

打造有纪律的高效 软件团队

滕振宇

AgileChina 2009

敏捷中国大会

9.11~9.12 北京京仪大酒店

ThoughtWorks® InfoQ



滕振宇, Daniel Teng



公司介绍

- 南非Naspers\MIH集团
- Irdeto
- Irdeto BSS – 鼎仁信息技术（上海）有限公司
- 国际领先的媒体计费及客户管理系统方案提供商
 - 付费电视
 - 宽带
 - VoIP
- 客户遍布五大洲44个国家
 - 南美12国
 - 非洲18国
 - 北欧4国
 - ...



目录

- 为什么需要简单规则
- 我们的简单规则
- 如何贯彻规则
- 怎样发展新的规则



自主的团队



自主的软件团队



简单规则

- 群体智慧
 - 灵活性
 - 健壮性
 - 自主性
- 简单规则和约束
 - 微妙
 - 间接



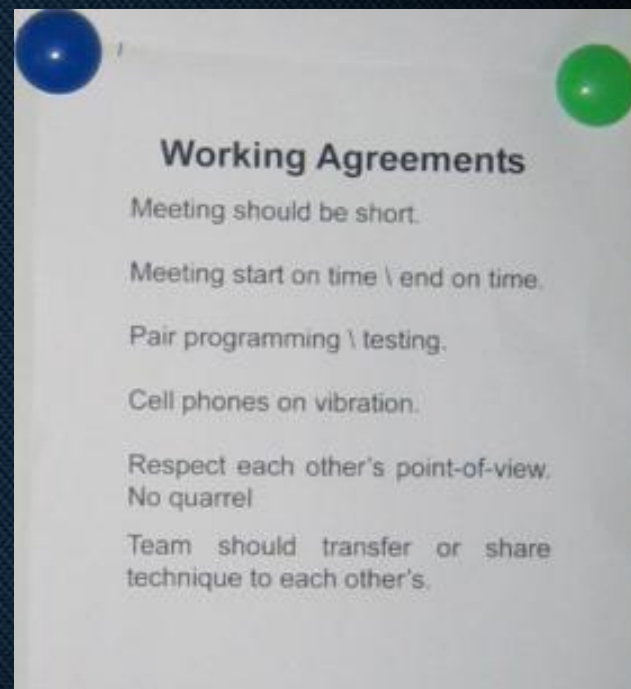
我们的简单规则

- 团队规则
