

# 軟體開發流程簡介

<http://ihower.tw>

# 團隊如何工作 = 流程



# 三種流程

- Milestone-based , Waterfall 式流程
- Scrum , Agile 式流程
- Kanban , Lean 式流程

# Milestone-based

The screenshot shows a web application interface for 'App-iOS-1.0'. The top navigation bar includes links for '網站首頁', '帳戶首頁', '專案清單', '網站管理', and '說明'. The user is logged in as 'ihower'. The main header features a logo and the text 'PB產品設計開發 » LOCOMO運動記錄'. A search bar is present with the text '搜尋: LOCOMO運動記錄'. Below the header, there are tabs for '概觀', '活動', '版本監理', '問題清單', '建立新問題', '日曆', '文件', 'Wiki', '檔案清單', and '設定'. The main content area is titled 'App-iOS-1.0' and shows a progress bar for '逾期約 6 個月 (2012-05-31)' at 97% completion. A red box highlights '306 個任務...'. A list of related issues is shown, including 'Story-Feature-功能-#1055: 動態和運動後資料加狀態' and 'Story-Bug-臭蟲-#617: 照片上傳後沒有發佈到 Feed'. On the right, a '工時追蹤' (Time Tracking) section shows '預估工時' (Estimated Time) and '耗用工時' (Used Time) both at 0.00 hours. Below that, a '問題按' (Issue List) section shows a grouped list of tasks: 'Story-Feature 功能' (1/1), 'Story-Bug 臭蟲' (31/31), 'Task-Coding 開發' (250/262), 'Task-UI 設計' (5/5), '對外合作' (1/1), '任務' (1/1), and '文件' (5/5).

網站首頁 帳戶首頁 專案清單 網站管理 說明 目前登入 ihower 我的帳戶 登出

PB產品設計開發 » LOCOMO運動記錄 搜尋: LOCOMO運動記錄

概觀 活動 版本監理 問題清單 建立新問題 日曆 文件 Wiki 檔案清單 設定

App-iOS-1.0 編輯 刪除

逾期約 6 個月 (2012-05-31) 97%

305 個問題 (294 已結束 — 12 進行中) 306 個任務...

相關的問題清單

- Story-Feature-功能-#1055: 動態和運動後資料加狀態
- Story-Bug-臭蟲-#617: 照片上傳後沒有發佈到 Feed
- Story-Bug-臭蟲-#623: Events API 出現 500
- Story-Bug-臭蟲-#679: pb-feeds-client error
- Story-Bug-臭蟲-#751: Event comments API 出現 500
- Story-Bug-臭蟲-#762: Events API 有 time\_format= 的 500 錯誤
- Story-Bug-臭蟲-#771: Like API 回傳的 is\_like 都是 false
- Story-Bug-臭蟲-#826: Feed API 回傳少了 track 資料
- Story-Bug-臭蟲-#837: 運動記錄中的時候看自己拍的照片後不能刪除
- Story-Bug-臭蟲-#866: 我的紀錄的場次賽事瀏覽數都會點進去看到賽事內容的瀏覽數少一
- Story-Bug-臭蟲-#886: 設定個人資料的部分，一點錄取沒有顯示性別
- Story-Bug-臭蟲-#887: 賽事首頁資料處沒有顯示賽事起引
- Story-Bug-臭蟲-#906: email分享的時間錯誤
- Story-Bug-臭蟲-#913: 全部賽事的列表在「台灣全部」的時候沒有顯示廣告
- Story-Bug-臭蟲-#914: 留言部分的UI調整

工時追蹤

預估工時	0.00 小時
耗用工時	0.00 小時

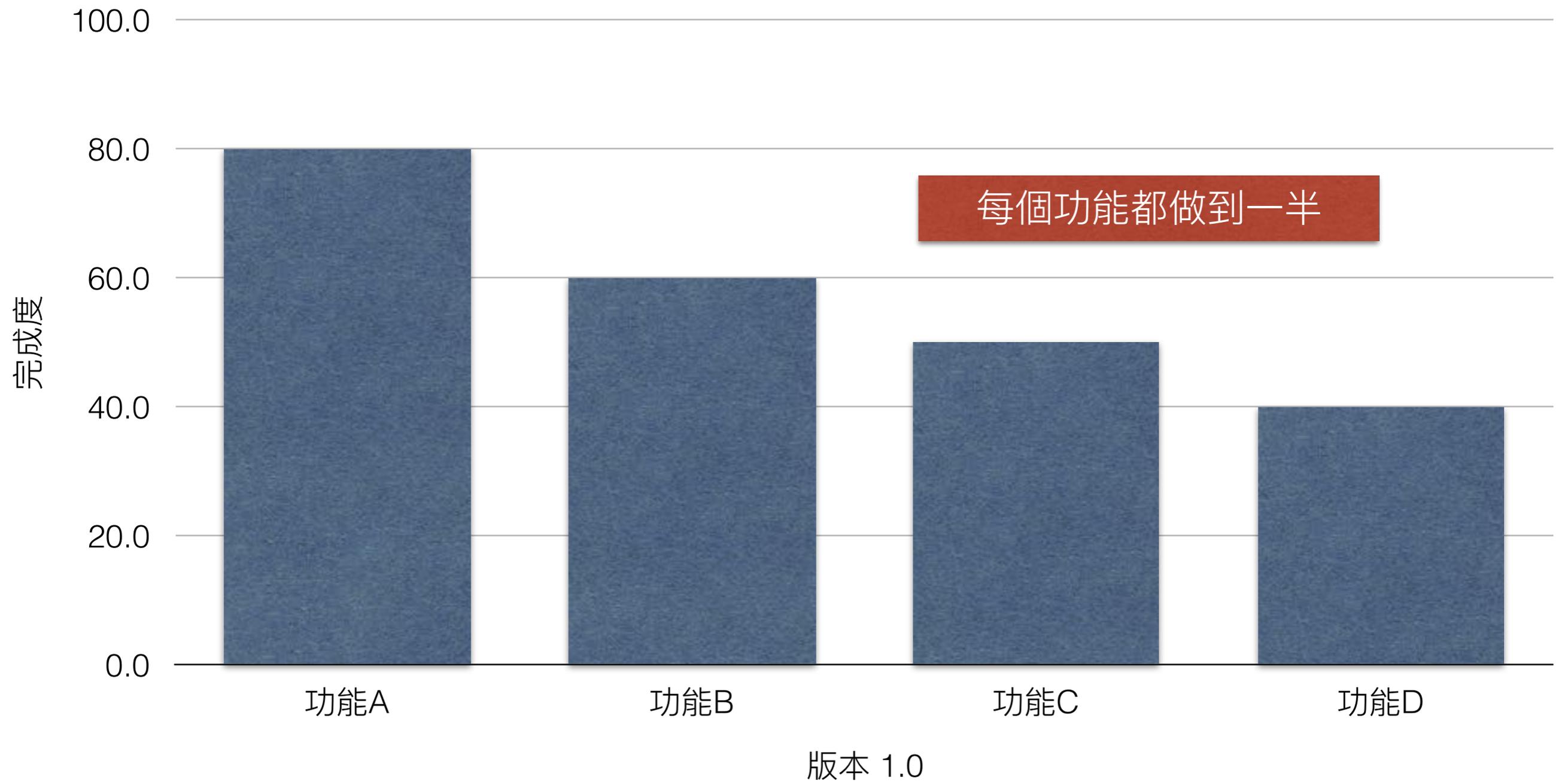
問題按 選擇標籤 分組顯示

- Story-Feature 功能 1/1
- Story-Bug 臭蟲 31/31
- Task-Coding 開發 250/262
- Task-UI 設計 5/5
- 對外合作 1/1
- 任務 1/1
- 文件 5/5

