

---

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>1</b>
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
<b>2</b>	<b>Einführung</b>	<b>7</b>
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
<b>3</b>	<b>Management, Team, Entwicklung: Wie lernen wir kontinuierlich?</b>	<b>21</b>
3.1	Agile Sichtweise . . . . .	21
3.2	Agile Lösung . . . . .	21
3.3	Bezüge zu anderen agilen Praktiken . . . . .	24
3.4	Übungsaufgaben . . . . .	24
<b>4</b>	<b>Management und Team: Wie schätzen wir Aufwände?</b>	<b>25</b>
4.1	Agile Sichtweise . . . . .	25
4.2	Agile Lösung . . . . .	26
4.3	Bezüge zu anderen agilen Praktiken . . . . .	36
4.4	Übungsaufgaben . . . . .	36

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

<b>10</b>	<b>Team:</b>		
	<b>Wie transportieren wir Wissen zwischen allen Teammitgliedern?</b>		<b>69</b>
10.1	Agile Sichtweise	.....	69
10.2	Agile Lösung	.....	70
10.3	Bezüge zu anderen agilen Praktiken	.....	75
10.4	Übungsaufgaben	.....	75
<b>11</b>	<b>Team:</b>		
	<b>Wie und wo setzt sich ein Team zusammen?</b>		<b>77</b>
11.1	Agile Sichtweise	.....	77
11.2	Agile Lösung	.....	78
11.3	Bezüge zu anderen agilen Praktiken	.....	79
11.4	Übungsaufgaben	.....	80
<b>12</b>	<b>Entwicklung:</b>		
	<b>Wer darf an welchem Quelltext Änderungen vornehmen?</b>		<b>81</b>
12.1	Agile Sichtweise	.....	81
12.2	Agile Lösung	.....	82
12.3	Bezüge zu anderen agilen Praktiken	.....	84
12.4	Übungsaufgaben	.....	84
<b>13</b>	<b>Team:</b>		
	<b>Wer macht eigentlich gerade was?</b>		<b>87</b>
13.1	Agile Sichtweise	.....	87
13.2	Agile Lösung	.....	88
13.3	Bezüge zu anderen agilen Praktiken	.....	90
13.4	Übungsaufgaben	.....	91
<b>14</b>	<b>Team:</b>		
	<b>Wo, wann und wie diskutieren wir Design und Architektur?</b>		<b>93</b>
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

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

<b>20</b>	<b>Entwicklung:</b>	
	<b>Wie halten wir die Qualität im Sinne von Wartbarkeit hoch?</b>	<b>133</b>
20.1	Agile Sichtweise .....	134
20.2	Agile Lösung .....	135
20.3	Bezüge zu anderen agilen Praktiken .....	136
20.4	Übungsaufgaben .....	136
<b>21</b>	<b>Management:</b>	
	<b>Wie gehen wir mit Anforderungsmengen um?</b>	<b>137</b>
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
<b>22</b>	<b>Management:</b>	
	<b>Wer hilft uns bei Problemen mit dem agilen Vorgehen?</b>	<b>145</b>
22.1	Agile Sichtweise .....	145
22.2	Agile Lösung .....	146
22.3	Bezüge zu anderen agilen Praktiken .....	147
22.4	Übungsaufgaben .....	147
<b>23</b>	<b>Ausgewählte agile Methoden</b>	<b>149</b>
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	Entwirf 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
<b>24</b>	<b>Kontraindikation und Indikation</b>	<b>175</b>
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
<b>25</b>	<b>Rückblick</b>	<b>187</b>
 <b>Anhang</b>		
<b>A</b>	<b>Übersetzungen</b>	<b>189</b>
	<b>Literaturverzeichnis</b>	<b>193</b>
	<b>Index</b>	<b>199</b>