- 角色规则



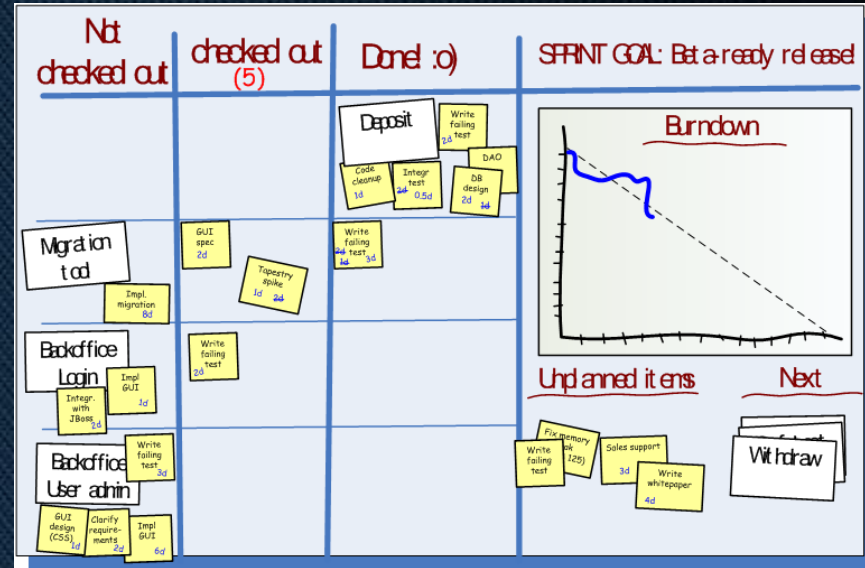
工作协议

- 开会
 - 简短
 - 准时
 - 电话振动
 - 一次一个人说话
 - 争论对事不对人
- 共同工作时间
- 时间箱



任务

- 任务来源
 - 发布会议 -> 故事墙
 - 缺陷审查委员会
- 任务分配给团队
 - 而不是个人
- 完成手头任务才能认领新任务
 - 而不是多吃多占
- 自己认领任务
 - 而不是被别人分配
- 按照优先级认领
 - 不是根据喜好
 - 不是根据难易程度
 - 不是根据熟悉程度
- 鼓励认领不熟悉的任务
- 最大任务数
- 优先完成故事
 - 而不是任务

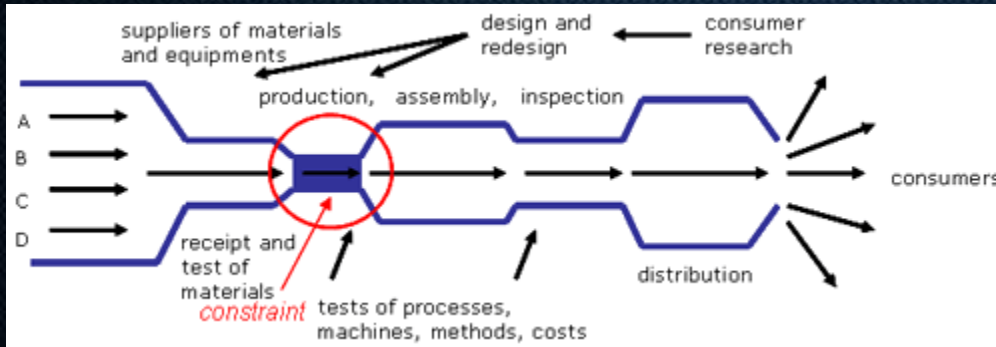


精益思想

- Little 定律

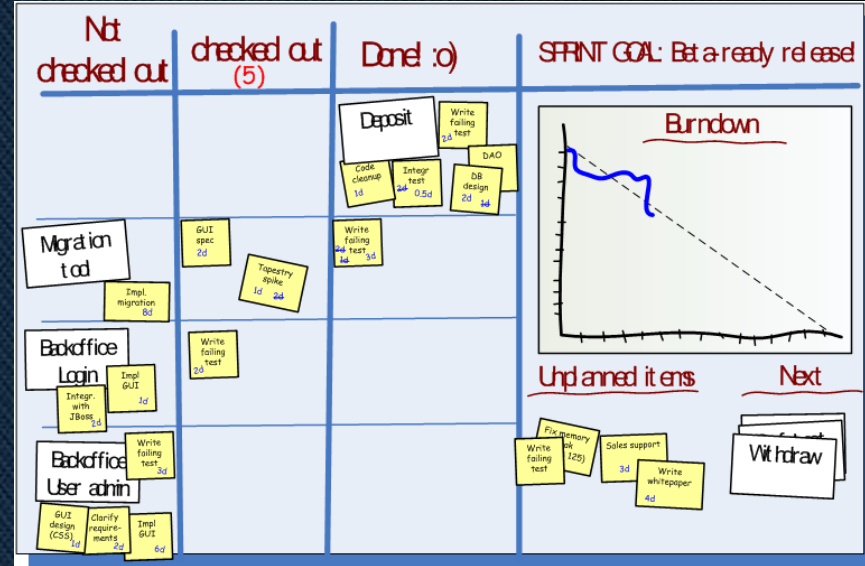
循环周期 = $\frac{\text{正在处理的任务数}}{\text{平均完成率}}$

