



Presentatie (sprint) backlog items

1	Van traditioneel naar agile development	
2	Van Agile Manifesto naar een visie op testen in agile	
3	Van scrum naar geïntegreerde testactiviteiten	
4	Van visie naar testen in de praktijk	
5	Van tester naar agile teamlid	
6	Van testmanager naar testrol in scrumteam	
7	Van tijd verliezen naar het introduceren van sprint 0	
8	Van exitcriteria naar definition of done	
9	Van reactief naar proactief toetsen	
10	Van alles documenteren naar het vinden van een balans	
11	Van PRA naar sprintteststrategie	
12	Van begroting naar planningpoker	
13	Van handmatig naar geautomatiseerd testen	
14	Van alle defects registreren naar afgewogen registratie	
15	Van rapporteren naar scrum board	

2

Item 1

**Van traditioneel naar
agile development.**

3

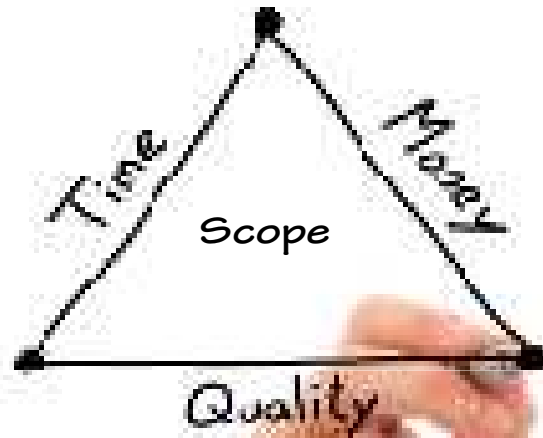
1-Van traditioneel naar agile development - 1



Focus op mensen

4

1-Van traditioneel naar agile development - 2

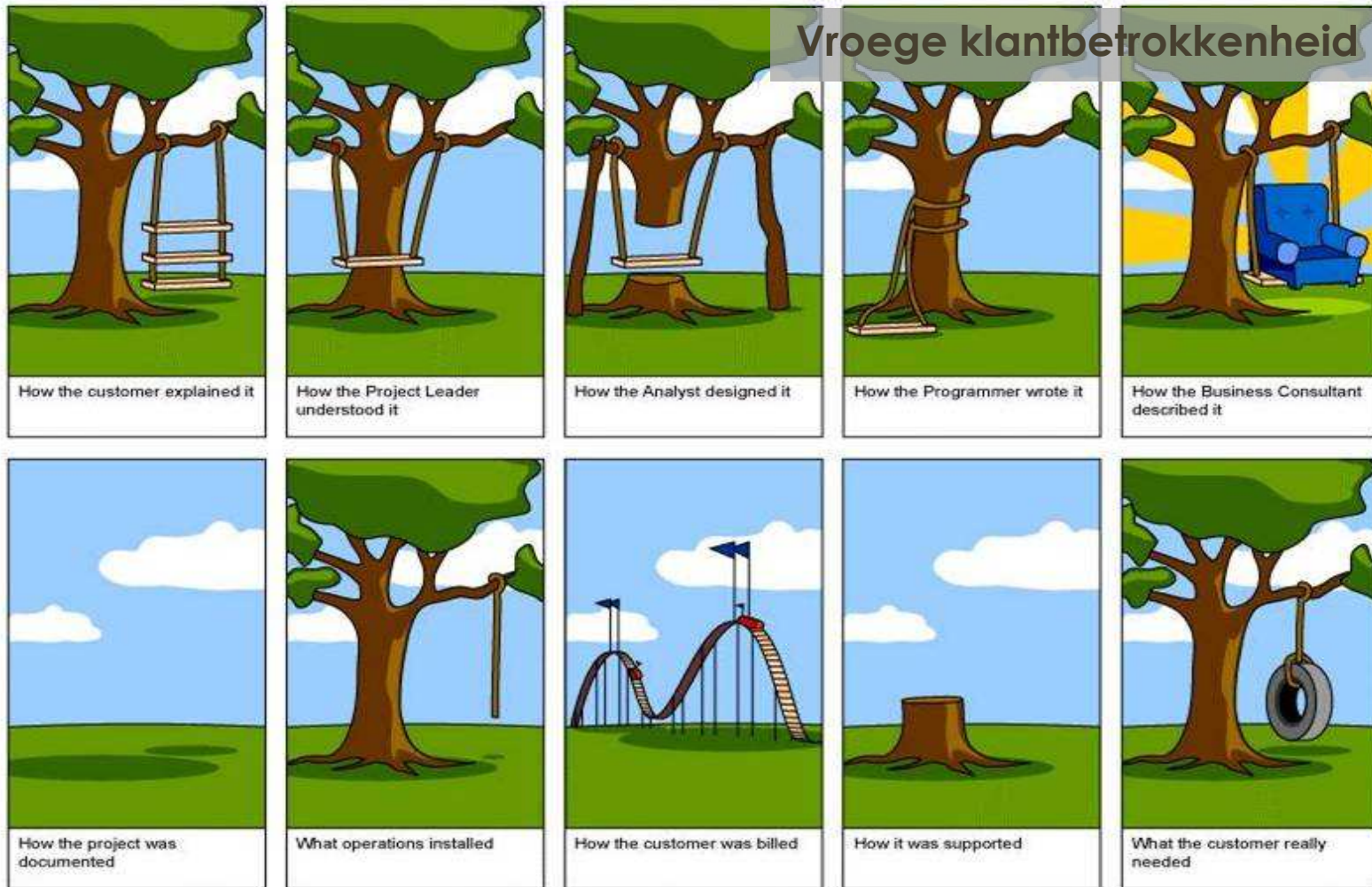


Flexibele scope

5

1-Van traditioneel naar agile development - 3

Vroege klantbetrokkenheid



1-Van traditioneel naar agile development - 4



Vertrouwen in team

7

1-Van traditioneel naar agile development - 5



Balans

8

1-Van traditioneel naar agile development - 6

Succes factoren [Cohen]

