

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
1.1	Unser Ziel	1
1.2	Unser Vorgehen in diesem Buch	2
1.3	Der Aufbau dieses Buches	3
1.4	Das Buch einsetzen	3
1.5	Die begleitende Webseite mit Übungsaufgaben	5
2	Einführung	7
2.1	Unsere Sicht auf Softwareentwicklung	8
2.2	Werte hinter agiler Softwareentwicklung	10
2.3	Das agile Manifest	13
2.4	Grundsätzliches agiles Vorgehen	16
2.5	Begriffsklärung	18
2.6	Weiter im Text	19
3	Management, Team, Entwicklung: Wie lernen wir kontinuierlich?	21
3.1	Agile Sichtweise	21
3.2	Agile Lösung	21
3.3	Bezüge zu anderen agilen Praktiken	24

4	Management und Team: Wie schätzen wir Aufwände?	25
4.1	Agile Sichtweise	25
4.2	Agile Lösung	26
4.3	Bezüge zu anderen agilen Praktiken	34
5	Management: Wie schreiben wir Anforderungen auf?	35
5.1	Agile Sichtweise	35
5.2	Agile Lösung	36
5.3	Bezüge zu anderen agilen Praktiken	39
6	Management: Mit welchen Anforderungen fangen wir an?	41
6.1	Agile Sichtweise	41
6.2	Agile Lösung	42
6.3	Bezüge zu anderen agilen Praktiken	45
7	Management: Wie organisieren wir uns zeitlich?	47
7.1	Agile Sichtweise	47
7.2	Agile Lösung	48
7.3	Bezüge zu anderen agilen Praktiken	51
8	Management: Wer entscheidet beim Kunden?	53
8.1	Agile Sichtweise	54
8.2	Agile Lösung	54
8.3	Bezüge zu anderen agilen Praktiken	56
9	Management: Wie können Details geklärt werden?	57
9.1	Agile Sichtweise	57
9.2	Agile Lösung	58
9.3	Bezüge zu anderen agilen Praktiken	61

10	Team:		
	Wie transportieren wir Wissen zwischen allen Teammitgliedern?		63
10.1	Agile Sichtweise		63
10.2	Agile Lösung		64
10.3	Bezüge zu anderen agilen Praktiken		69
11	Team:		
	Wie und wo setzt sich ein Team zusammen?		71
11.1	Agile Sichtweise		71
11.2	Agile Lösung		72
11.3	Bezüge zu anderen agilen Praktiken		73
12	Entwicklung:		
	Wer darf an welchem Quelltext Änderungen vornehmen?		75
12.1	Agile Sichtweise		75
12.2	Agile Lösung		76
12.3	Bezüge zu anderen agilen Praktiken		78
13	Team:		
	Wer macht eigentlich gerade was?		79
13.1	Agile Sichtweise		79
13.2	Agile Lösung		80
13.3	Bezüge zu anderen agilen Praktiken		82
14	Team:		
	Wo, wann und wie diskutieren wir Design und Architektur?		83
14.1	Agile Sichtweise		83
14.2	Agile Lösung		85
	14.2.1 Quick Design Sessions		86
	14.2.2 Testgetriebener Entwurf		88
	14.2.3 Design und Architektur bei Feature Driven Development		90
14.3	Bezüge zu anderen agilen Praktiken		92

15	Entwicklung:		
	Wie können technische Details geklärt werden?		93
15.1	Agile Sichtweise		93
15.2	Agile Lösung		94
15.3	Bezüge zu anderen agilen Praktiken		96
16	Management:		
	Wie wird Projektfortschritt ehrlich messbar?		97
16.1	Agile Sichtweise		97
16.2	Agile Lösung		98
16.3	Bezüge zu anderen agilen Praktiken		103
17	Management:		
	Wann ist eine Anforderung erledigt?		105
17.1	Agile Sichtweise		105
17.2	Agile Lösung		108
17.3	Bezüge zu anderen agilen Praktiken		109
18	Entwicklung:		
	Wie häufig liefern wir Software aus?		111
18.1	Agile Sichtweise		111
18.2	Agile Lösung		112
18.3	Bezüge zu anderen agilen Praktiken		115
19	Entwicklung:		
	Wie häufig integrieren wir unsere Entwicklung?		117
19.1	Agile Sichtweise		118
19.2	Agile Lösung		119
19.3	Bezüge zu anderen agilen Praktiken		121
20	Entwicklung:		
	Wie halten wir die Qualität im Sinne von Wartbarkeit hoch?		123
20.1	Agile Sichtweise		124
20.2	Agile Lösung		125
20.3	Bezüge zu anderen agilen Praktiken		126

21	Management:	
	Wie gehen wir mit Anforderungsmengen um?	127
21.1	Agile Sichtweise	127
21.2	Agile Lösung	128
	21.2.1 Product Backlog vs. Sprint Backlog	128
	21.2.2 Gruppierung über Feature-Sets (FDD)	129
	21.2.3 Speziallösung für Festpreisprojekte	130
	21.2.4 Umgehen mit widersprüchlichen Anforderungen	131
21.3	Bezüge zu anderen agilen Praktiken	132
22	Management:	
	Wer hilft uns bei Problemen mit dem agilen Vorgehen?	133
22.1	Agile Sichtweise	133
22.2	Agile Lösung	134
22.3	Bezüge zu anderen agilen Praktiken	135
23	Ausgewählte agile Methoden	137
23.1	eXtreme Programming	137
	23.1.1 Die fünf Werte des eXtreme Programming	138
	23.1.2 Die 14 Prinzipien des eXtreme Programming ..	139
	23.1.3 Die 13 Primärpraktiken	141
	23.1.4 Die 11 Folgepraktiken	144
	23.1.5 Rollen in eXtreme Programming	147
	23.1.6 Projektablauf bei eXtreme Programming	148
23.2	Scrum	149
	23.2.1 Die Rollen bei Scrum	149
	23.2.2 Projektablauf bei Scrum	150
23.3	Feature Driven Development	152
	23.3.1 Erstelle das Gesamtmodell	153
	23.3.2 Erstelle die Feature-Liste	153
	23.3.3 Plane je Feature	154
	23.3.4 Entwirf je Feature	154
	23.3.5 Entwickle je Feature	154
	23.3.6 Gesamtüberblick über FDD	155
	23.3.7 Diskussion: Ist FDD agil?	155

24	Kontraindikation und Indikation	159
24.1	Kontraindikation	160
24.1.1	Kontraindikationen im Bereich des Kunden	160
24.1.2	Kontraindikationen im Bereich der Entwickler	164
24.1.3	Kontraindikationen im Bereich von Technologien	165
24.2	Indikation	166
24.2.1	Indikationen im Bereich des Kunden	167
24.2.2	Indikationen im Bereich der Entwickler	168
24.2.3	Indikationen im Bereich von Technologien	169
24.3	Zusammenfassung	170
25	Rückblick	171
	Anhang	173
A	Übersetzungen	175
	Literaturverzeichnis	179
	Index	185