

# Agilis – Feladatok

---

### 2011.12.20 – 6. Feladat

Sorolja fel, hogy a Scrum módszertanban kik tartoznak a disznók (pigs) közé!

### 2012.01.03 – 7. Feladat

Írja le (folyamatábrával) az XP módszertan szerinti fejlesztésben egy nap történéseit!

### 2012.01.17 – 8. Feladat

Adott a következő Scrum product backlog (teendők listája). Feltételezve, hogy a munka pontosan a terveknek megfelelően haladt, rajzolja fel a végső burndown chart-ot (napi eredménykimutatás)!

	H	K	Sz	Cs	P
brummogás	5	4	5	1	
tekerés			11	2	6
számolás	3	6	4	4	
okoskodás	2			3	4

### 2012.06.12 – 4. Feladat

Sorolja fel, hogy a Scrum módszertanban kik tartoznak a csirkék (chickens, ancillary roles) közé!

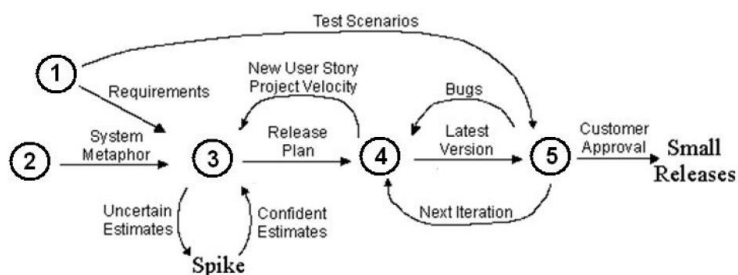
Mi történik refaktoráláskor (refactoring) az XP agilis módszertanban?

### 2012.12.18 – 5. Feladat

Sorolja fel a Scrum agilis módszertan legfontosabb dokumentumait, anyagait (artifacts)!

### 2014.01.07 – 3. Feladat

Az Extrém Programozás (XP) projektet írja le az alábbi (hiányos) ábra. Adja meg azoknak az elemeknek a számát és nevét, amelyek a Rational Unified Process (RUP) alapelveihez közvetlenül kapcsolódnak (3 pont)



száma	XP elem neve	RUP alapelv
		Use case vezérelt
		Architektúra központú
		Iteratív, inkrementális

### 2014.01.14 – 2. Feladat

Jelölje meg, hogy a Scrum módszertanban kik tartoznak a csirkék (chickens, ancillary roles) közé! (2 pont)

- Menedzserek (Managers)
- Scrum master
- Csapat (team)
- Pizzafutár (Pizza courier)
- Üzleti szereplők (Stakeholders)
- Terméktulajdonos (Product owner)

### 2014.01.21 – 2. Feladat

Az Agilis Kiáltvány ("Agile Manifesto") a klasszikus fejlesztés hagyományos fogalmait újakra cseréli. Mik az új fogalmak?

<b>Klasszikus kifejezés</b>	<b>Agilis kifejezés</b>
folyamatok és eszközök (processes and tools)	
precíz dokumentációk (comprehensive documentation)	
szerződés szerinti tárgyalás (contract negotiation)	
terv követése (following a plan)	

### 2014.05.27 – 9. Feladat

Sorolja fel a Scrum agilis módszertan legfontosabb dokumentumait, anyagait (artifacts)!

- 1.
- 2.
- 3.

asd

asd