# Waterfall 的問題：產品 Feedback 要等很久

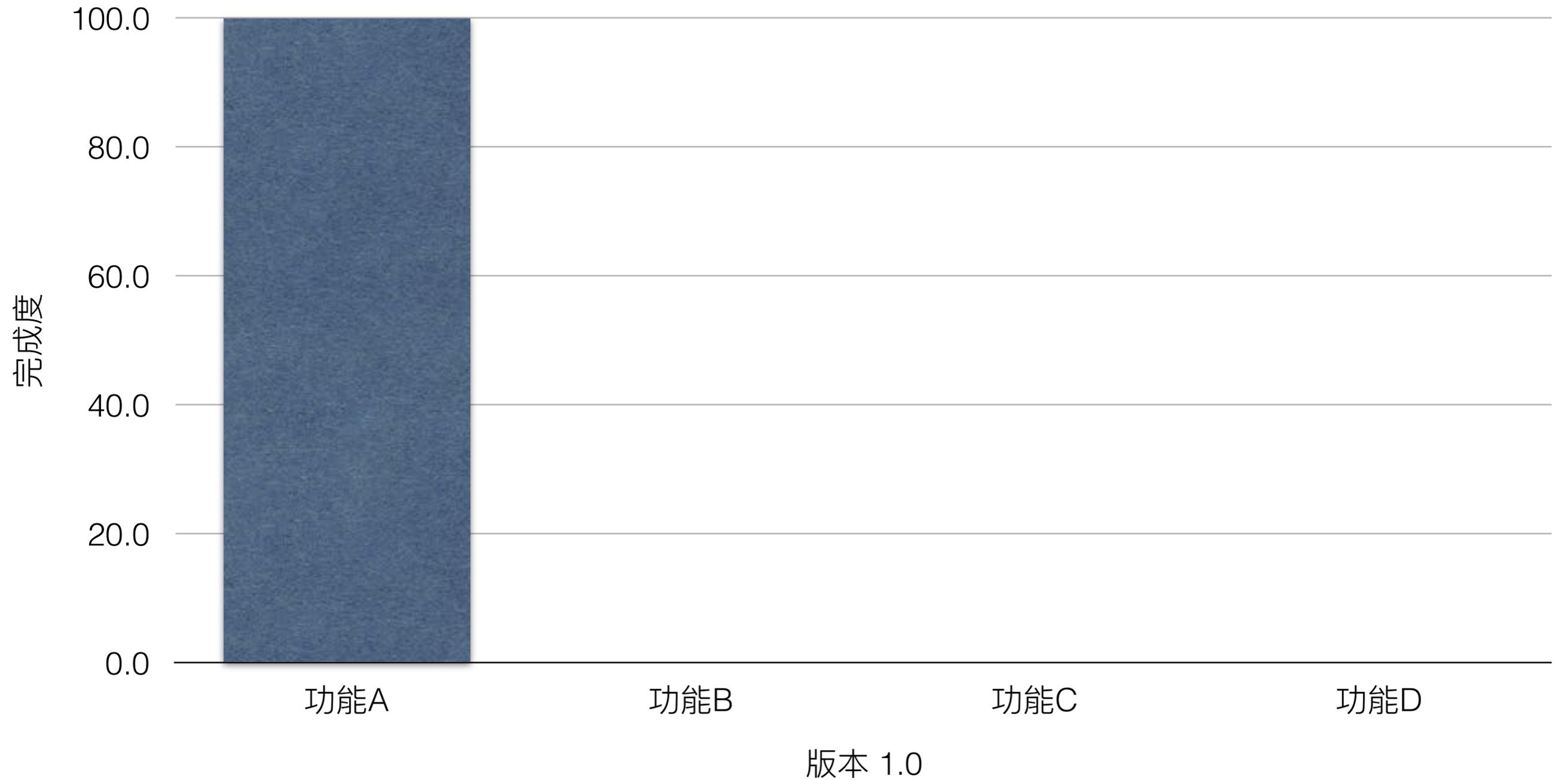
- 需要耗時數個月，才能產出可以讓使用者使用的產品
- 總是無法在預計的時程內完成計畫的事情
- 浪費太多時間在寫很少用到的功能
- 專案進度不明朗

