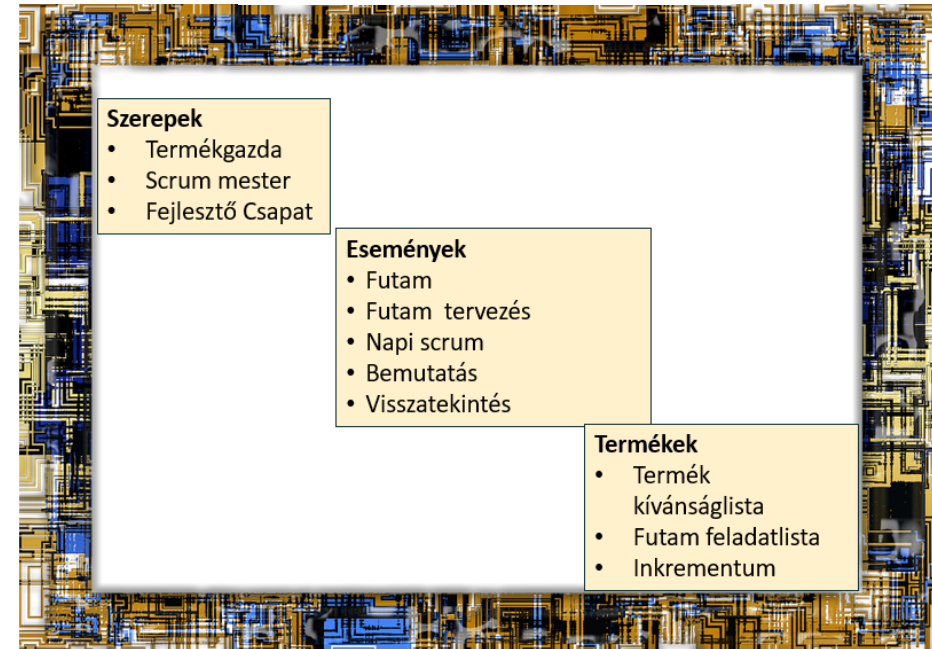
Események

- Futam
- Futam tervezés
- Napi scrum
- Bemutató
- Visszatekintés

Termékek

- Termék
kívánságlista
- Futam feladatlista
- Inkrementum

- **Roles:**
 - Product Owner
 - Scrum Master
 - Development Team
- **Events:**
 - Sprint
 - Sprint Planning
 - Daily Scrum
 - Sprint Review
 - Retrospective
- **Artifacts:**
 - Product Backlog
 - Sprint Backlog
 - Increment



Szerepek

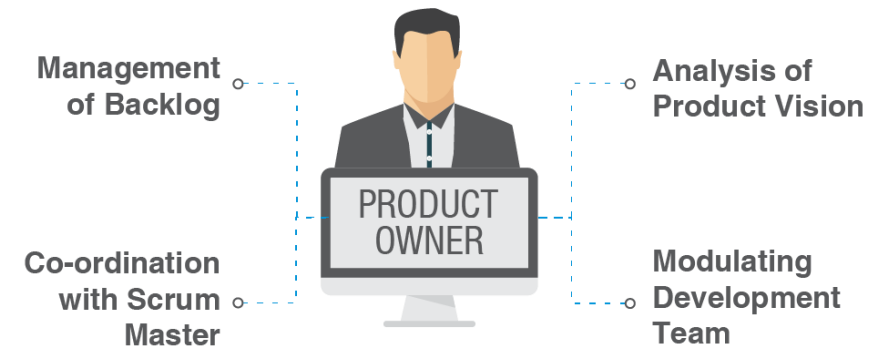
Szerepek: Termékgazda



- Az **ügyfél hangját** képviseli
- A „mit” (a feladat) kérdésével foglalkozik, és nem a „hogyan”-nal
- Gondoskodik a termékvízióról, és világossá teszi a csapat számára
- Meghatározza a kibocsátási dátumokat és azok tartalmát
- Biztosítja, hogy a Scrum csapat üzleti szempontból hasznos dolgokon dolgozik, azaz felelős a termék nyereségességéért (ROI)
- Priorizálja az igényeket üzleti értékük szerint, illetve szükség esetén futamonként módosítja azt
- Adminisztrálja a termék kívánságlistát, azaz hogy mit kell csinálni
- Elfogadja vagy visszautasítja a futam eredményeit
- Gyakran az ügyfél delegálja, de lehet a belső szervezet tagja
- Átfogó műszaki, piaci és üzleti ismeretekkel rendelkezik

A jó termékgazda jellemzői

- Mindig elérhető
- Üzleti tudás, bölcsesség
- Kommunikatív
- Döntésképes
- Felhatalmazással rendelkező
- Vezető típus, akit elfogad a csapat
- Jó kapcsolatteremtő (pl. az ügyféllel)



Szerepek: Scrum mester

- A **folyamatokért** felelős
- Tréner, javító és „ajtónálló”, „team leader”
- Felelős a Scrum értékek és gyakorlatok meghatározásáért
- A napi Scrum résztvevője (de nem kötelezően!)
- Az akadályokat elhárítja
- Biztosítja a csapat termelékenységét
- Külső hatásoktól védi a Scrum csapat munkáját
- Minden futam után értékelő megbeszélést tart a csapat tagjaival, ahol a tapasztalatokat és a következtetéseket levonják. Cél a tudás és a motiváció növelése a következő futamhoz
- Nem projektmenedzser (A projektmenedzseri funkciók a Termékgazda, a Scrum mester és a csapat között megoszlanak)
- Nincs hatalma a csapattagok felett, de van hatalma a folyamatok felett



A jó Scrum mester jellemzői

- Felelősségvállaló
- Szerény
- Együttműködő
- Elkötelezett
- Befolyásolási képességgel rendelkező
- Értelmes, jól informált



Szerepek: Fejlesztő csapat



- A tényleges munkát végzi
- Tipikusan 3-9 fős csapat
- A csapattagok határozzák meg a munka menetét és kiosztását, a csapat önszerveződő. Ideális esetben nincsenek címek, rangok.
- Univerzális csapatok (tervező, programozó, tesztelő, stb.). Legjobb, ha mindenki képes átvenni másik munkáját.
- A csapat összetétele csak futamok között változik.
- A Scrum mester és a Termékgazda nem tagja.

Nagyobb csapat előnyei



- Szélesebb lehetséges szakértelem
- Kulcs személy kilépésének kisebb a kockázati hatása
- Nagyobb a specializál



Kisebb csapat előnyei (több)

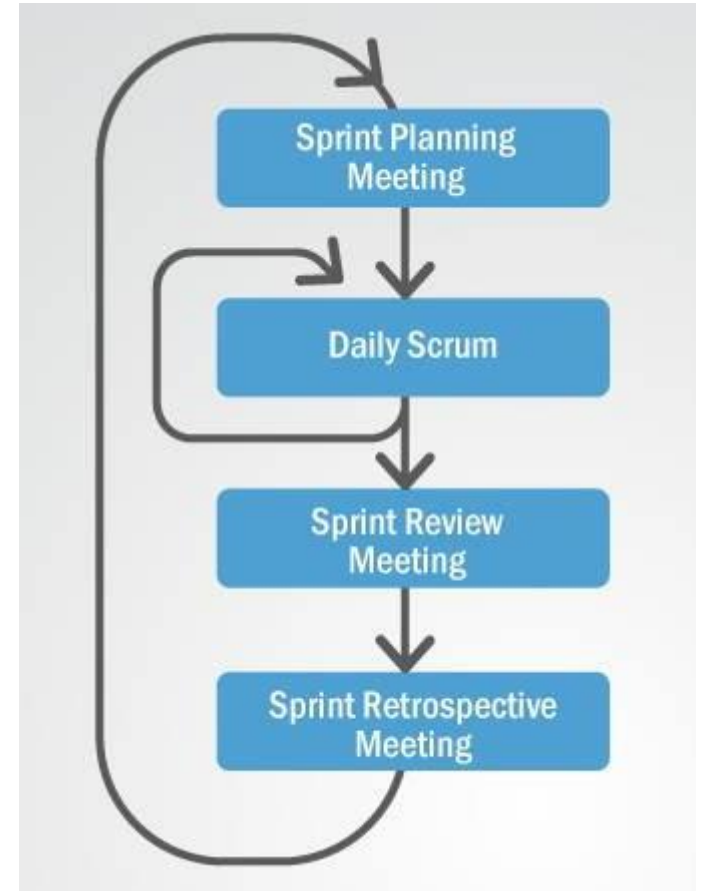


- Kevesebb szociális lötyögés (3 fős csapat teljesítménye csak 2.5× az egyéni teljesítmények átlaga, 8 fős esetben ez a szám csak 4×)
- Konstruktív interakció gyakoribb kis csapatoknál
- Koordinációra kevesebb idő szükséges
- Senki nem bújhat meg háttérben
- Kisebb csapatban jobban érzik magukat az emberek
- Ártalmas túlspecializálódás kisebb valószínűséggel fordul elő

