

УДК 004.93

Федорончак Т.В.

канд. техн. наук, доц. НУ «Запорізька політехніка»

МЕТОДИ ОЦІНЮВАННЯ СКЛАДНОСТІ ЗАДАЧ В AGILE МЕТОДОЛОГІЯХ

Для складання календарних графіків та розрахунку бюджету проекту з розробки програмного забезпечення широко використовується оцінювання задач в людино-годинах. Такий підхід до оцінювання зрозумілий для команд і простий в використанні, однак вимагає наявності чітких та детальних вимог до продукту, є досить трудомістким та часто може давати велику похибку.

Зазвичай розробникам досить важко з високою точністю визначити кількість годин, необхідних для виконання певних завдань. Однак порівняння декількох об'єктів між собою за розміром для людини є досить природним. Використовуючи цю особливість, в сучасних agile методологіях для оцінювань користувацьких історій використовуються відносні одиниці. Такий підхід направлений на скорочення витрат часу на оцінювання.

В agile оцінюється розмір задачі, беручи до уваги обсяг роботи, що необхідно виконати, її складність, ризики та невизначеність при виконанні. Методи оцінювання в agile є груповими, в обговореннях бере участь вся команда, беручи на себе зобов'язання. Розмір задачі не прив'язується до будь-яких фізичних одиниць і лише дозволяє порівняти розмір задач між собою.

Розглянемо найбільш поширені з методів оцінювання, що використовуються agile командами.

Метод розміру футболок використовується для швидкого оцінювання великих задач, епіків та тем. Кожній задачі за результатами обговорення кожною ставиться у відповідність один із розмірів XS, S, M, L, XL.

Метод системи відер також використовується для швидкого оцінювання. На початку визначається система відер різного розміру, кожний з яких визначає деякий проміжок часу. Далі команда визначає, в яке мінімальне відро поміститься кожна задача.

Метод покеру планування. Цей метод є одним з найбільш популярних

але трудомістких. Для оцінювання задач використовуються пункти, значення яких входять в дещо змінений ряд Фібоначчі (0, 0.5, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89) або рідше є ступенем двійки. Спочатку команда обирає одну задачу, що є простою та всім зрозумілою, та оцінює її в 1 пункт. Далі методом голосування команда визначає яке з чисел поставити у відповідність кожній задачі у порівнянні із іншими вже оціненими задачами. З плином часу після декількох ітерацій розробки команда може визначити свою швидкість і прогнозувати строки завершення задач, що залишилися.

Метод голосування за точками. Цей метод передбачає використання спеціальних точок, що показують оцінку певного завдання кожним учасником. Кожний учасник команди отримує однакову кількість точок і розподіляє їх на свій розсуд для оцінювання складності задач. По закінченню голосування кожна задача має свою оцінку, що є сумою точок від всіх учасників.

Метод розділення до максимального розміру чи менше. В цьому методі команда визначає максимальний можливий розмір для задачі (наприклад, 1 людино-день). Далі при обговоренні задач команда визначає, чи не перевищує розмір поточної задачі максимально можливий, і якщо так, задача розбивається на підзадачі, розмір яких задовольняє обмеженню на розмір.

Метод упорядкування розмірів. Даний метод являє собою покрокову гру, мета якої впорядкувати всі задачі на єдиній шкалі від малого до великого розміру. Спочатку історії випадковим чином розміщуються на шкалі. Далі кожен учасник команди по черзі або зміщує картку з задачею на шкалі на одне ділення, або ініціює обговорення історії з командою, або пропускає свій хід. Гра закінчується, коли всі учасники пропускають ходи, тобто всі задачі упорядковані.

Як можна побачити, різноманіття використовуваних методів оцінювання є дуже великим і не існує єдиного сталого підходу. Кожна agile команда на свій розсуд визначає правила оцінювання задач, підлаштовуючи існуючі методи під себе.