- 约束理论



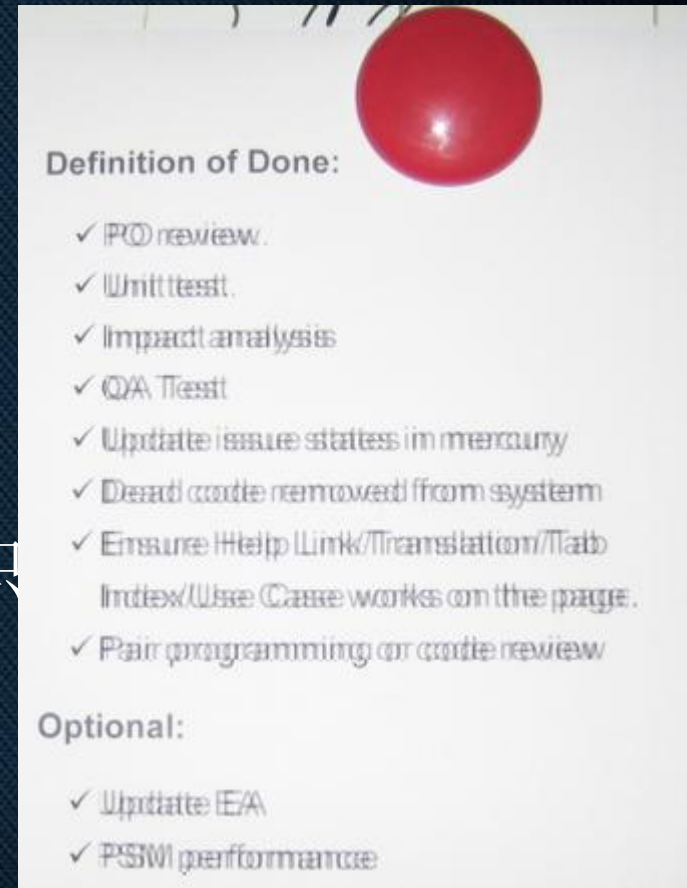
任务

- 任务来源
 - 发布会议 -> 故事墙
 - 缺陷审查委员会
- 任务分配给团队
 - 而不是个人
- 完成手头任务才能认领新任务
 - 而不是多吃多占
- 自己认领任务
 - 而不是被别人分配
- 按照优先级认领
 - 不是根据喜好
 - 不是根据难易程度
 - 不是根据熟悉程度
- 鼓励认领不熟悉的任务
- 最大任务数
- 优先完成故事
 - 而不是任务



Done Done

- Done作为通用规则
 - 随着过程改进不断演进
- 对于每个用户故事
 - 达到Done标准
 - 确定结束条件
 - 团队对该故事的Done达成共识



沟通与合作

- 坐在一起
- 减少不必要的文档
- 面对面沟通
 - 白板
- 简单工具



信息透明

- 随时更新Backlog
 - 保持状态最新
- 故事墙
- 暴露问题
- 功能和架构设计



需求

- **Tell, Don't Ask**
 - 确保关注在问题，而不是过度关注实现
- 用户故事的规模
 - 每个迭代四到十个故事
- 迭代计划会议前准备好故事
 - 明确的、排好优先级的故事列表
 - 发布计划会议
 - 迭代计划准备会议
- **PO审查**
 - 将用户故事移到Done
 - 不等到Demo
- 结束条件



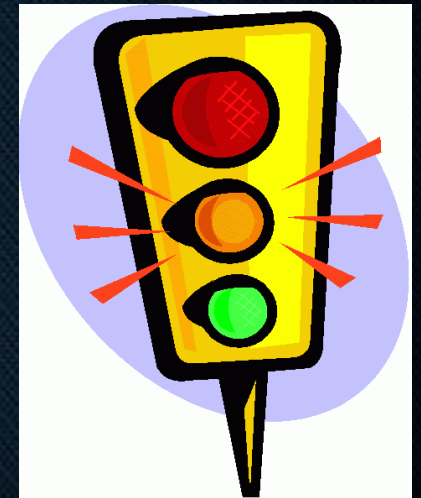
开发

- 代码签入规范 (Check in Dance)
 - 及早发现问题
 - 不影响其他成员
- 自动化
 - 通过脚本
- 标准化
 - 环境
 - 工具
- 结对完成任务
 - 所有需要维护的代码
 - 任务完成交换伙伴