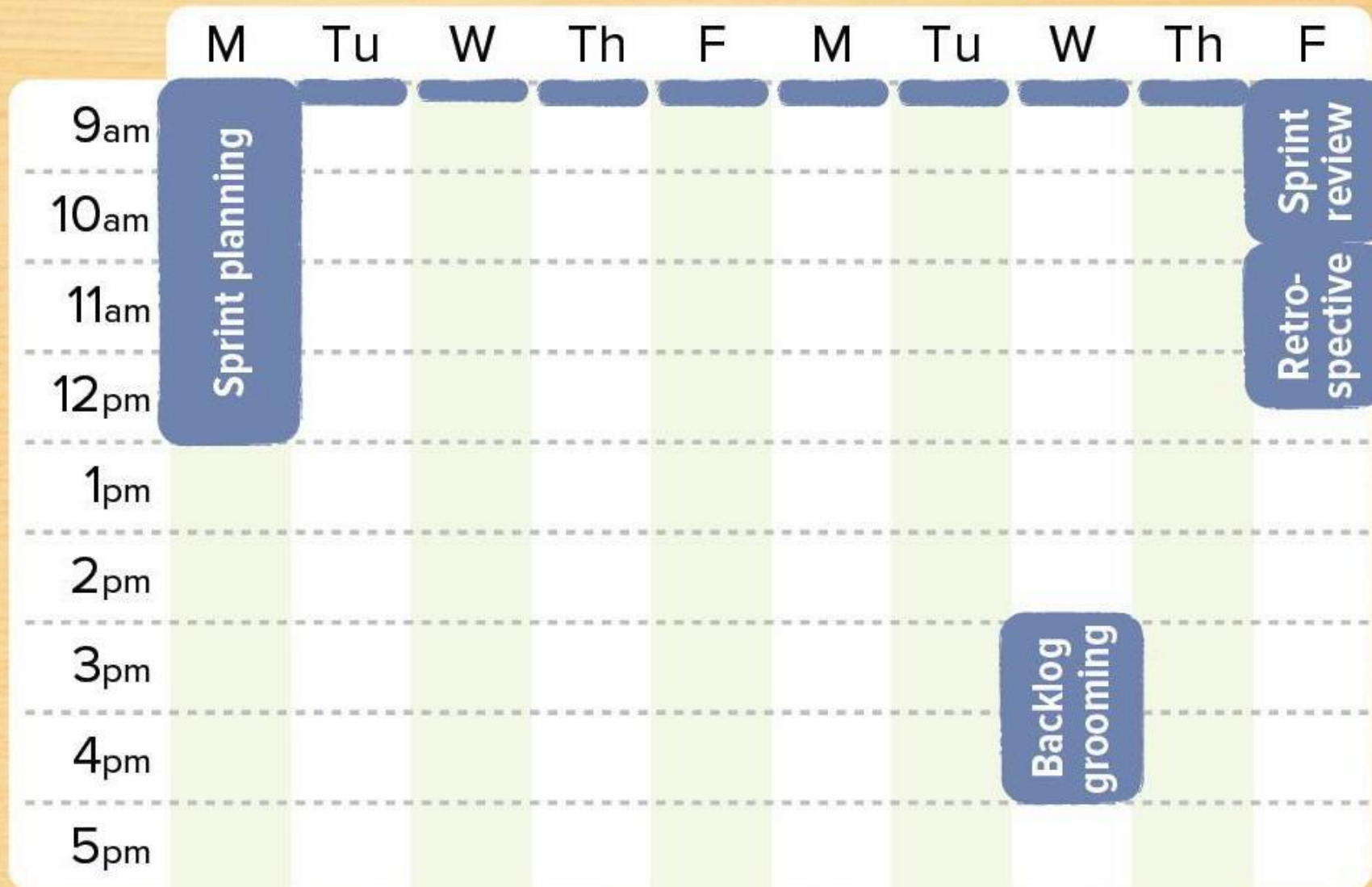
A folyamat

A Scrum folyamat elemei

- Futam
- Futam tervezés
- Napi Scrum
- Bemutató (demonstráció)
- Visszatekintés (retrospektív, kiértékelés)



A sample sprint



I. Futam tervezés

- A csapat megbecsüli a termék kívánságlista első elemeinek a bonyolultságát (USP), és kiválasztja azokat az elemeket, amelyek megvalósítását vállalja a futamra
- Létrehozzák a futam feladatlistát:
 - Feladatok azonosítása és becslése (1-8 óra)
 - Közösen és NEM a Scrum mester
 - Magas szintű tervezés



Estimating in zoo points (súly)



Lion
Kangaroo
Rhinoceros
Bear ?
Giraffe
Gorilla
Hippopotamus
Tiger



HU 9:30
2013.06.02.