# 要進步，先承認你就是 Waterfall 吧

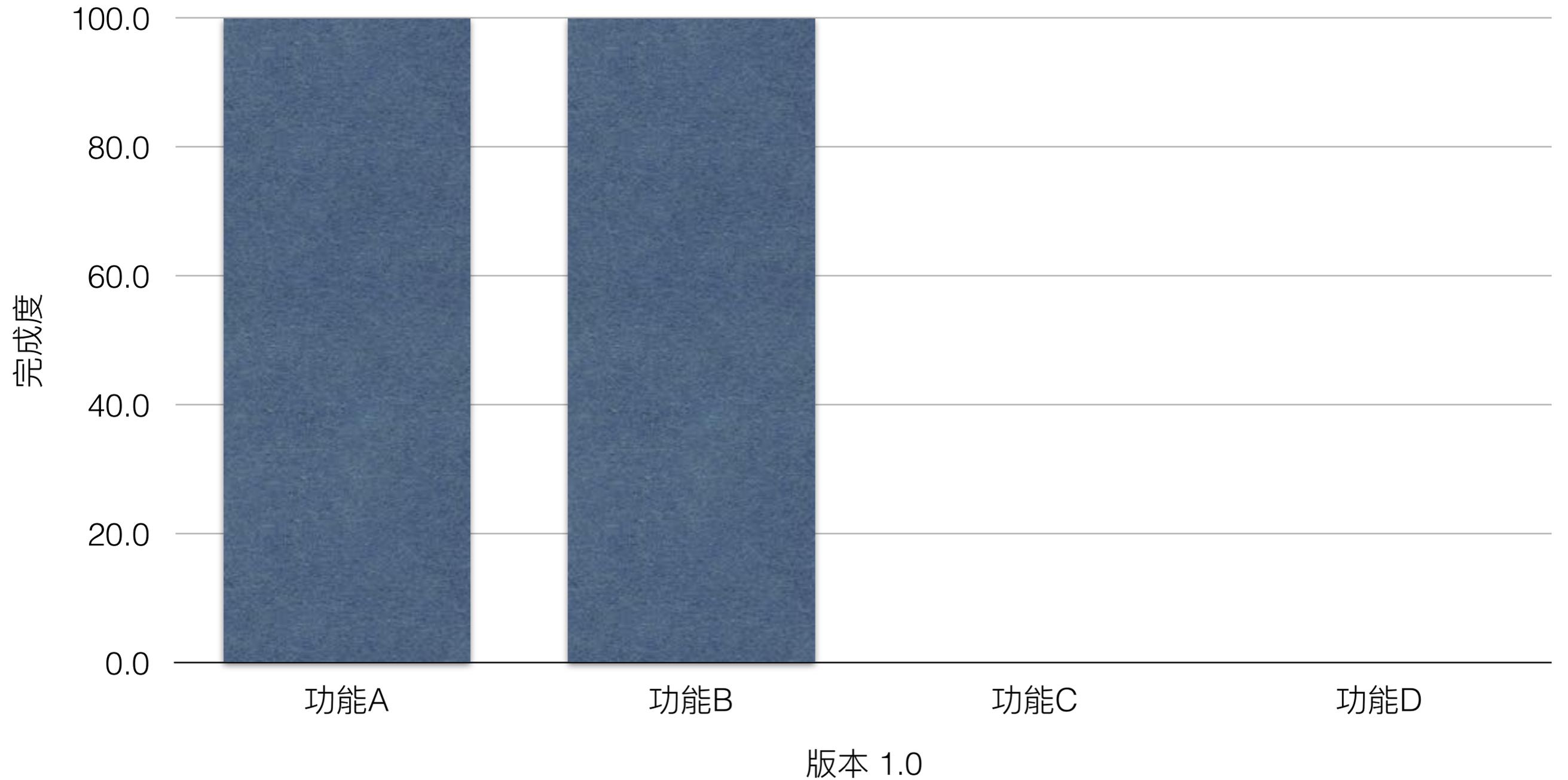


等全部功能完成才能拿到 1.0  
給使用者 feedback 太慢了，  
聽說敏捷開發可以快速回應需求？

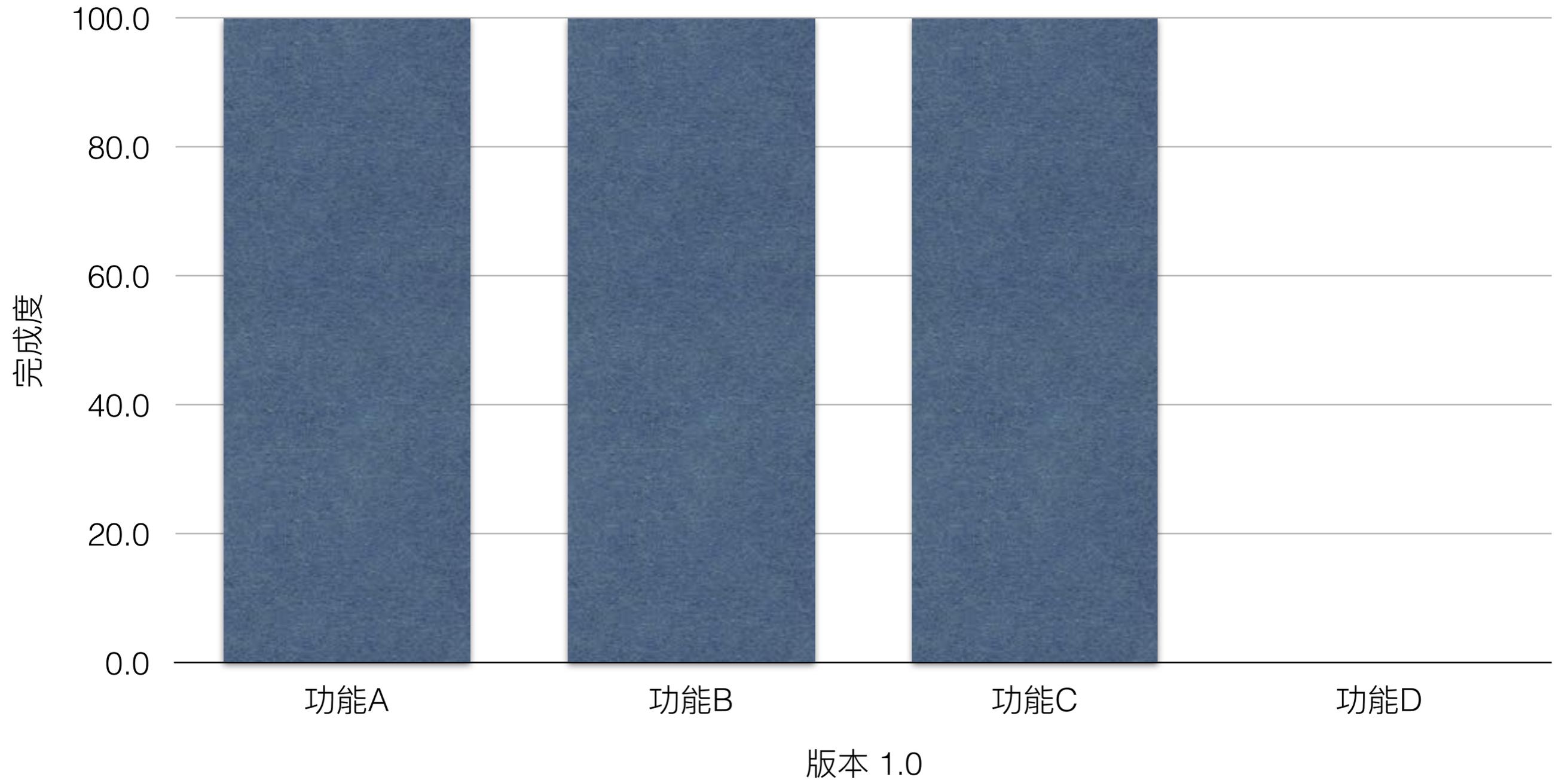
# 敏捷開發第一個週期釋出



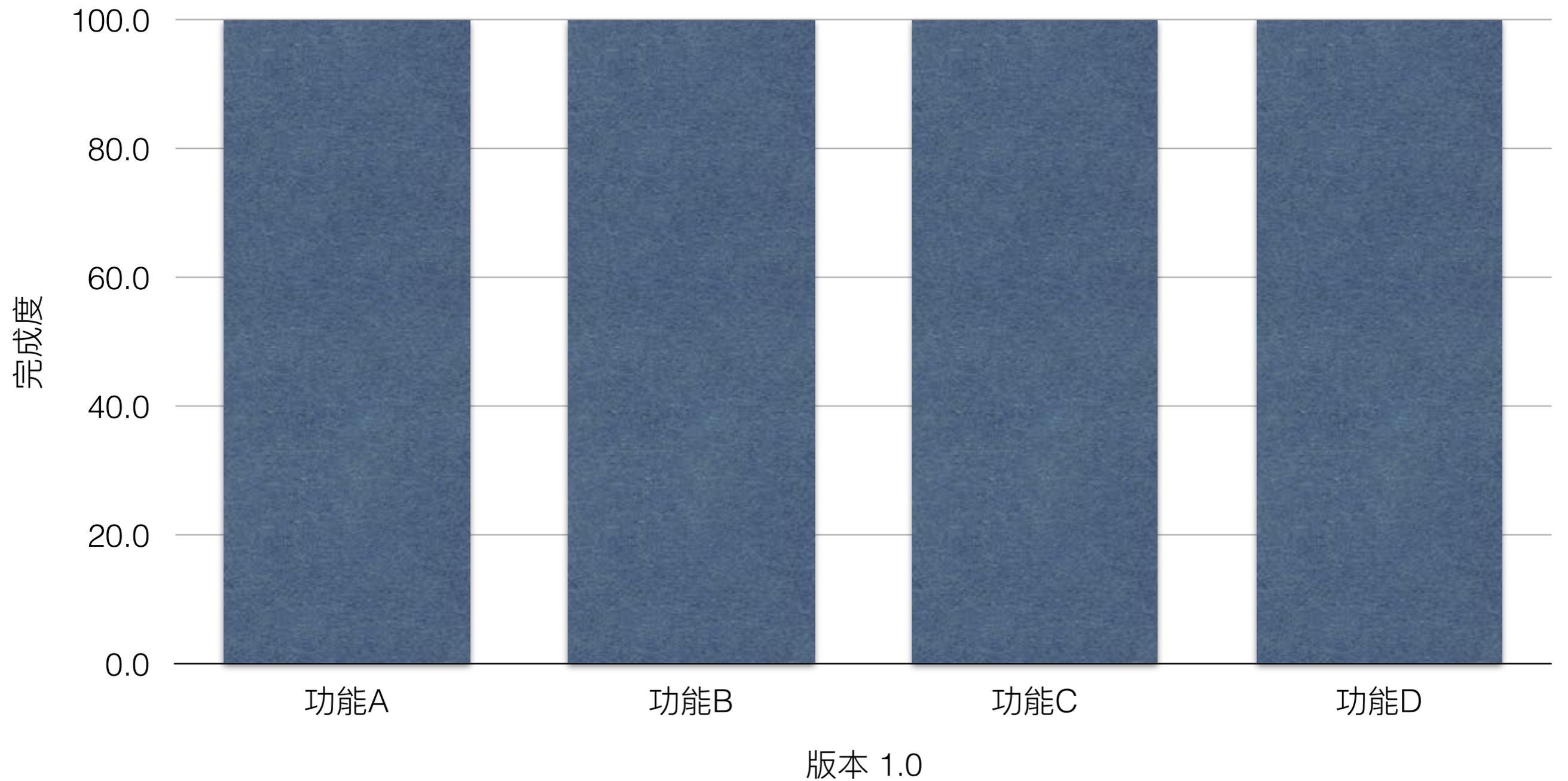
# 敏捷開發第二個週期釋出



# 敏捷開發第三個週期釋出



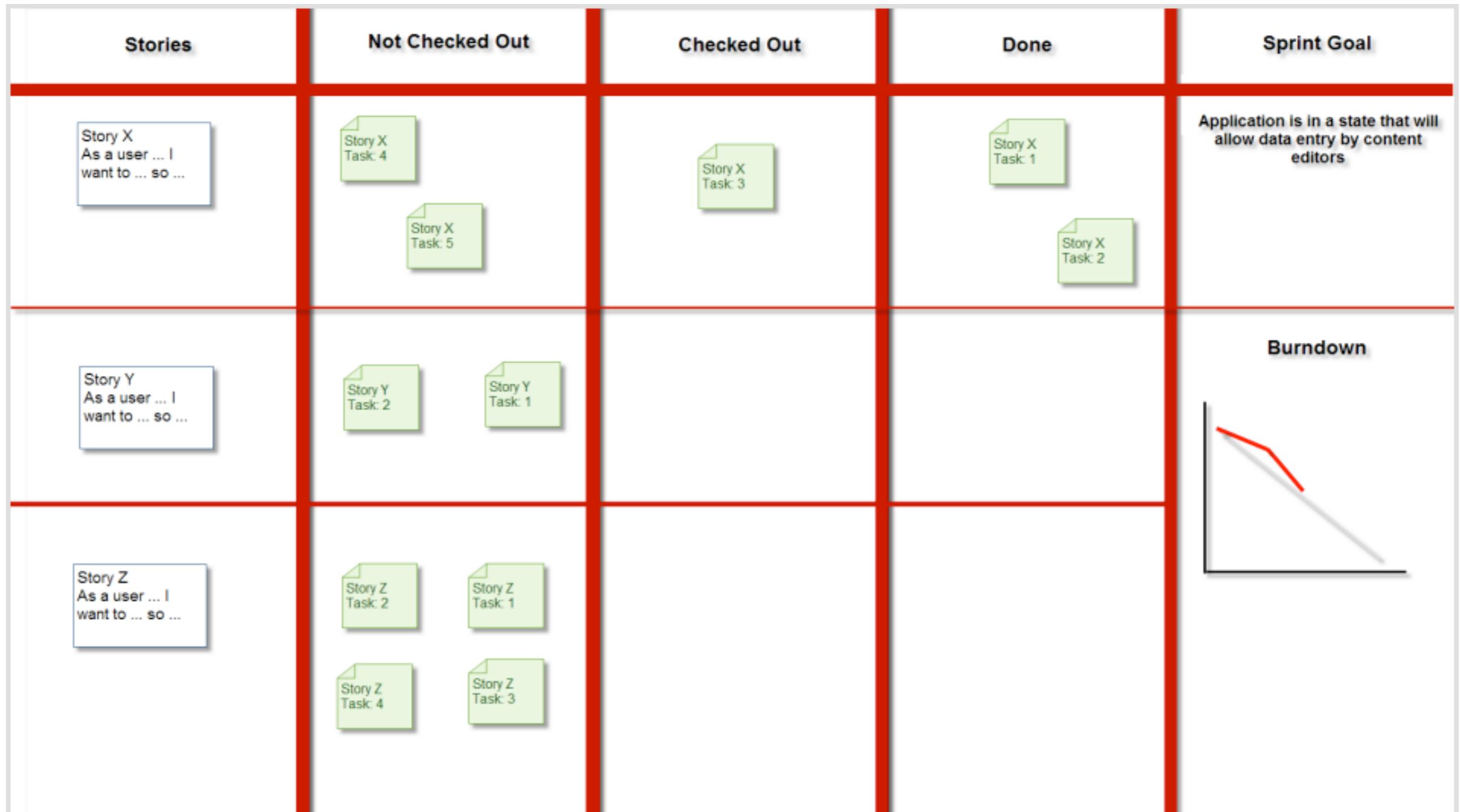
# 敏捷開發第四個週期釋出



# 導入 Scrum 敏捷流程

- 團隊角色區分成 Product Owner、Scrum Master 和 Team member
- 固定開發週期，每1~4週釋出一個可以運作的產品
- 每個週期前進行 planning meeting
- 每個週期結束進行 demo 和 retrospective meeting
- 每個週期都可以得到產品 Feedback