Check in Dance

- 获取最新代码
- 合并代码
- 本地运行Build脚本
 - 解决一切问题编译、单元测试、测试覆盖、代码审查
- 代码审查（或者结对编程）
- 重要签入通知所有人
- 提交代码
- 等待，直到交通灯变绿
- 如果交通灯变红，立刻解决
- 出现问题本地解决



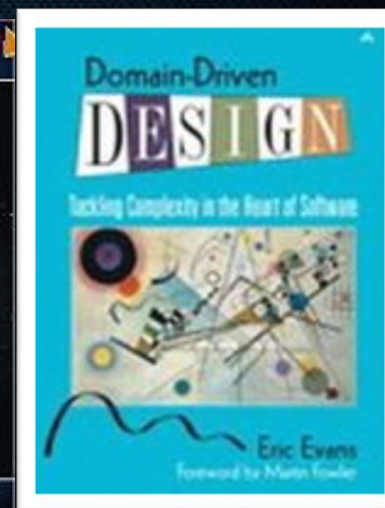
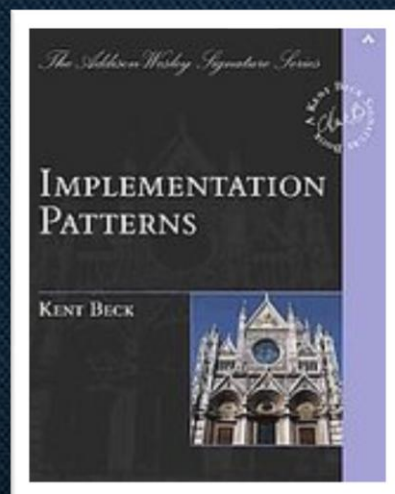
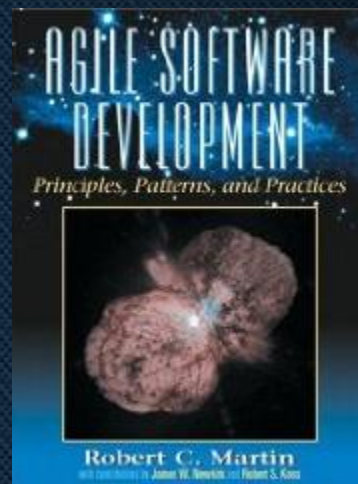
决策