Oroszlán



8

Kenguru



3

Orrszarvú



40

Medve



10

Zsiráf



15

Gorilla



7

Tigris



10

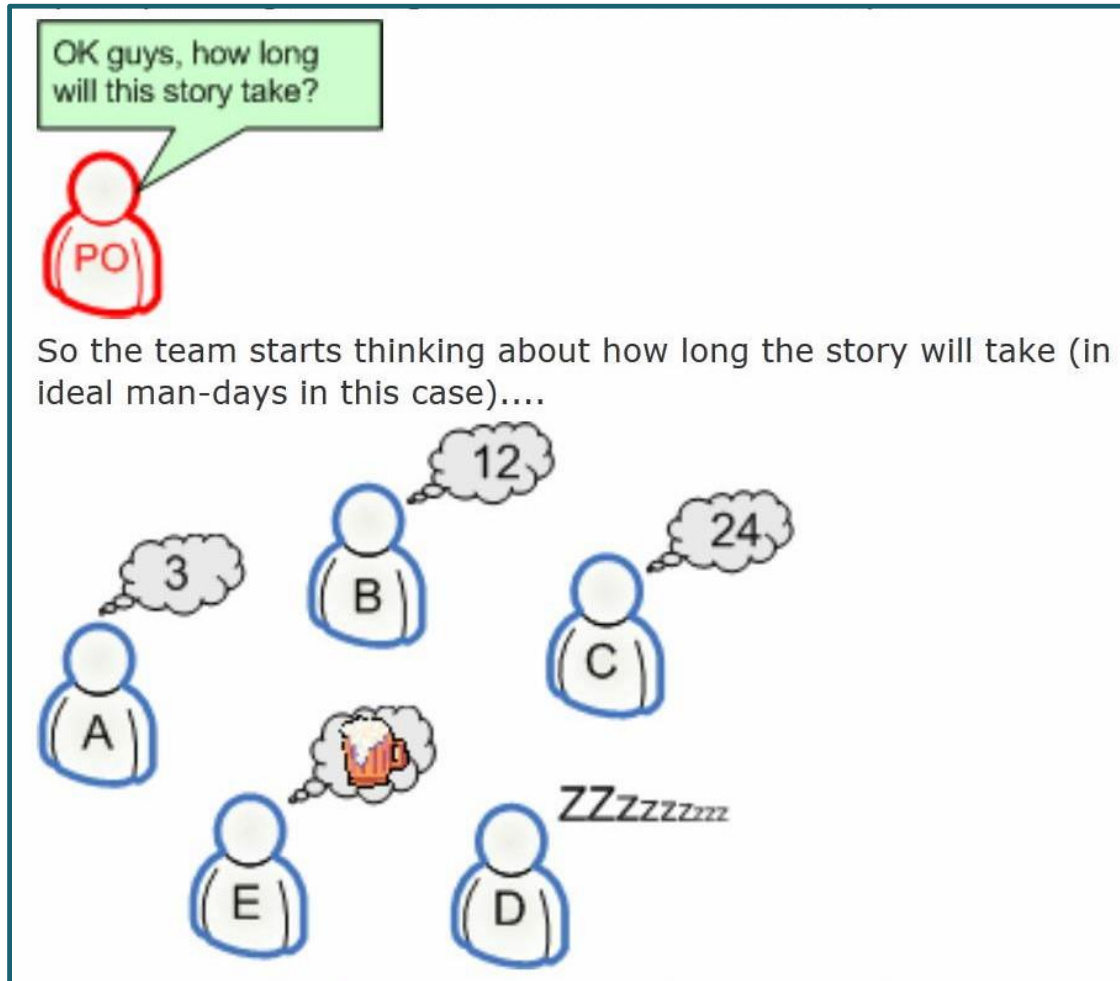
Planning Poker



Planning Poker

- 0 Triviális (pl. egyszerű átnevezés)
- 0,5 - 1 Technikailag nem komplex, egyszerű implementálni
- 2 Technikailag nem komplex, nehezkesebb implementálni
- 3 Valamelyest komplex vagy alapos átgondolást igényel az implementálás
- 5 Valamelyest komplex, ismeretlenekkel vagy külső függőséggel; kiterjedt tesztelést igényel
- 8 Komplex vagy szövevényes (a rendszer különböző részeit érinti); nagymértékű külső függelmek; különböző ismeretlenek; többszintű tesztelést igényel
- 13 Nagyon komplex és szövevényes (az egész rendszert érinti); rengeteg különböző mértékű függelem; határozottan sok ismeretlen; kiterjedt tesztelést igényel.
- 20 Eposz (Herkules)
- 40 Óriás eposz (Illiász és Odüsszeusz kombinálva)
- 100 Az összes Görög-római, Babiloni, Perzsa és Hetti hősi eposz kombinálva

Becslés Planning Poker nélkül

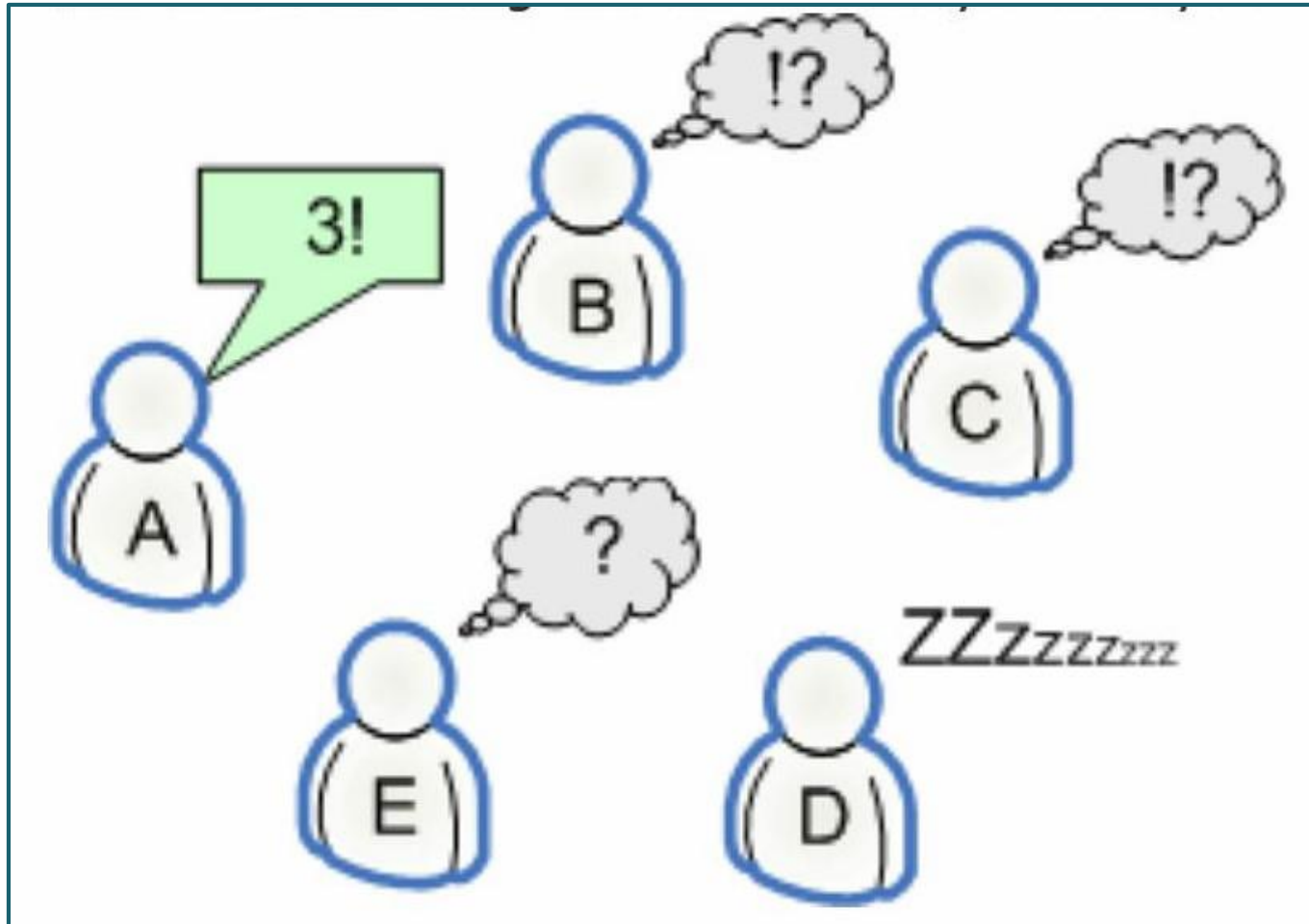


A azt hiszi, hogy határozottan tudja, hogy mit kell csinálni, így azt gondolja, hogy 3 nap alatt meg tudja csinálni.

B és **C** sokkal pesszimistább.

D és **E** gondolatban másutt jár.

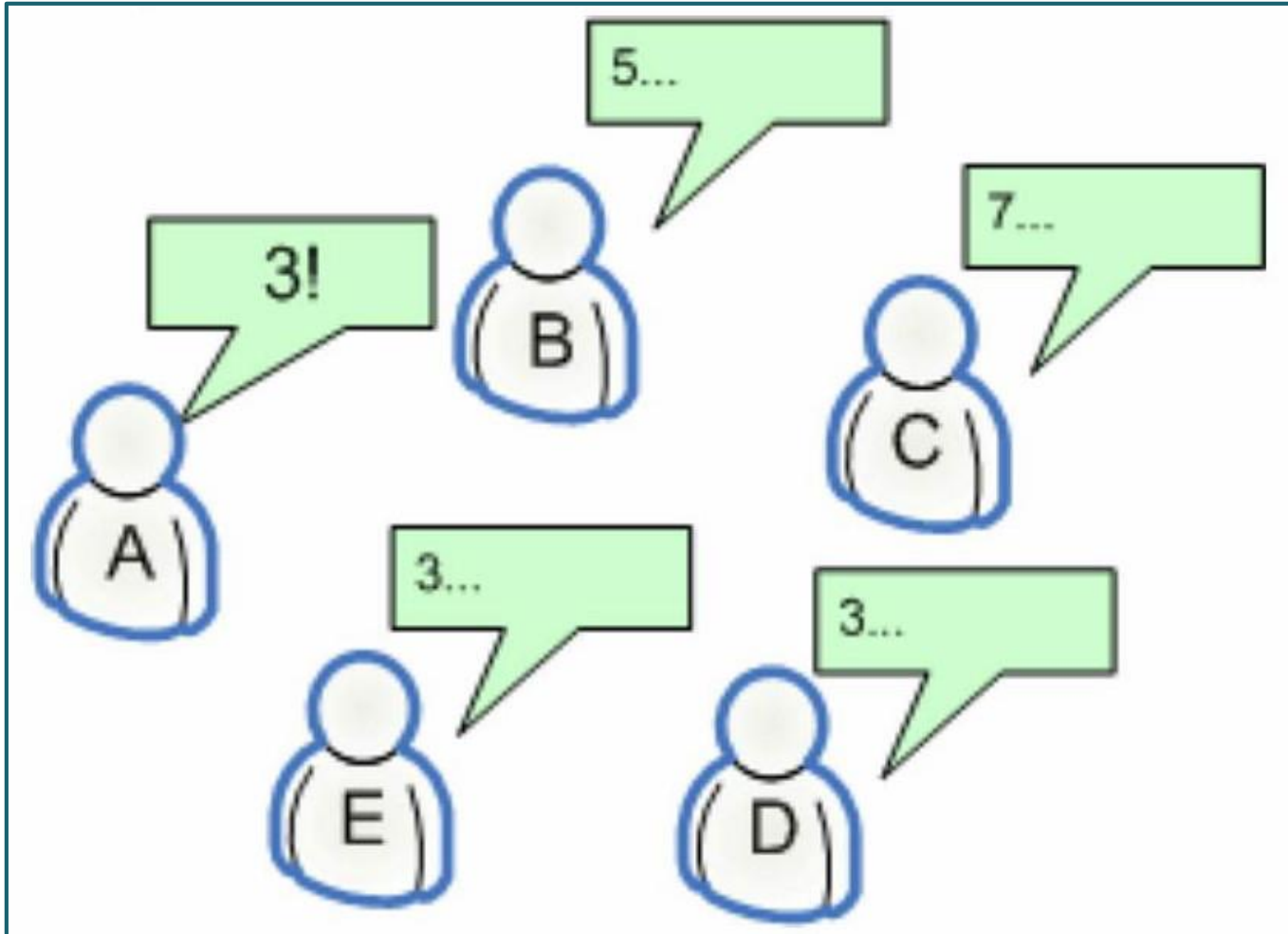
Becslés Planning Poker nélkül



Ez **B-t** és **C-t**
elbizonytalanítja

,
E felébred, **D**
még továbbra is
alszik.