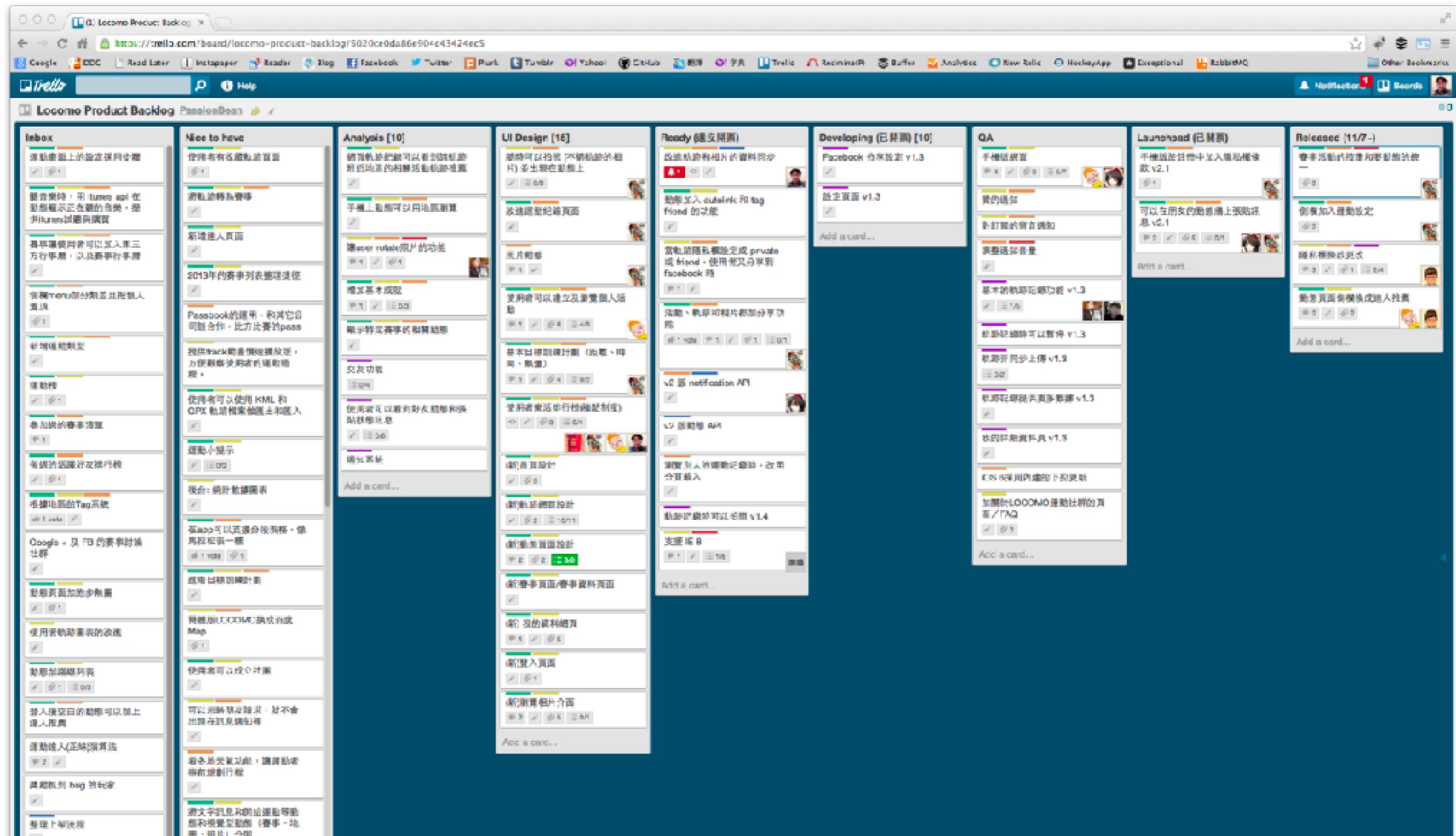
# 開發週期的 Task Board



# 固定開發週期的問題

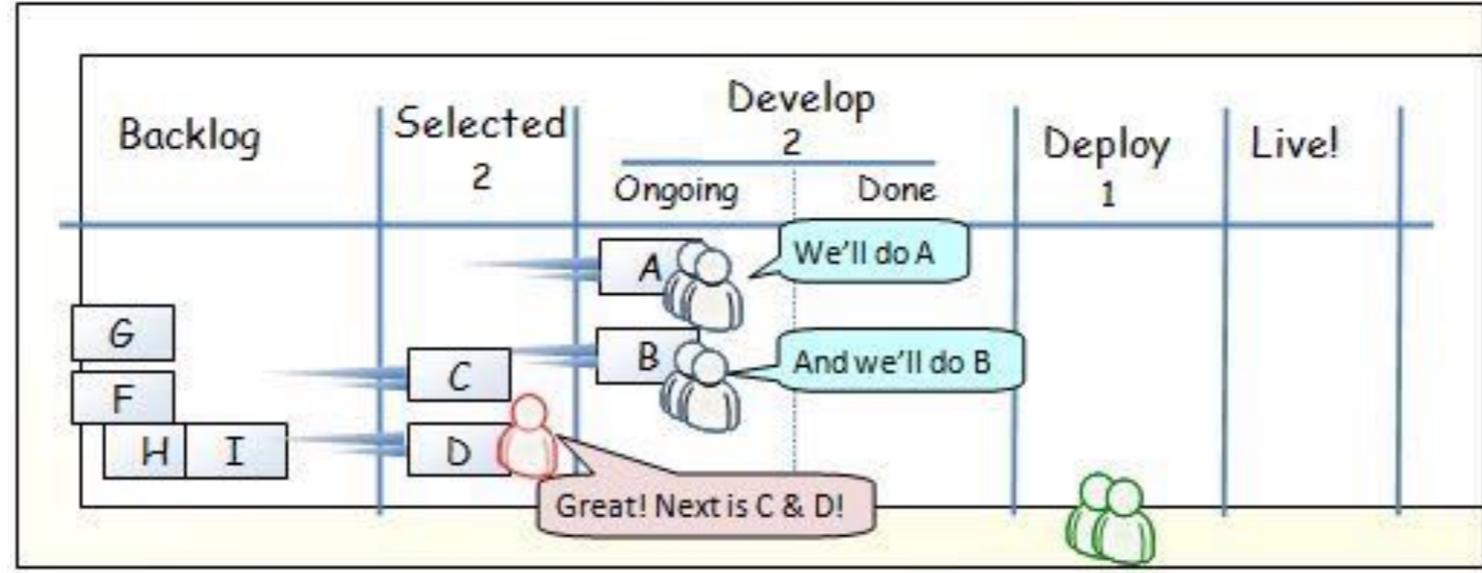
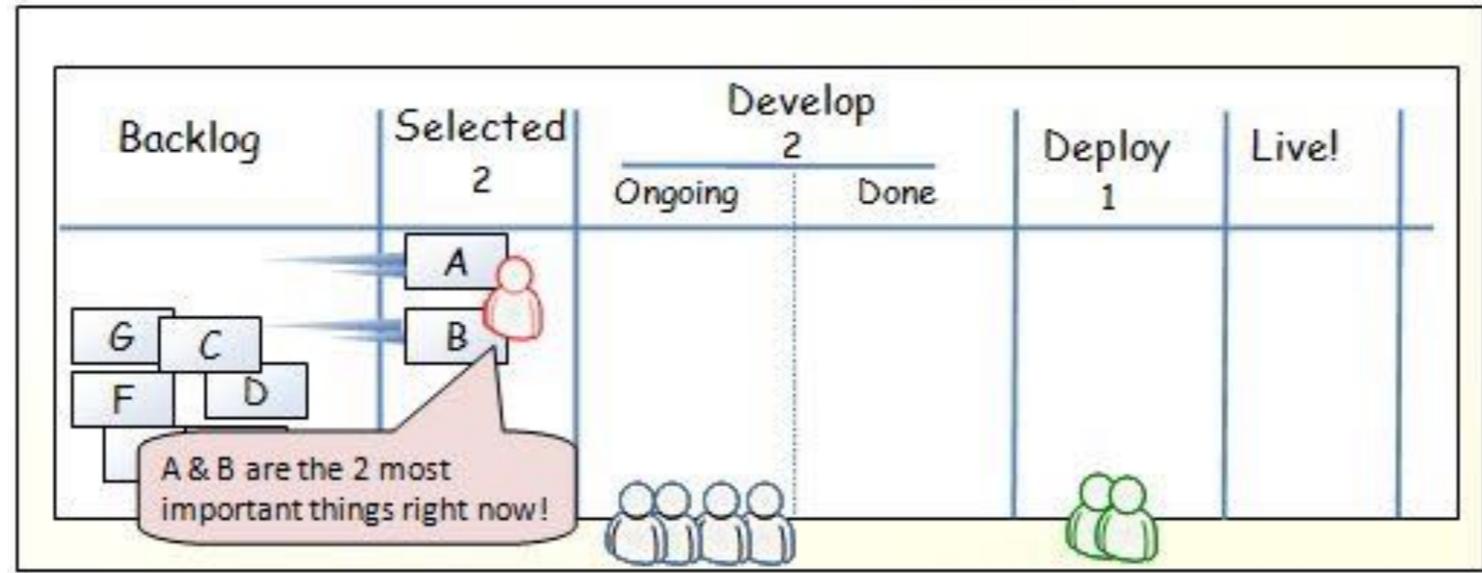
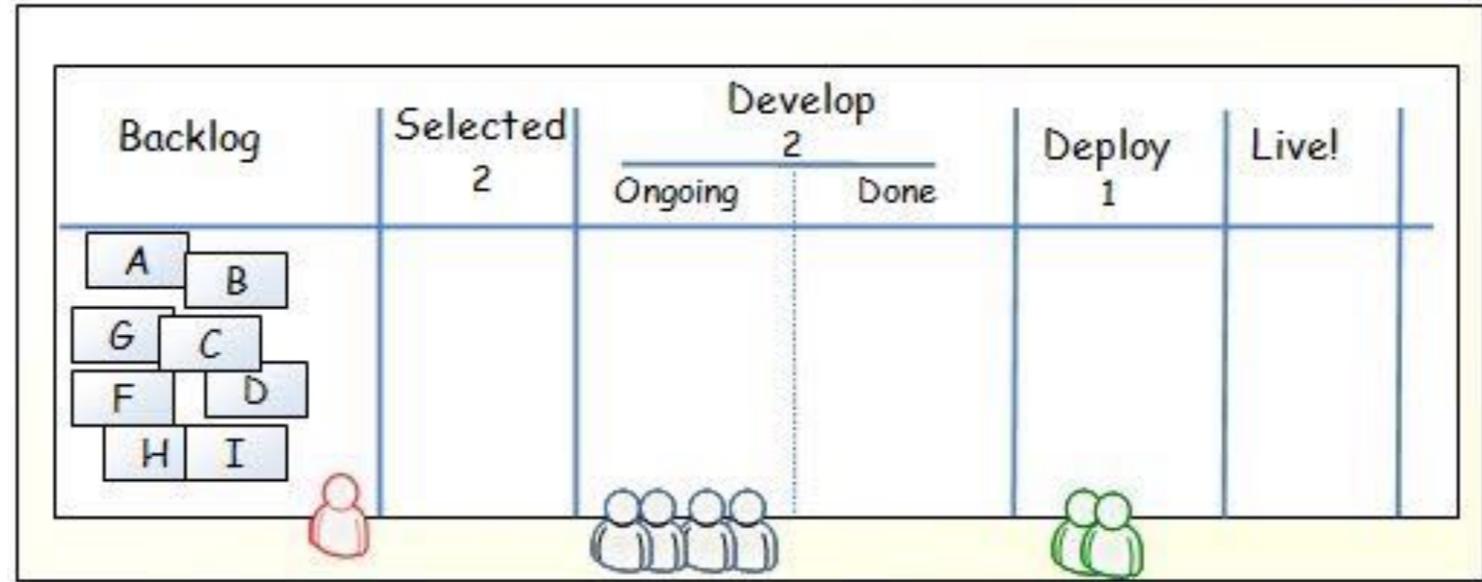
- 產品上線之後的營運，是一種 Event-driven 的模式，每天都有問題需有優先處理
  - 無法事先計畫不被打擾的週期
  - 太短的週期也不行，有的任務會超過
- UI 設計跟程式設計的開發週期搭配問題
- 不同平台(iOS, Android, Web)開發週期搭配的問題
- App Store 審核時間不一定
- 兩週的開發週期 Feedback 仍嫌長，可不可能更快？