- 理性决策
- 直觉决策
 - 模式匹配
 - 思维模拟
- 渐进决策



软件设计

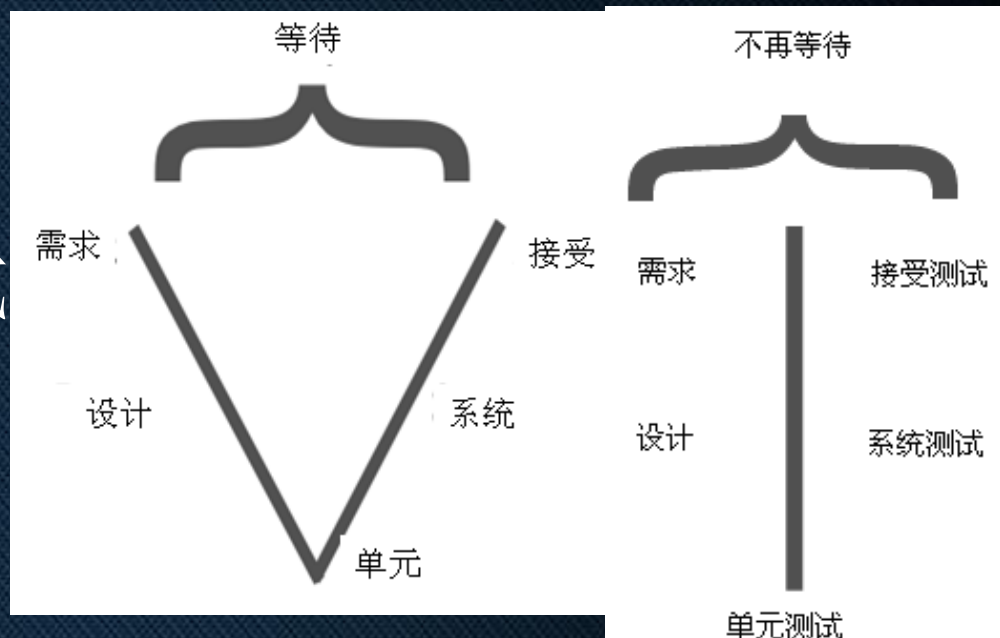
- 设计模式
- S.O.L.I.D规则
- 单元测试模式
- 实现模式
- 干净的代码
- 领域驱动设计
- 代码规范
 - ReSharper
- 一些规则
 - YAGNI
 - DRY



AgileChina 2009

测试

- 随时测试
- Scrum团队环境测试
- 回归测试环境验证
- Fit测试
- 开发与测试并行
 - “V”模型与“I”模型



简单规则

- 团队规则
 - 工作协议
 - 任务
 - Done Done
 - 沟通与合作
 - 信息透明
- 角色规则
 - 需求
 - 开发
 - 软件设计
 - 测试



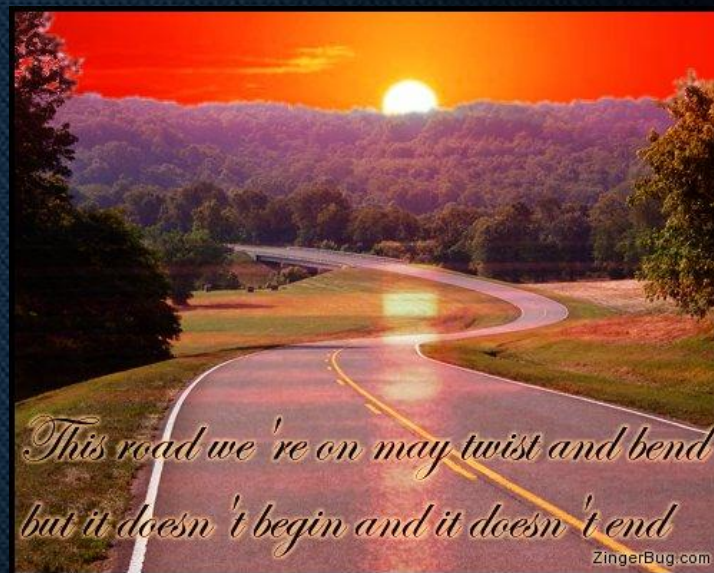
贯彻规则

- 社会压力
- 领导者
 - ScrumMaster - 过程方面
 - 产品负责人 - 产品方面
 - 技术方面
 - 架构审查委员会
 - 首席工程师



发展新的规则

- 反省会议
- 技术评审会议
- 各类技术前沿讲座，会议
- 其它资源
 - 书
 - 博客
 - PodCast
 - YouTube
 - Twitter



AgileChina 2009

联系方式

- Email: tengzhenyu@gmail.com
- Blog: <http://www.cnblogs.com/tengzy/>
- LinkedIn: <http://www.linkedin.com/in/dteng>
- Twitter: <http://twitter.com/danielteng>
- Facebook:
<http://www.facebook.com/tengzhenyu?ref=profile>



谢谢！