Becslés Planning Poker nélkül



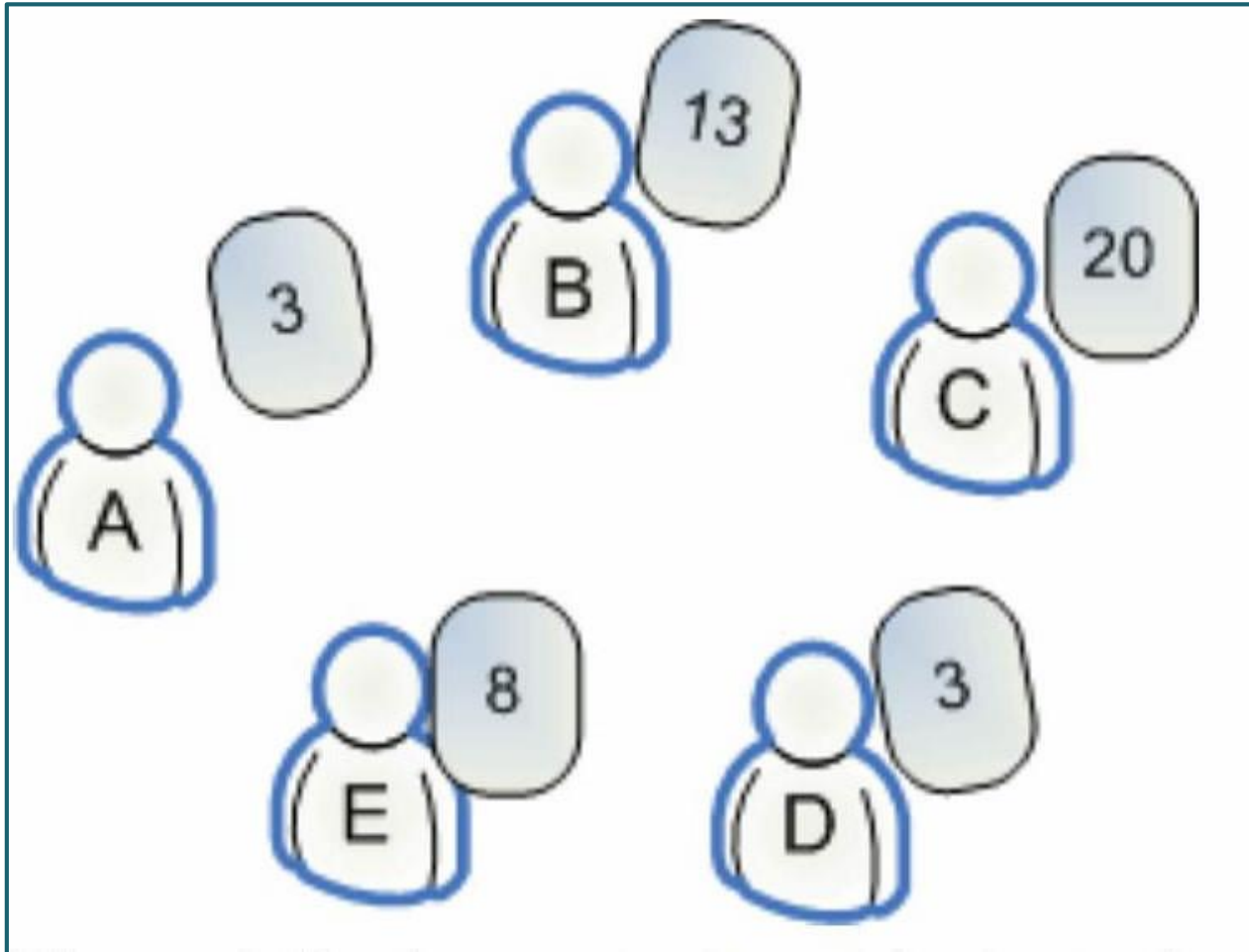
Az újra feltett kérdésre az **A** határozottsága érvényesült, bár **B** és **C** kezdetben sokkal többre gondolt.

Planning Poker



Most senki nem alszik,
mert muszáj egy
kártyát felemelni.

Planning Poker

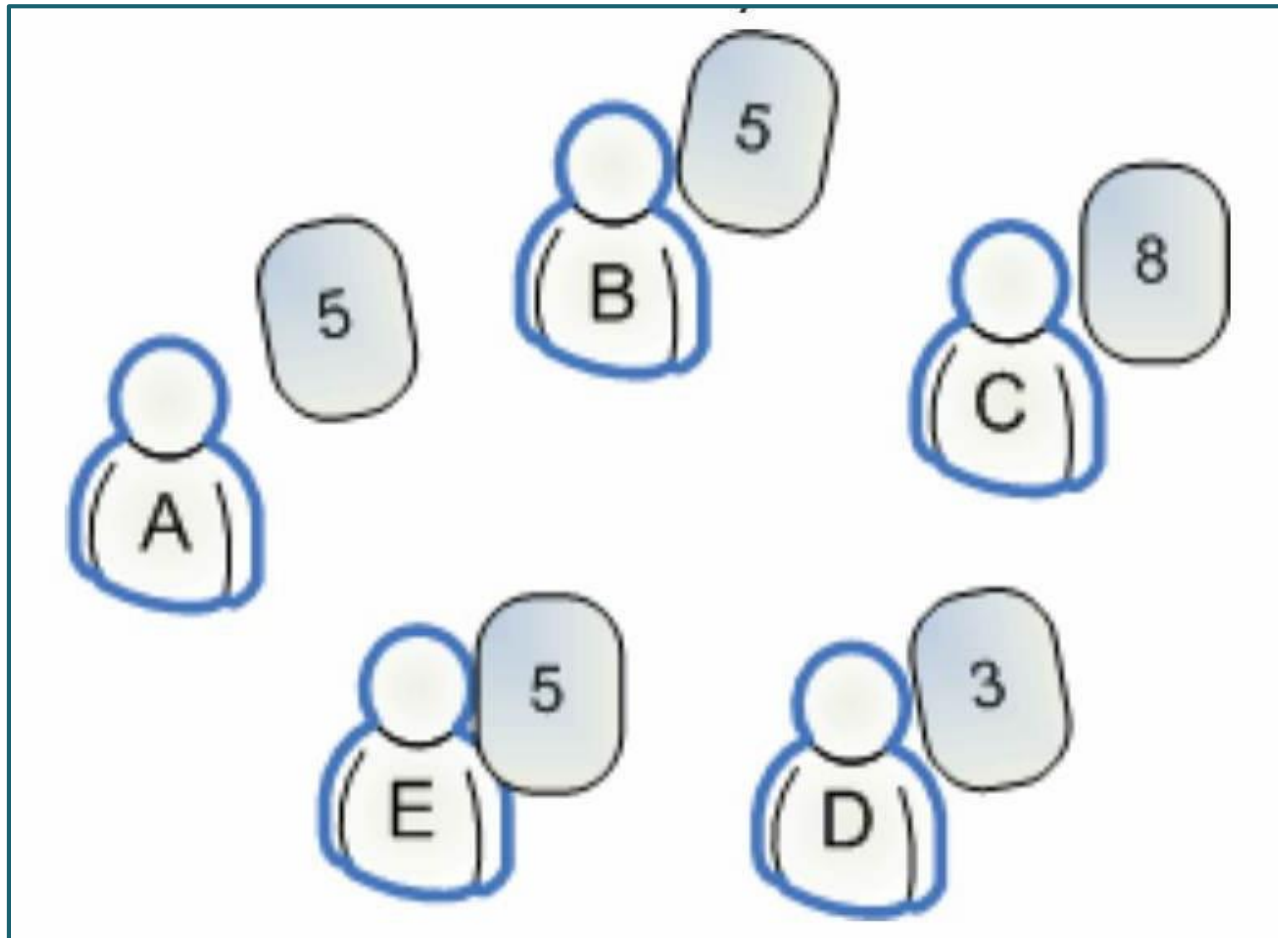


Nagy a különbség.
Megbeszéljük.