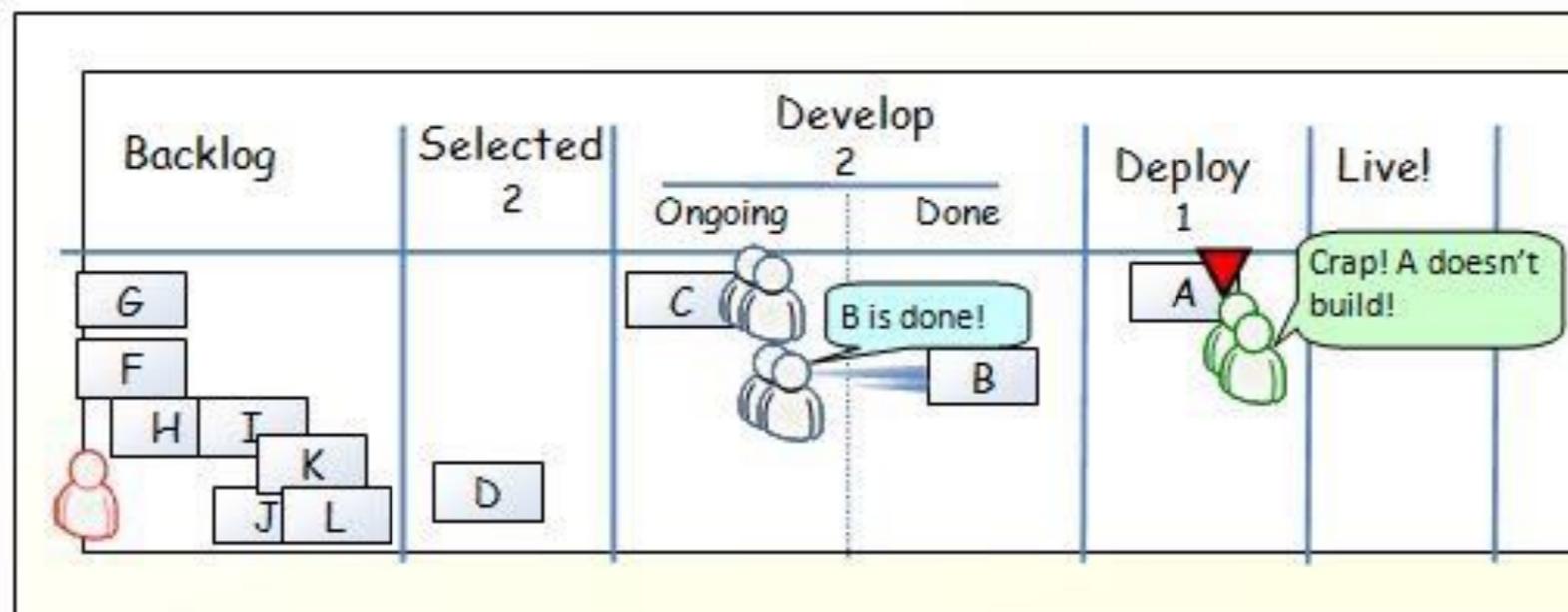
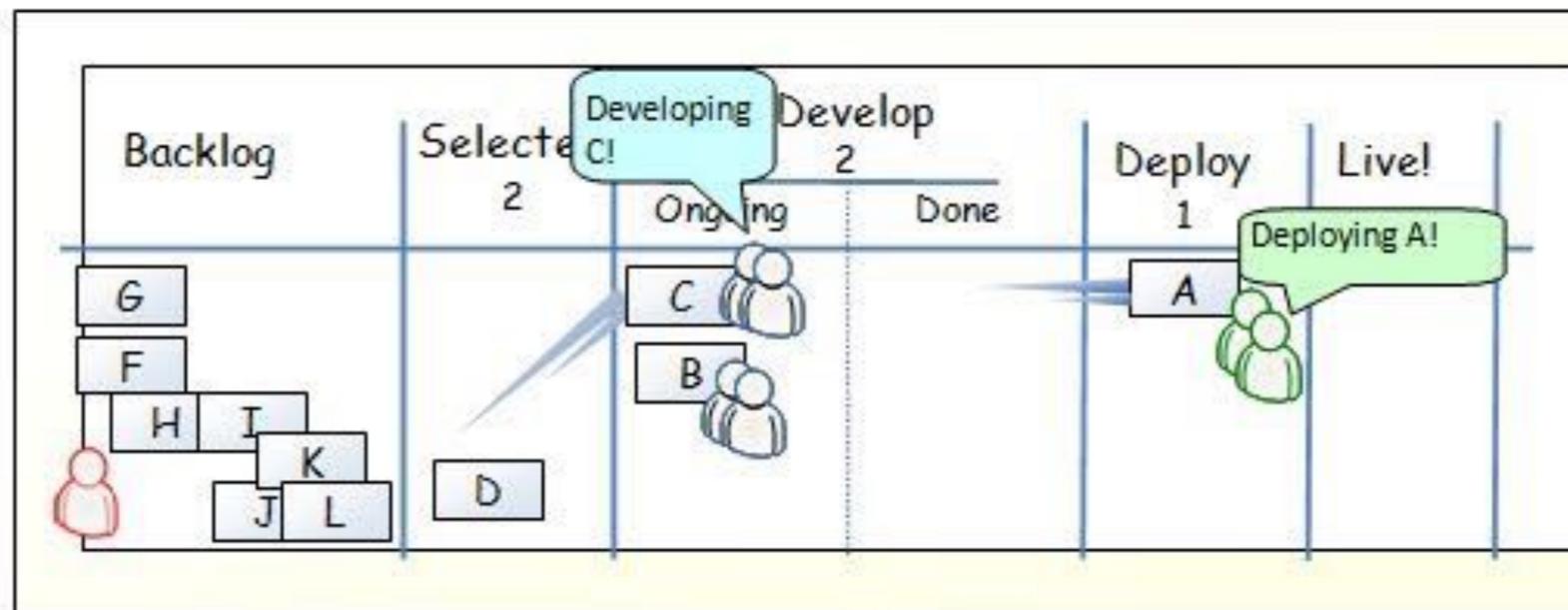
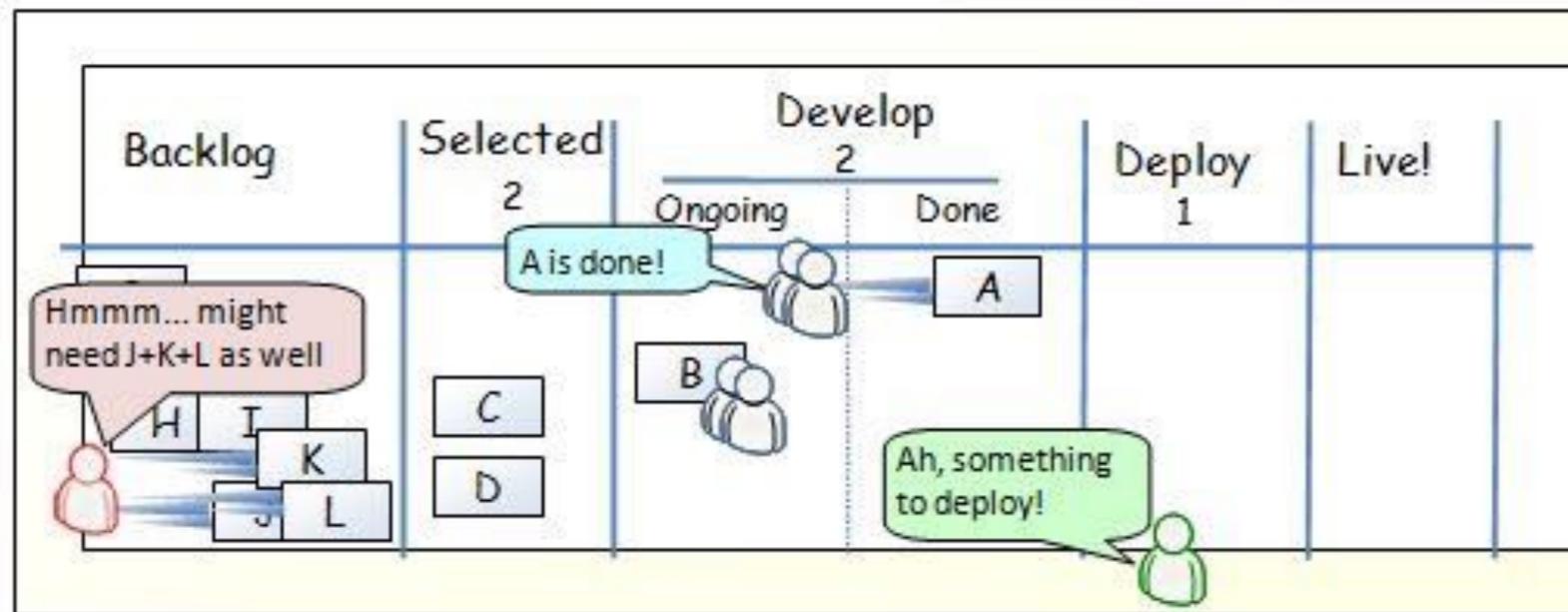
# Kanban 視覺化看板系統



