

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
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
3.4	Übungsaufgaben	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	36
4.4	Übungsaufgaben	36

5	Management:	
	Wie schreiben wir Anforderungen auf?	37
5.1	Agile Sichtweise	37
5.2	Agile Lösung	38
5.3	Bezüge zu anderen agilen Praktiken	43
5.4	Übungsaufgaben	43
6	Management:	
	Mit welchen Anforderungen fangen wir an?	45
6.1	Agile Sichtweise	45
6.2	Agile Lösung	46
6.3	Bezüge zu anderen agilen Praktiken	49
6.4	Übungsaufgaben	49
7	Management:	
	Wie organisieren wir uns zeitlich?	51
7.1	Agile Sichtweise	51
7.2	Agile Lösung	52
7.3	Bezüge zu anderen agilen Praktiken	55
7.4	Übungsaufgaben	55
8	Management:	
	Wer entscheidet beim Kunden?	57
8.1	Agile Sichtweise	58
8.2	Agile Lösung	58
8.3	Bezüge zu anderen agilen Praktiken	60
8.4	Übungsaufgaben	60
9	Management:	
	Wie können Details geklärt werden?	63
9.1	Agile Sichtweise	63
9.2	Agile Lösung	64
9.3	Bezüge zu anderen agilen Praktiken	67
9.4	Übungsaufgaben	67

10	Team:		
	Wie transportieren wir Wissen zwischen allen Teammitgliedern?		69
10.1	Agile Sichtweise		69
10.2	Agile Lösung		70
10.3	Bezüge zu anderen agilen Praktiken		75
10.4	Übungsaufgaben		75
11	Team:		
	Wie und wo setzt sich ein Team zusammen?		77
11.1	Agile Sichtweise		77
11.2	Agile Lösung		78
11.3	Bezüge zu anderen agilen Praktiken		79
11.4	Übungsaufgaben		80
12	Entwicklung:		
	Wer darf an welchem Quelltext Änderungen vornehmen?		81
12.1	Agile Sichtweise		81
12.2	Agile Lösung		82
12.3	Bezüge zu anderen agilen Praktiken		84
12.4	Übungsaufgaben		84
13	Team:		
	Wer macht eigentlich gerade was?		87
13.1	Agile Sichtweise		87
13.2	Agile Lösung		88
13.3	Bezüge zu anderen agilen Praktiken		90
13.4	Übungsaufgaben		91
14	Team:		
	Wo, wann und wie diskutieren wir Design und Architektur?		93
14.1	Agile Sichtweise		93
14.2	Agile Lösung		95
	14.2.1 Quick Design Sessions		96
	14.2.2 Testgetriebener Entwurf		98
	14.2.3 Design und Architektur bei Feature Driven Development		100
14.3	Bezüge zu anderen agilen Praktiken		102
14.4	Übungsaufgaben		102

15	Entwicklung:	
	Wie können technische Details geklärt werden?	103
15.1	Agile Sichtweise	103
15.2	Agile Lösung	104
15.3	Bezüge zu anderen agilen Praktiken	106
15.4	Übungsaufgaben	106
16	Management:	
	Wie wird Projektfortschritt ehrlich messbar?	107
16.1	Agile Sichtweise	107
16.2	Agile Lösung	108
16.3	Bezüge zu anderen agilen Praktiken	114
16.4	Übungsaufgaben	114
17	Management:	
	Wann ist eine Anforderung erledigt?	115
17.1	Agile Sichtweise	115
17.2	Agile Lösung	118
17.3	Bezüge zu anderen agilen Praktiken	119
17.4	Übungsaufgaben	120
18	Entwicklung:	
	Wie häufig liefern wir Software aus?	121
18.1	Agile Sichtweise	121
18.2	Agile Lösung	122
18.3	Bezüge zu anderen agilen Praktiken	125
18.4	Übungsaufgaben	126
19	Entwicklung:	
	Wie häufig integrieren wir unsere Entwicklung?	127
19.1	Agile Sichtweise	128
19.2	Agile Lösung	129
19.3	Bezüge zu anderen agilen Praktiken	131
19.4	Übungsaufgaben	131

20	Entwicklung:	
	Wie halten wir die Qualität im Sinne von Wartbarkeit hoch?	133
20.1	Agile Sichtweise	134
20.2	Agile Lösung	135
20.3	Bezüge zu anderen agilen Praktiken	136
20.4	Übungsaufgaben	136
21	Management:	
	Wie gehen wir mit Anforderungsmengen um?	137
21.1	Agile Sichtweise	137
21.2	Agile Lösung	138
	21.2.1 Product Backlog vs. Sprint Backlog	138
	21.2.2 Gruppierung über Feature-Sets (FDD)	139
	21.2.3 Speziallösung für Festpreisprojekte	140
	21.2.4 Umgehen mit widersprüchlichen Anforderungen	141
21.3	Bezüge zu anderen agilen Praktiken	142
21.4	Übungsaufgaben	143
22	Management:	
	Wer hilft uns bei Problemen mit dem agilen Vorgehen?	145
22.1	Agile Sichtweise	145
22.2	Agile Lösung	146
22.3	Bezüge zu anderen agilen Praktiken	147
22.4	Übungsaufgaben	147
23	Ausgewählte agile Methoden	149
23.1	eXtreme Programming	149
	23.1.1 Die fünf Werte des eXtreme Programming	150
	23.1.2 Die 14 Prinzipien des eXtreme Programming ..	151
	23.1.3 Die 13 Primärpraktiken	153
	23.1.4 Die 11 Folgepraktiken	156
	23.1.5 Rollen in eXtreme Programming	159
	23.1.6 Projektablauf bei eXtreme Programming	160
23.2	Scrum	161
	23.2.1 Die Rollen bei Scrum	161
	23.2.2 Projektablauf bei Scrum	162

23.3	Feature Driven Development	164
23.3.1	Erstelle das Gesamtmodell	165
23.3.2	Erstelle die Feature-Liste	165
23.3.3	Plane je Feature	166
23.3.4	Entwurf je Feature	166
23.3.5	Entwickle je Feature	166
23.3.6	Gesamtüberblick über FDD	167
23.3.7	Diskussion: Ist FDD agil?	167
23.4	Kanban	169
23.4.1	Prinzipien von Kanban	170
23.4.2	Kanban als Change-Management-Methode	173
24	Kontraindikation und Indikation	175
24.1	Kontraindikation	176
24.1.1	Kontraindikationen im Bereich des Kunden	176
24.1.2	Kontraindikationen im Bereich der Entwickler	180
24.1.3	Kontraindikationen im Bereich von Technologien	181
24.2	Indikation	182
24.2.1	Indikationen im Bereich des Kunden	183
24.2.2	Indikationen im Bereich der Entwickler	184
24.2.3	Indikationen im Bereich von Technologien	185
24.3	Zusammenfassung	186
25	Rückblick	187
 Anhang		
A	Übersetzungen	189
	Literaturverzeichnis	193
	Index	199