A rájön, hogy egy fontos feladatról elfelejtkezett,

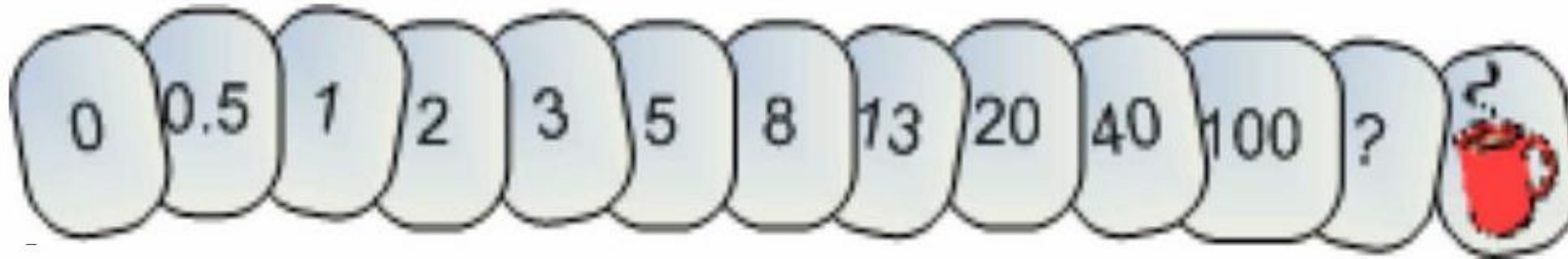
C pedig elismer, hogy az A által bemutatott elképzeléssel a feladat hamarabb megoldható.

Planning Poker



Eme következő licit után megegyeznek 5-ben.

Planning Poker



A feladat elkészült, vagy lényegileg semmi, pár perces munka

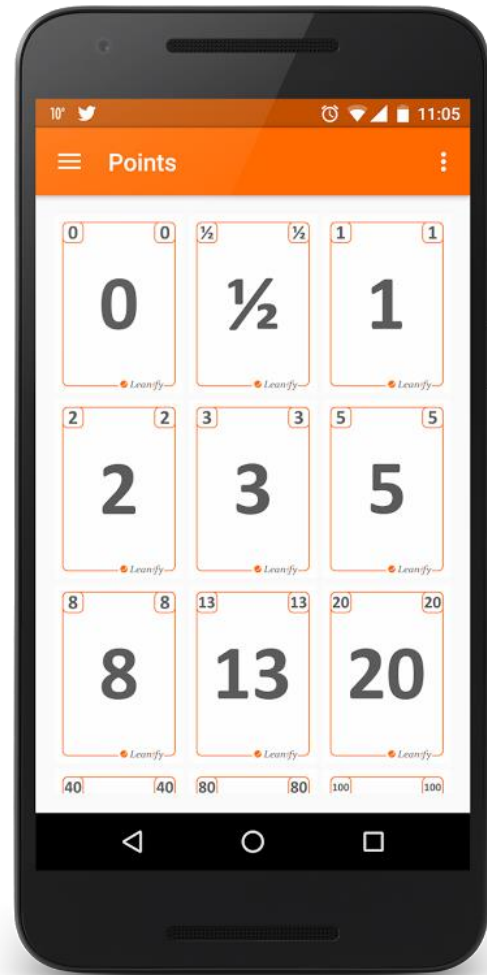


Fogalmam sincs. Ha túl gyakran használják, akkor a user story-k nincsenek rendesen elemézve, az információ nincs eléggé megosztva a csapatban



Fáradt vagyok, rövid szünetet kérek!

Planning Poker okostelefonra



II. Napi Scrum



- Minden nap ugyanabban az időben a Scrum mester és a csapat rövid (kb. 15 perc) megbeszélést tart
- Állva!
- Cél a haladást gátló akadályok meghatározása (nem felszámolása)
- (Például) minden tag három kérdésre válaszol:
 - Mit végzett az utolsó megbeszélés óta?
 - Mit fog csinálni a következő megbeszélésig?
 - Van-e valami, ami gátolja, hogy a tervek szerint haladjon?
- Bárki csatlakozhat a megbeszéléshez, de csak a Scrum mester és a csapat tagjai beszélhetnek.
- Nem a Scrum mesternek szól, hanem egymásnak (egymás felé vállalnak kötelezettségeket).

Tipikus hibák a napi Scrum esetében



- Késve kezdődik
- Elmaradozik
- Elhúzódik
- A Scrum mesternek beszélnek
- Fecsegés
- Kísérlet a felmerülő problémák megoldására
- Nem a futamhoz tartozó problémákról beszélnek
- Belebeszél olyan valaki, aki nem tartozik a csapathoz
- Kétoldalú vagy kiscsoportos beszélgetések alakulnak ki
- Személyeskedés

III. Folyamat vége: Bemutató és kiértékelés

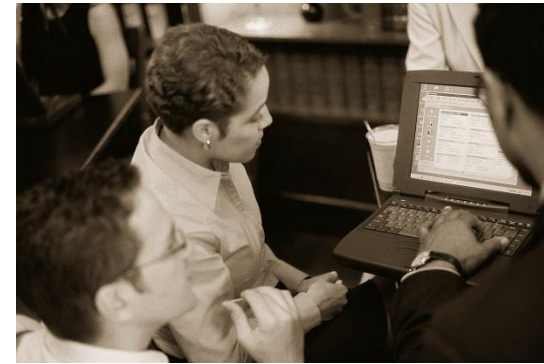
- Minden futam széles körű (termékgazda, felhasználók, menedzsment) bemutatóval végződik
- Ez az alapja a Scrum csapat kiértékelő megbeszélésnek (1-2 óra), ami egyben a következő futam indító megbeszélése lehet

Bemutató

- A csapat bemutatja, hogy mi alkotott a futam során
- **Élő, működő program bemutatója**, nem prezentáció
- Időt kell szánni az előkészítésére
- A csapat és a Termékgazda részvétele kötelező
- Bárki részt vehet rajta (Scrum mester, ügyfél, felsővezetés, stb.)
- A termékgazda elfogadja vagy visszautasítja a termékeket a kész (done) kritériumok alapján.
- A felhasználói történet megvalósítása definíció szerint akkor és csak akkor fejeződik be, ha átmegy az összes elfogadási teszten /kész kritériumon



Tipikus hibák a bemutatóval kapcsolatban



- Nem történik meg a futam lezárásaként
- Az ügyfél képviselője nem vesz rajta részt
- A csapat valamely tagja nem vesz rajta részt, mert például ő most nem készített bemutatható felhasználó történetet
- Nem álltak rendelkezésre kész kritériumok
- Olyan felhasználói történetet vesznek át, ami nem teljesíti a kész kritériumokat
- Az elfogadás nem a termékgazda egyszemélyi döntése
- Működő program helyett prezentációt tartanak arról, hogy mit kellene a programnak tudnia
- Nem a program(rész) készítője tartja a bemutatót
- A bemutató részként próbálja a csapat összeállítani a működéshez szükséges környezetet
- Olyan felhasználói történetet próbál a csapat bemutatni, és így elfogadtatni, amelyről maga is tudja, hogy nem teljesíti a kész kritériumokat (hátha átmegy...)
- A bemutató során felmerülő hibák elemzésével töltik az időt

IV. Futam visszatekintés (Retrospective)

- Időszakonként visszatekintés, hogy mi ment jól és mi nem
- Minden futam után tartandó
- Résztvevők:
 - A csapat
 - A Scrum mester
 - A Termékgazda
 - És mások (leginkább megfigyelőként!)
- A futam alakulásának elemzése pl. az haladási grafikon alapján (a hátralevő munka alakulása a tervezetthez képest)
- A Scrum mester moderálja



Tipikus hibák a visszatekintés során



- Legdurvább hiba, ha nincs visszatekintés
- Megelőzi a bemutatót
- Formális: tudjuk le minél gyorsabban
- Külső partnerek beleszólnak
- Személyeskedés, személyeket értékelünk és nem a csapatot
- Végig vagy túlnyomóan a Scrum mester beszél
- A Scrum mester kinyilatkoztatja a szükséges folyamatjavító lépéseket
- A csapat valamely tagja folyamatosan nem nyilvánít véleményt