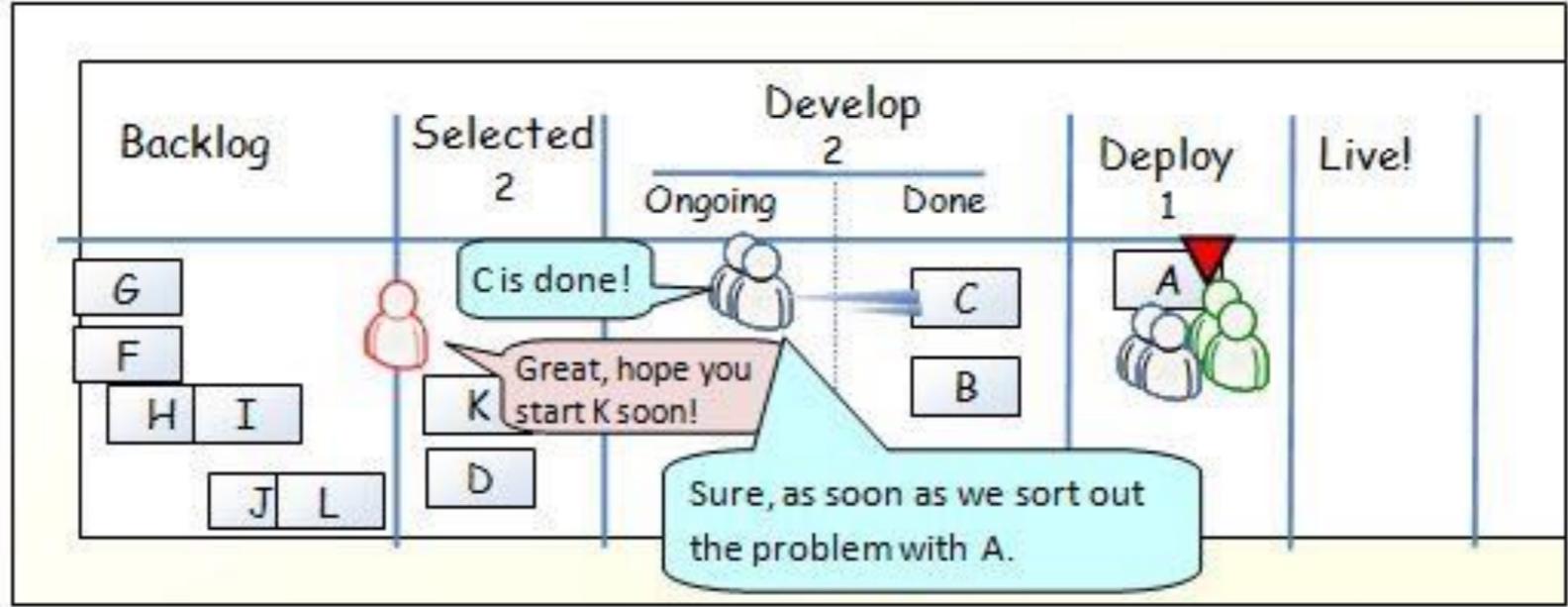
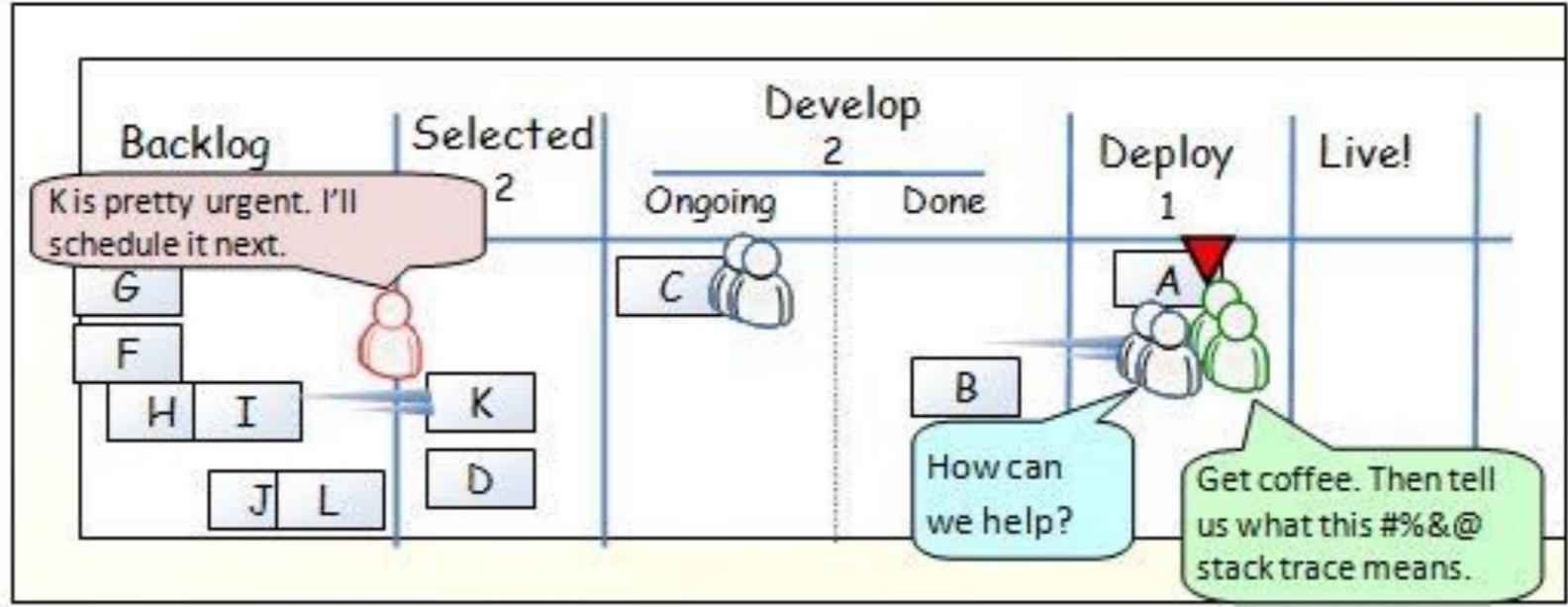
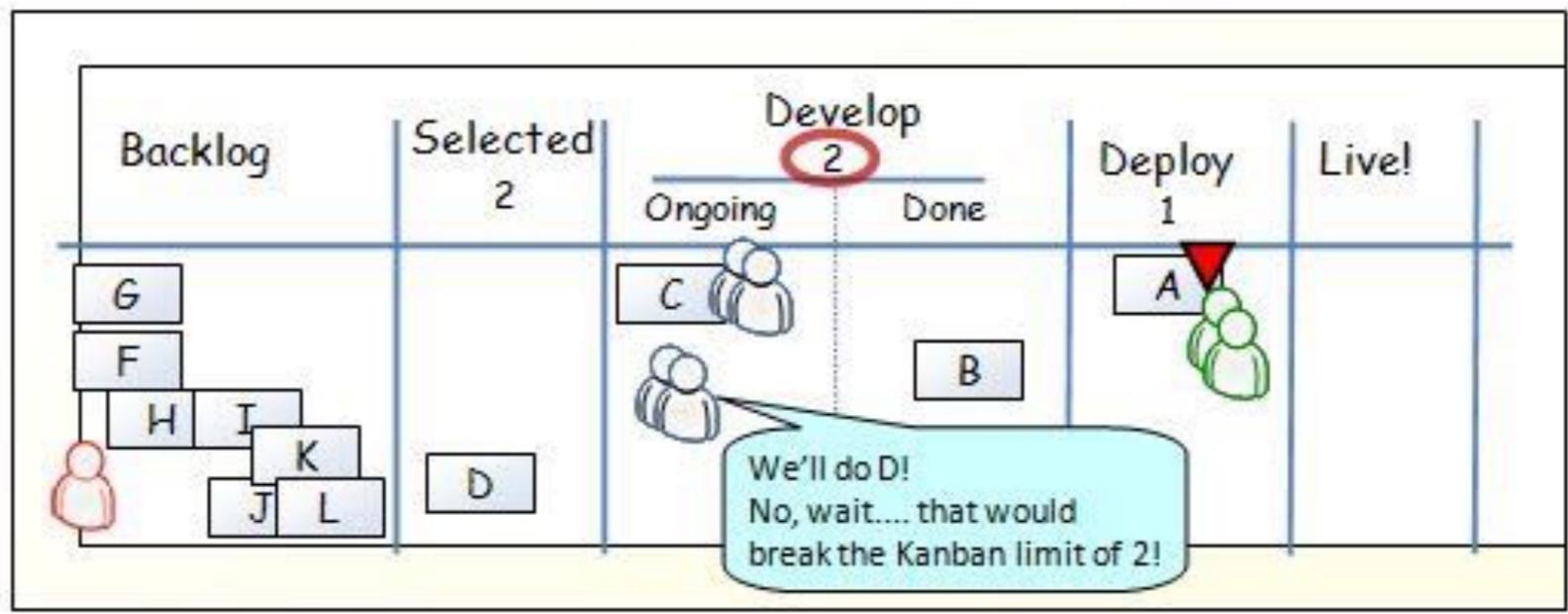
# Kanban 看板系統