Time-box (maximális idő egy esemény kapcsán)

| Események | Résztevői | Time-box (1 hónapos futam esetén) |
|----------------|---|--------------------------------------|
| Futam tervezés | Scrum mester, Termékgazda, Fejlesztő csapat | 8 óra |
| Napi Scrum | Fejlesztő csapat | 15 perc (mindig) |
| Bemutató | Scrum mester, Termékgazda, Fejlesztő csapat, Érintettek | 4 óra |
| Visszatekintés | Scrum mester, Termékgazda, Fejlesztő csapat | 3 óra |

Termékek

Termék kívánságlista (Product backlog)

- Követelmények
- A projekt elvárt munkáinak listája
- Ideális esetben olyan elemek, amelyek az ügyfél számára üzleti értékkel bírnak
- A Termékgazda priorizálja
- Minden egyes futam megkezdése előtt újra priorizálásra kerül

Felhasználói történet (User story)

- A termék kívánságlista ebből áll.
- A felhasználói történet egy funkció vagy jellemző rövid, egyszerű leírása azon személy (általában a felhasználó vagy megrendelő) által megfogalmazva, aki ezt a új képességet szeretné.
- Tipikusan leírható az alábbi mintával:
As a <type of user>, I want <some goal> so that <some reason>
vagy
In order to <achive value>, as a <type of user>, I want <some goal>
- A felhasználói történetnek van neve (azonosítója), leírása, elfogadási teszt forgatókönyve, kész kritériuma

Felhasználói történet példák

- Felhasználóként regisztrálni kell magamat felhasználói névvel és nem triviális (legalább 8 karaktert, nagybetűt, kisbetűt és számot egyaránt tartalmazó) jelszóval azért, hogy később biztonságosan be tudjak jelentkezni a rendszerbe.
- Webes könyvtárház felhasználójaként szeretném látni a legnépszerűbb száz könyv listáját azért, hogy egyet vagy többet ki tudjak választani belőle megvásárlás céljára.
- Webes könyvtárház felhasználójaként szeretném rendezni a legnépszerűbb száz könyv listáját áruk szerint úgy, hogy a legolcsóbb legyen legelől.

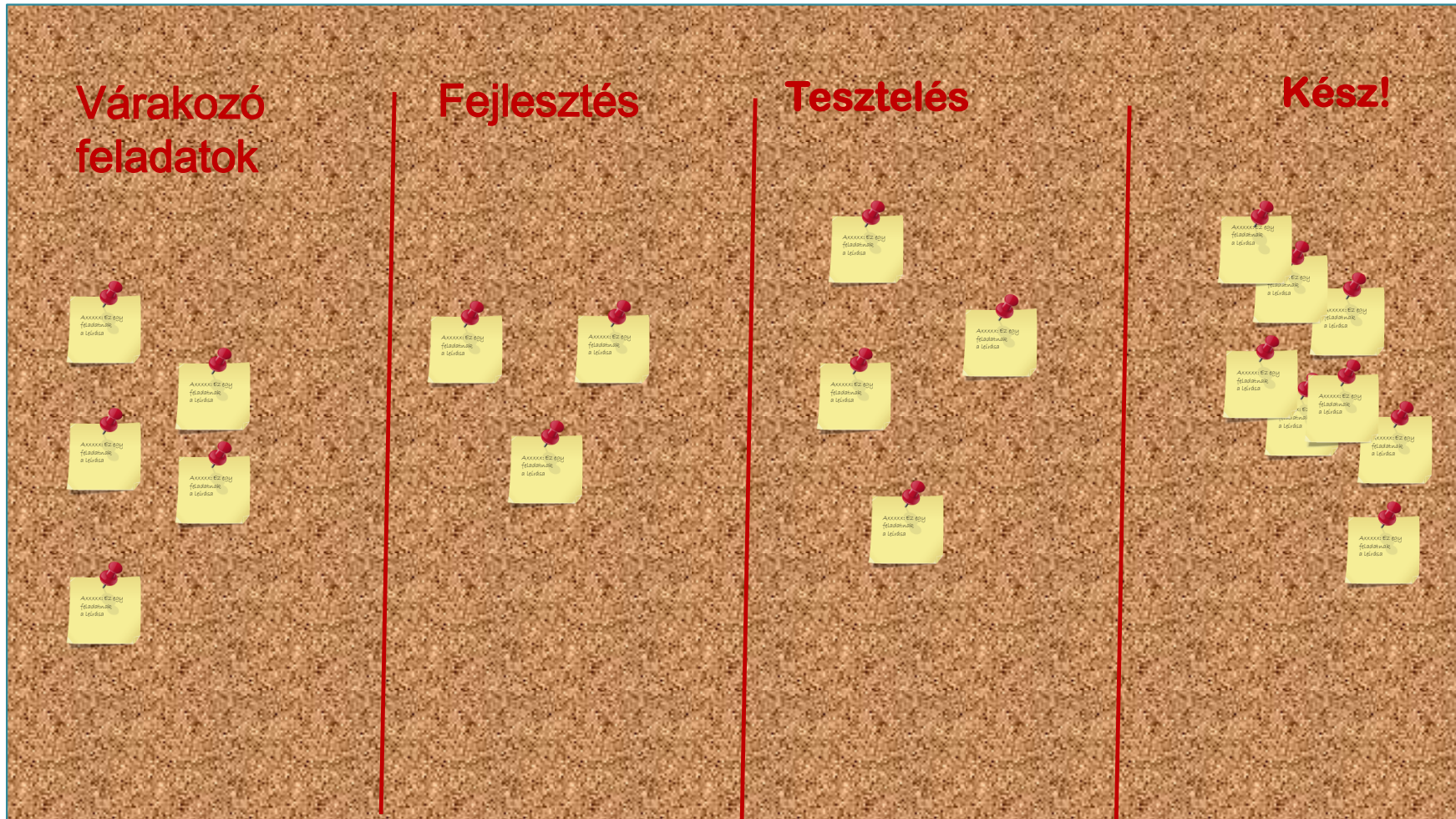
Futam feladatlista (Sprint backlog)

- A csapattagok választanak munkát maguknak a futam feladatlistából (nem kiosztják nekik)
- A hátralevő munkát naponta újra becslik
- Bármelyik csapattag hozzáadhat a futam feladatlistához, törölhet belőle, változtathat rajta
- Ha egy munka nem világos, akkor több időt allokáljunk rá a futam feladatlistában, és bontsuk le később.
- Akkor frissítsük a hátralevő munkára vonatkozó információt, amikor többet tudunk róla

Termékek

**Melyeket a Scrum útmutató nem említ a Scrum részeként,
de Scrum kapcsán gyakran használtak**

Scrum tábla részlet

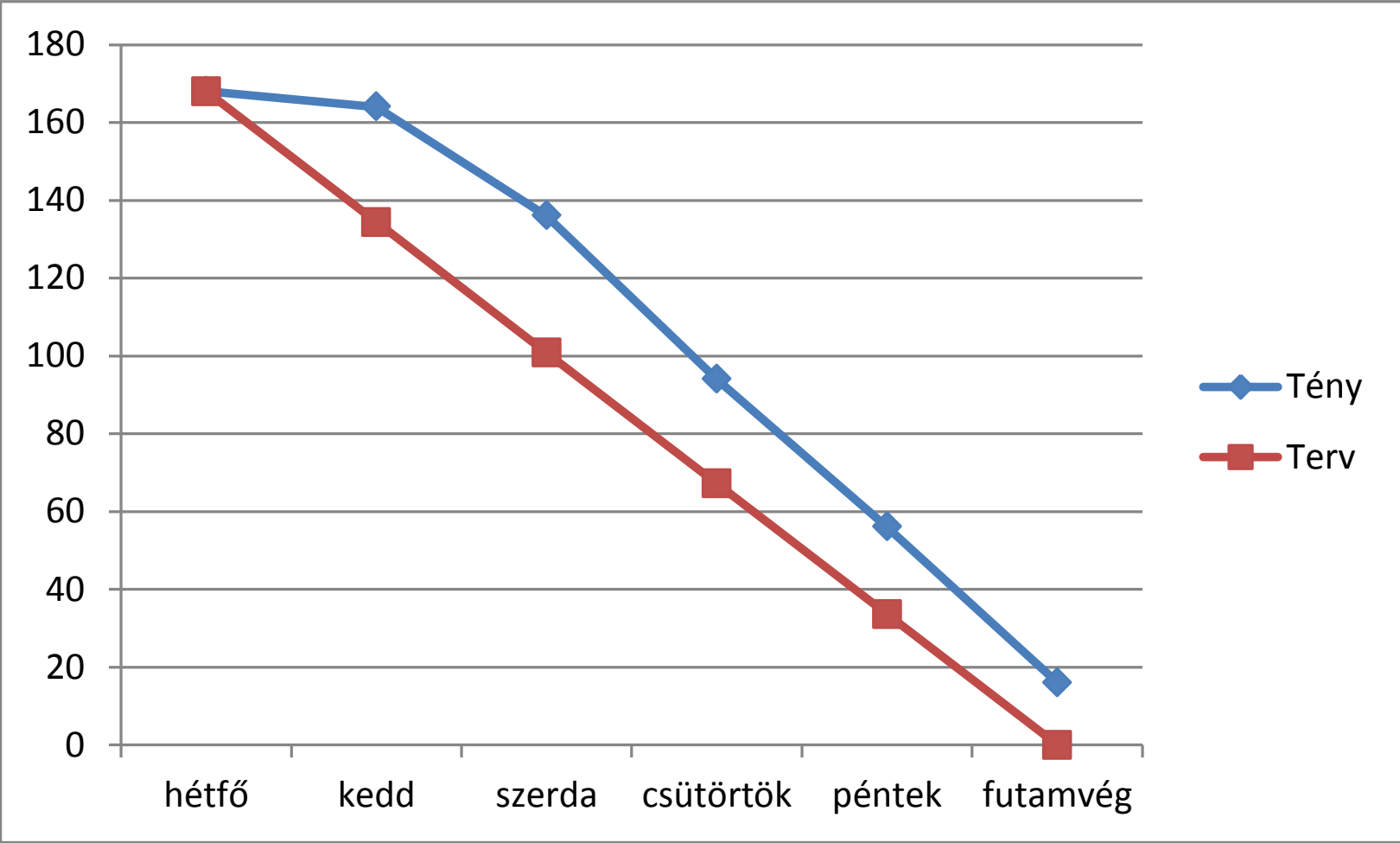


Jira – Scrum tábla részlet

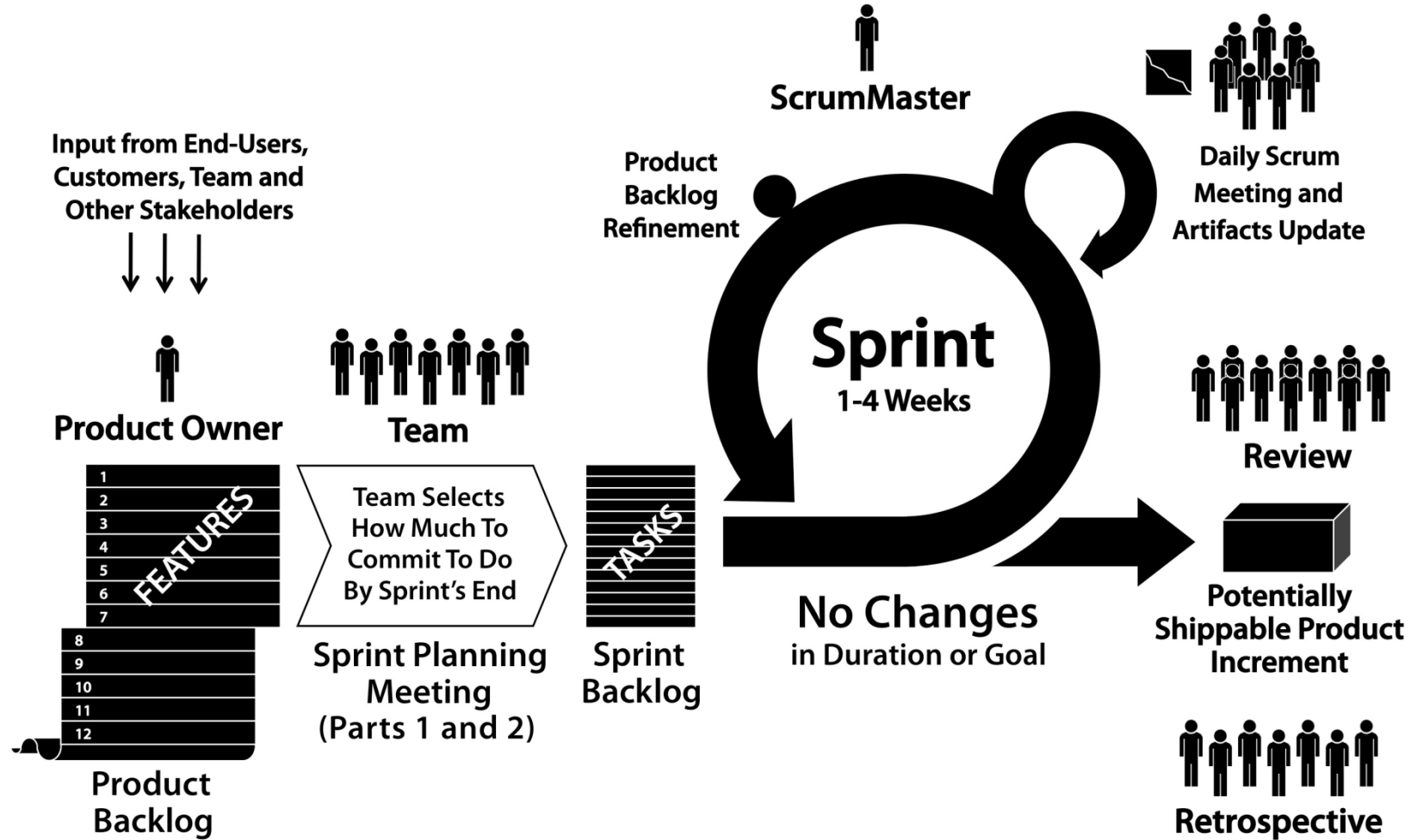
The screenshot displays a Jira Team Scrum Board for 'Sprint 3'. The board is organized into three columns: 'To Do', 'In Progress', and 'Done'. Each column contains a vertical list of issue cards. The 'To Do' column has two cards, 'In Progress' has three, and 'Done' has three. Each card includes an issue ID (TIS-28, TIS-8, TIS-27, TIS-10, TIS-20, TIS-9, TIS-16, TIS-7), a title, a description, and an assignee's avatar. A small circular badge in the bottom right of each card indicates the number of sub-tasks or related items. The board also features a navigation bar at the top with 'Create issue' and a filter bar below the board title with 'Product', 'UI', 'Server', 'Only My Issues', and 'Recently Updated'.

| Column | Issue ID | Title | Description | Assignee | Count |
|-------------|----------|---|-------------|----------|-------|
| To Do | TIS-28 | Research options to travel to Pluto | | [Avatar] | 5 |
| | TIS-8 | Requesting available flights is now taking > 5 seconds | | [Avatar] | |
| In Progress | TIS-27 | Add Phobos and Deimos Tours as a Preferred Travel Partner | | [Avatar] | 8 |
| | TIS-10 | Bad JSON data coming back from hotel API | | [Avatar] | |
| | TIS-20 | Engage Saturn Shuttle Lines for group tours | | [Avatar] | 3 |
| Done | TIS-9 | After 100,000 requests the SeeSpaceEZ server dies | | [Avatar] | |
| | TIS-16 | Establish relationship with local office supplies company | | [Avatar] | 3 |
| | TIS-7 | 500 Error when requesting a reservation | | [Avatar] | |