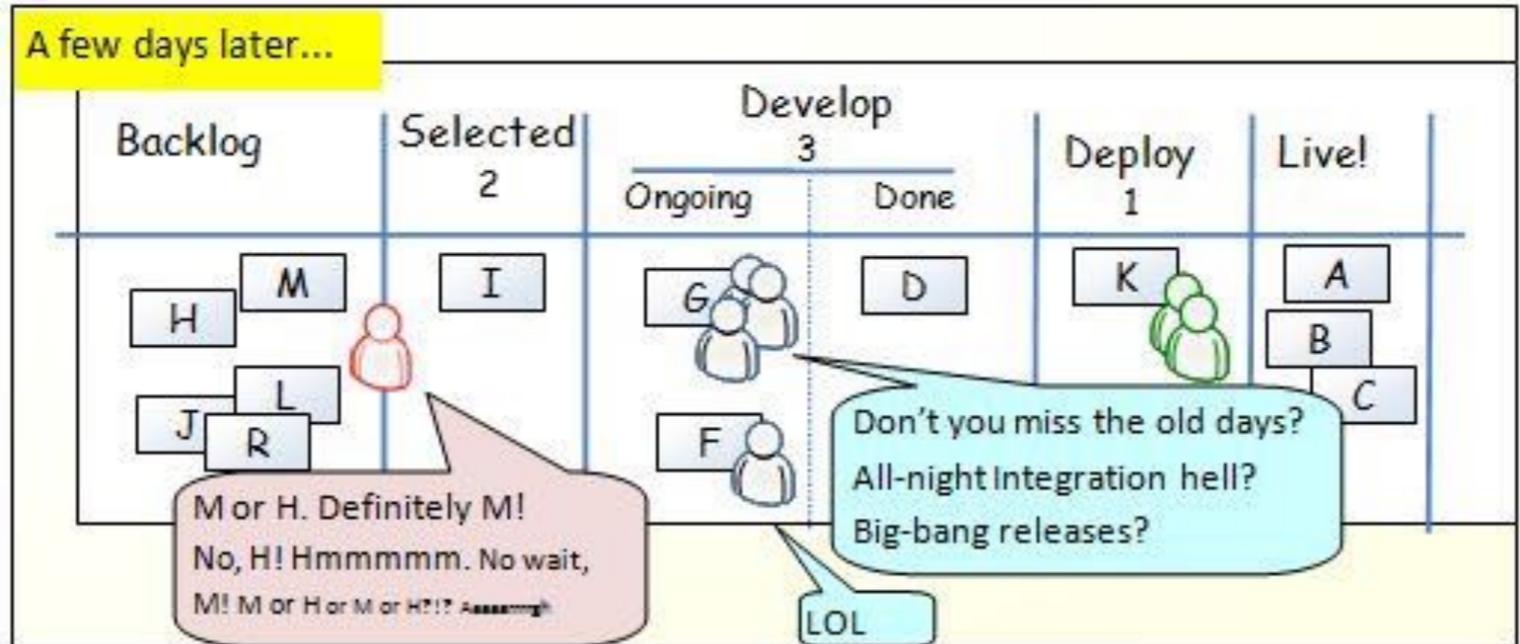
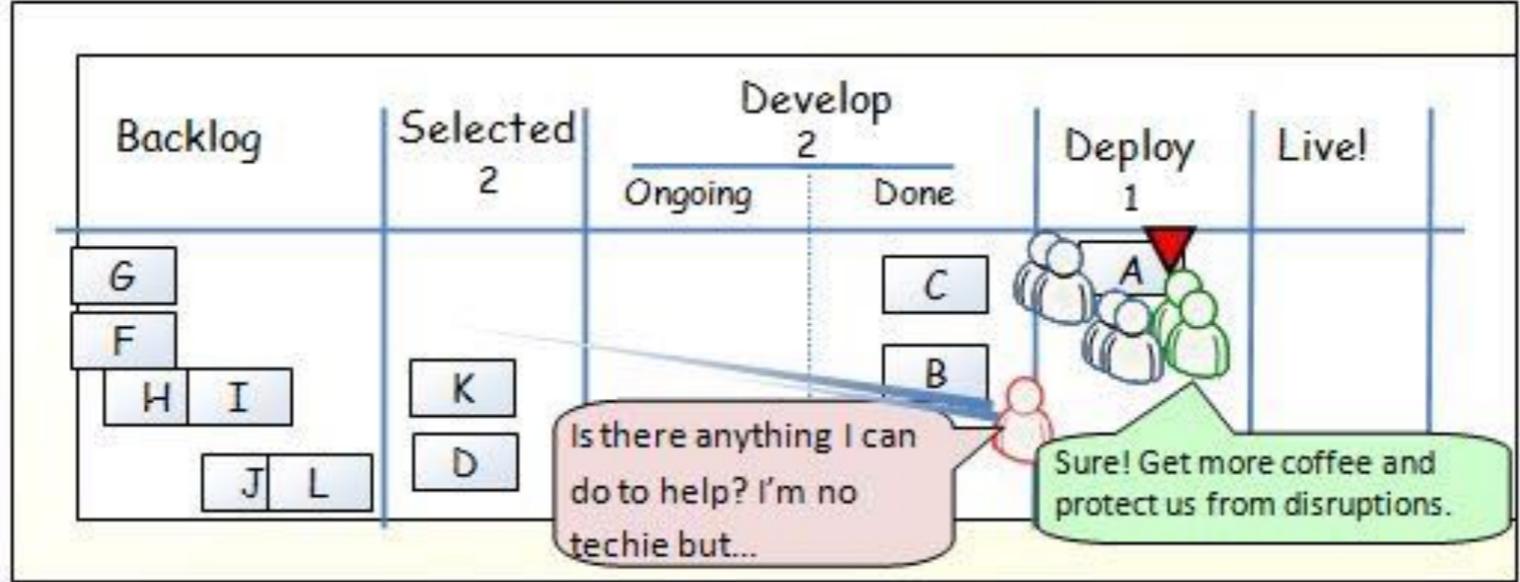
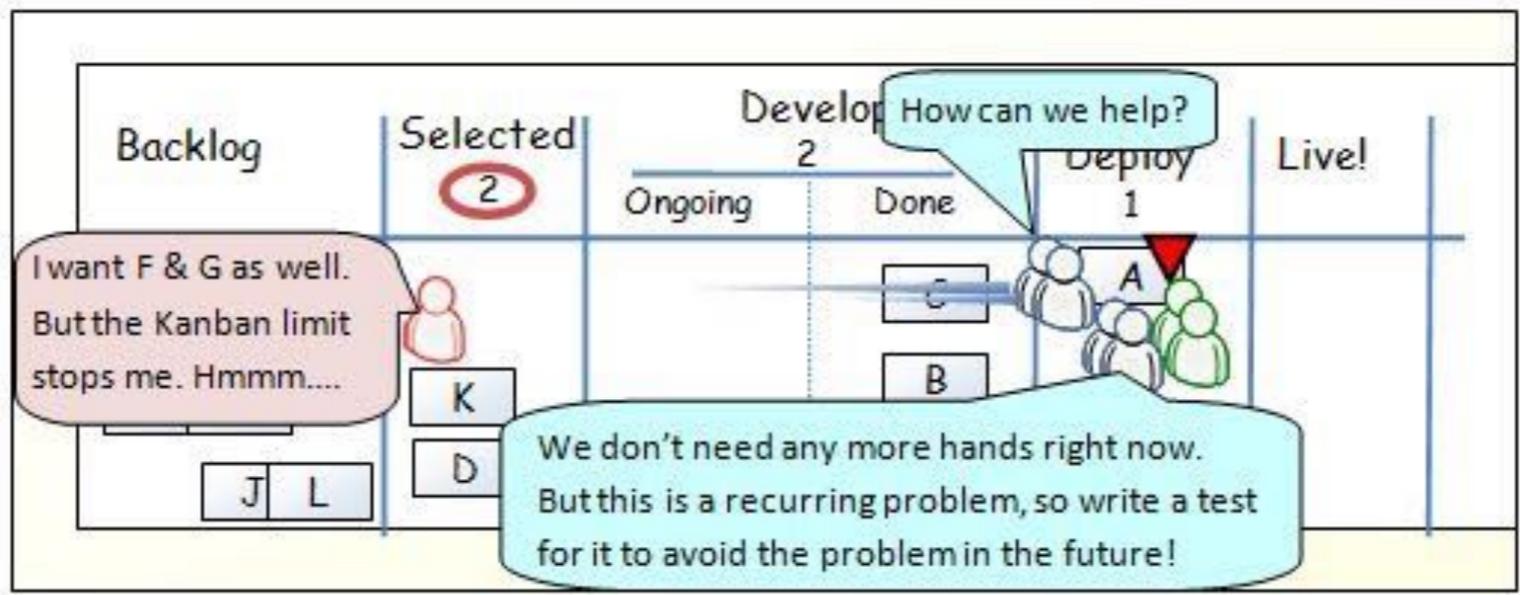
- 最輕量的流程管理方法
- WIP (Work in Process) 限制 (TOC限制理論)
  - 限制每個狀態的最多項目
- 關注 Cycle Time (平均每個項目的完成時間)