Haladási Diagram



SCRUM



Scrum értékek



COURAGE

Scrum Team members have courage to do the right thing and work on tough problems

FOCUS

Everyone focuses on the work of the Sprint and the goals of the Scrum Team

COMMITMENT

People personally commit to achieving the goals of the Scrum Team

RESPECT

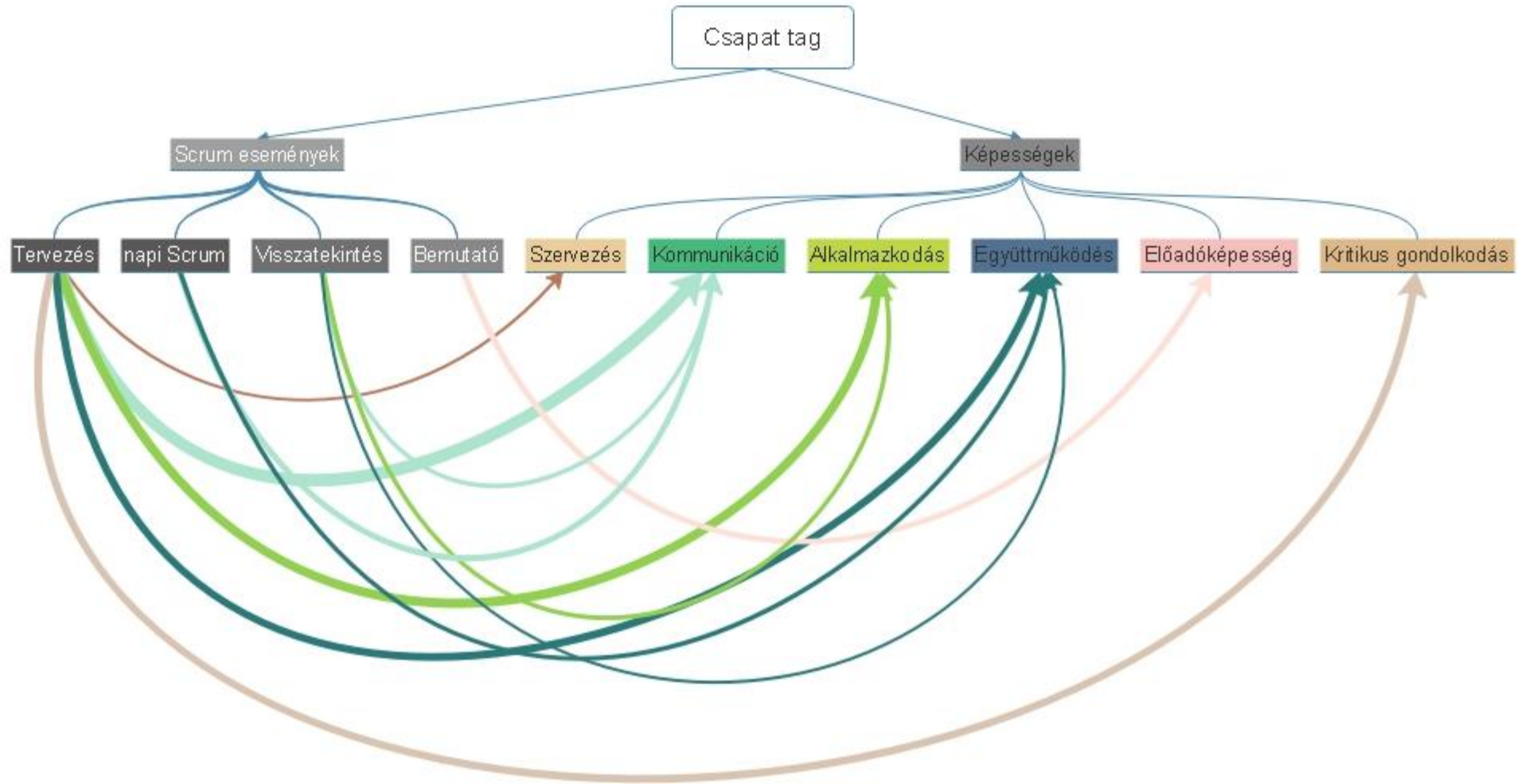
Scrum Team members respect each other to be capable, independent people

OPENNESS

The Scrum Team and its stakeholders agree to be open about all the work and the challenges with performing the work

Soft Skillek fontossága

- Kommunikációs készség
- Együttműködési készség
- Szervező-készség
- Alkalmazkodó készség
- Analitikus és probléma megoldó készség
- Előadóképesség



Agilis vezetés

„Tapasztalatból tudjuk, hogy az **önszerveződés folyamata gyakran produktívabb**, hatékonyabb és tartósabb, mint az állandó kívülről kontrollált folyamatok.”

„Az önszerveződő csapatok vezetői kijelölik a határokat, melyek között a dolgozók szabad mozgásteret kapnak.”

„**Az agilis vezetés a csapatot állítja középpontba** – kreatív, gyors és felelősségvállaló csapatot – anélkül, hogy a dolgozót, mint egyént figyelmen kívül hagyná.”

Agilis vezetés

„A vezetők moderátorként funkcionálnak. A csapat kollektív intelligenciájára, szakértelmére és kompetenciáira támaszkodnak.”

„A vezetés nem más, mint csapatom számára keretet, s ezáltal **biztonságot nyújtani, ugyanakkor a csapattagok kibontakozásához kellő szabadságot biztosítani.**”

„Hozzájárulni ahhoz, hogy **emberek egy csoportja egyéni képességeit szenvedéllyel és kreativitással értékek teremtésére használja.**”

Scrum mester vizsga kérdések

Scrum mester vizsga - kérdések

Question 3 of 30

The maximum length of the Sprint Review (its time-box) is:

Note: This question displayed answer options in random order when taking this Test.

- A) 2 hours.
 - B) 4 hours for a monthly Sprint. For shorter Sprints it is usually shorter.
 - C) As long as needed.
 - D) 1 day.
 - E) 4 hours and longer as needed.
-

Scrum mester vizsga - kérdések

Question 6 of 30

Who has the final say on the order of the Product Backlog?

Note: This question displayed answer options in random order when taking this Test.

- A) The Stakeholders
- B) The Development Team
- C) The Scrum Master
- D) The Product Owner
- E) The CEO

Scrum mester vizsga - kérdések

Question 9 of 30

Which statement best describes a Product Owner's responsibility?

Note: This question displayed answer options in random order when taking this Test.

- A) Optimizing the value of the work the Development Team does.
- B) Directing the Development Team.
- C) Managing the project and ensuring that the work meets the commitments to the stakeholders.
- D) Keeping stakeholders at bay.

Scrum mester vizsga - kérdések

Question 12 of 30

The time-box for a Daily Scrum is?

Note: This question displayed answer options in random order when taking this Test.

- A) The same time of day every day.
- B) Two minutes per person.
- C) 4 hours.
- D) 15 minutes.
- E) 15 minutes for a 4 week sprint. For shorter Sprints it is usually shorter.

Scrum mester vizsga - kérdések

Question 14 of 30

Which statement best describes the Sprint Review?

Note: This question displayed answer options in random order when taking this Test.

- A)** It is a mechanism to control the Development Team's activities during a Sprint.
- B)** It is when the Scrum Team and stakeholders inspect the outcome of a Sprint and figure out what to do next.
- C)** It is a demo at the end of the Sprint for everyone in the organization to check on the work done.

Scrum mester vizsga - kérdések

Question 15 of 30

Development Team membership should change:

Note: This question displayed answer options in random order when taking this Test.

- A) Every Sprint to promote shared learning.
- B) Never, because it reduces productivity.
- C) As needed, while taking into account a short term reduction in productivity.
- D) As needed, with no special allowance for changes in productivity.

Scrum mester vizsga - kérdések

Question 19 of 30

When does a Development Team member become the sole owner of a Sprint Backlog item?

Note: This question displayed answer options in random order when taking this Test.

- A) At the Sprint planning meeting.
- B) Never. All Sprint Backlog Items are "owned" by the entire Development Team, even though each one may be implemented by an individual development team member.
- C) Whenever a team member can accommodate more work.
- D) During the Daily Scrum.

Scrum mester vizsga - kérdések

Question 24 of 30

The purpose of a Sprint is to produce a done increment of working product.

- A) True
 - B) False
-

Scrum mester vizsga - kérdések

Question 25 of 30

What is the main reason for the Scrum Master to be at the Daily Scrum?

Note: This question displayed answer options in random order when taking this Test.

- A) To make sure every team member answers the three questions.
 - B) He or she does not have to be there; he or she only has to ensure the Development Team has a Daily Scrum.
 - C) To write down any changes to the Sprint Backlog, including adding new items, and tracking progress on the burn-down.
 - D) To gather status and progress information to report to management.
-

Scrum mester vizsga - kérdések

Question 27 of 30

What does it mean to say that an event has a time-box?

Note: This question displayed answer options in random order when taking this Test.

- A) The event must happen at a set time.
 - B) The event must happen by a given time.
 - C) The event must take at least a minimum amount of time.
 - D) The event can take no more than a maximum amount of time.
-

Scrum mester vizsga - kérdések

- <https://www.scrum.org/open-assessments>

Örömteli
Scrum
élményeket
kívánok! 😊

Köszönöm a
figyelmet!
Köszi a bekapcsolódást!