可惡，A 有問題  
不能佈署





# Continuous Deliver (Deployment)

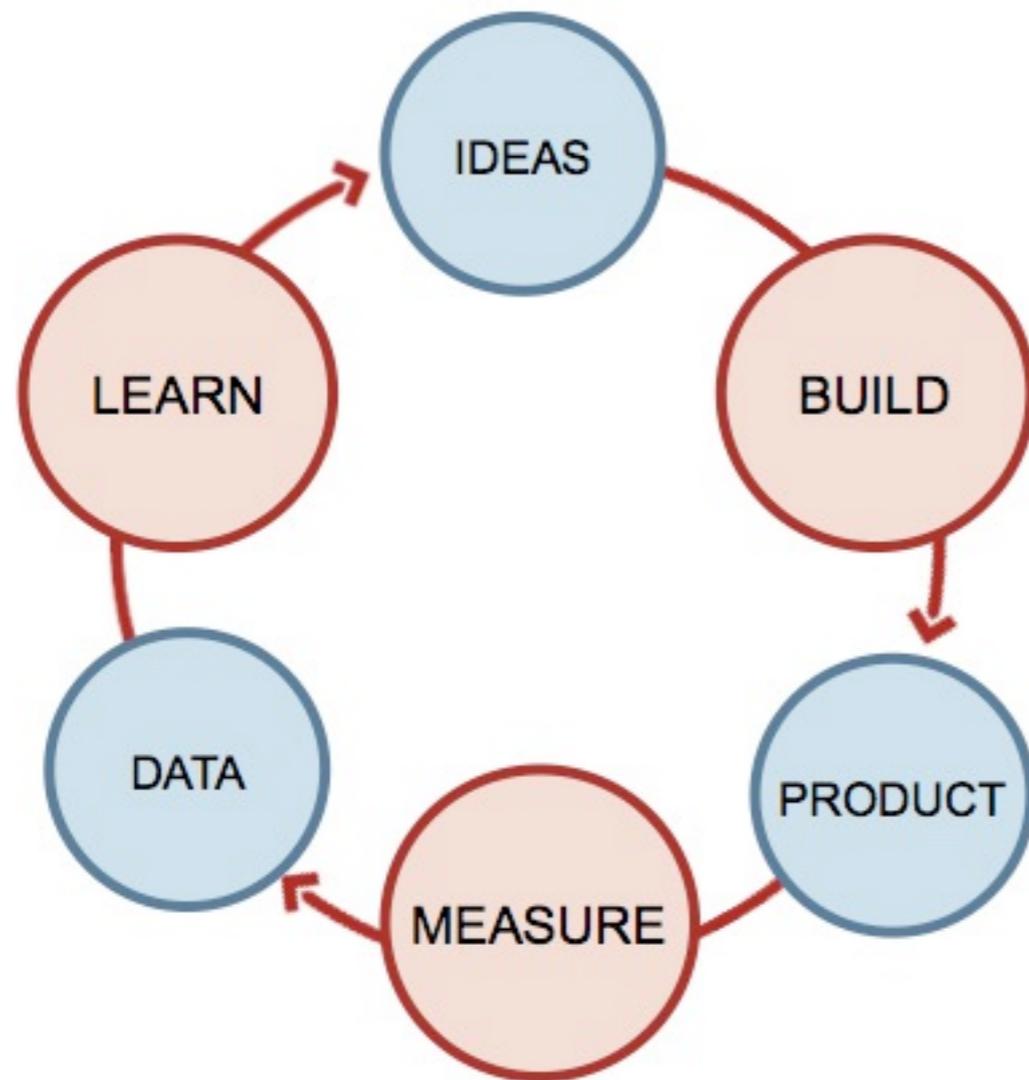
- 連續發佈：從兩週的開發和釋出週期，縮短到每天，最後是每一個 code commit 就發佈一次
- iOS 需等待審核，但可以讓每次上架後，都有一個準備好
- (well-tested) 的版本可以馬上送審。
- Fail often fail early 才是降低發佈風險最有效率的方法
- 要能 repeatable 和 reliable 的發佈，是需要配套的
  - 高度自動化測試
  - 自動化的發佈程序
  - 監控和 alert 系統

從幾個月才能得到  
Feedback，縮短到固定兩週，  
最後是每天。

為什麼縮短開發週期這  
麼重要？

# Lean Startup Cycle

你可以多快完成一個發想、實作、學習的循環?  
你有一個點子，你多快可以驗證客戶買不買單?



錢燒光前可以完成越多循環，  
成功的機會越大。

Speed of iteration beats  
Quality of iteration

不是大的打敗小的，不是強的打敗弱的，是快的打敗慢的！

謝謝