De cultuur van de organisatie moet openstaan voor discussie en onderhandeling

Mensen moeten vertrouwd worden

Minder maar competentere mensen

Organisaties moeten de beslissingen accepteren die het ontwikkelteam met de business neemt

Organisaties moeten een omgeving hebben waarin snelle communicatie tussen teamleden mogelijk is

9

Item 2

**Van Agile Manifesto naar
een visie op testen in agile.**

10

2- Van Agile Manifesto naar een visie op testen in agile - 1

**Mensen en hun
onderlinge interactie**

boven **processen tools**

Werkende software

boven **uitgebreide
documentatie**

**Samenwerking met de
klant**

boven **contract-
onderhandeling**

**Inspelen op
verandering**

boven **het volgen van een
plan**

11

2- Van Agile Manifesto naar een visie op testen in agile - 2

- 1 Stel klant tevreden
- 2 Verwelkom veranderende behoeftes
- 3 Lever regelmatig werkende software op
- 4 Werk samen
- 5 Vertrouw de teamleden
- 6 Praat 'face-to-face' met elkaar
- 7 Werkende software bepaalt de voortgang
- 8 Ontwikkel duurzaam
- 9 Versterk agility met goed ontwerp en techniek
- 10 Maximaliseer het werk dat niet gedaan hoeft
- 11 Zelfsturend team levert de beste producten
- 12 Team evalueert regelmatig en past gedrag aan

12

2- Van Agile Manifesto naar een visie op testen in agile - 3

- **Manifesto is uitgangspunt**
- **Geïntegreerd testproces**
 - In systeemontwikkelp proces, in team
 - Testen is de stuwende kracht achter de kwaliteit van het project
 - Automatiseren noodzakelijk
 - Definition of Done bevat ook testen
- **Balans vinden door bewuste keuzes**
- **(Her)gebruik onderdelen van bewezen testaanpakken**

13

Item 3

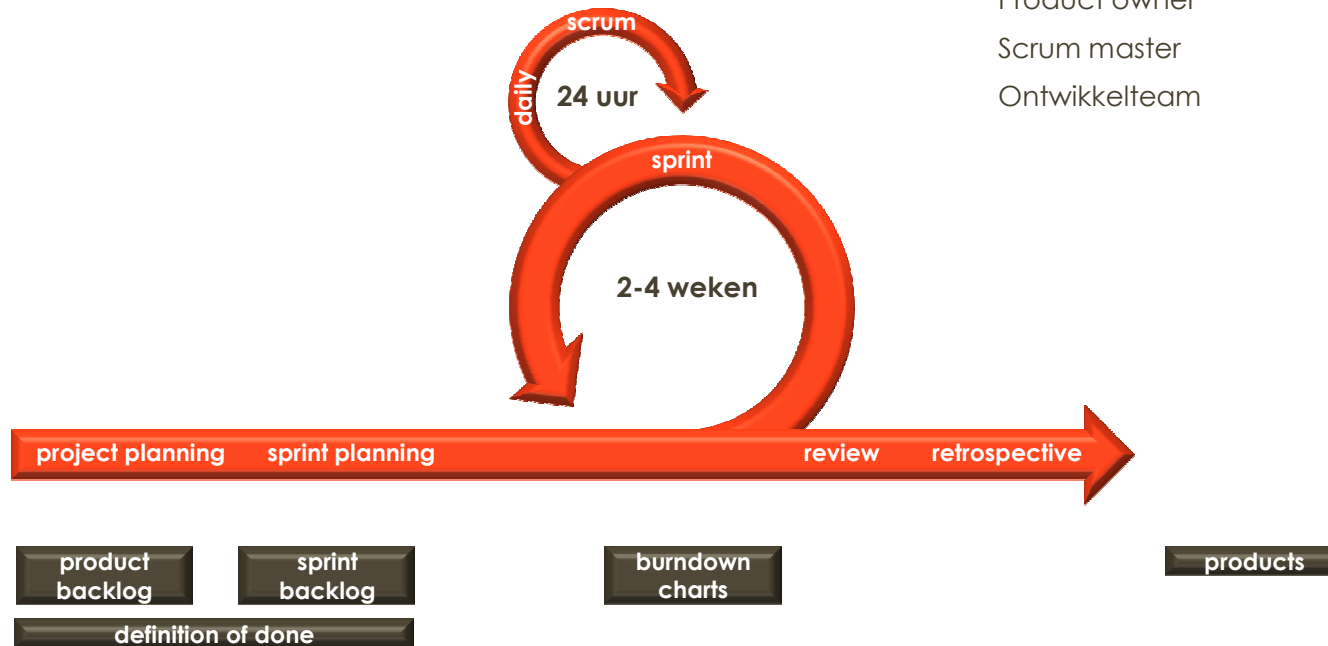
**Van scrum naar geïntegreerde
testactiviteiten.**

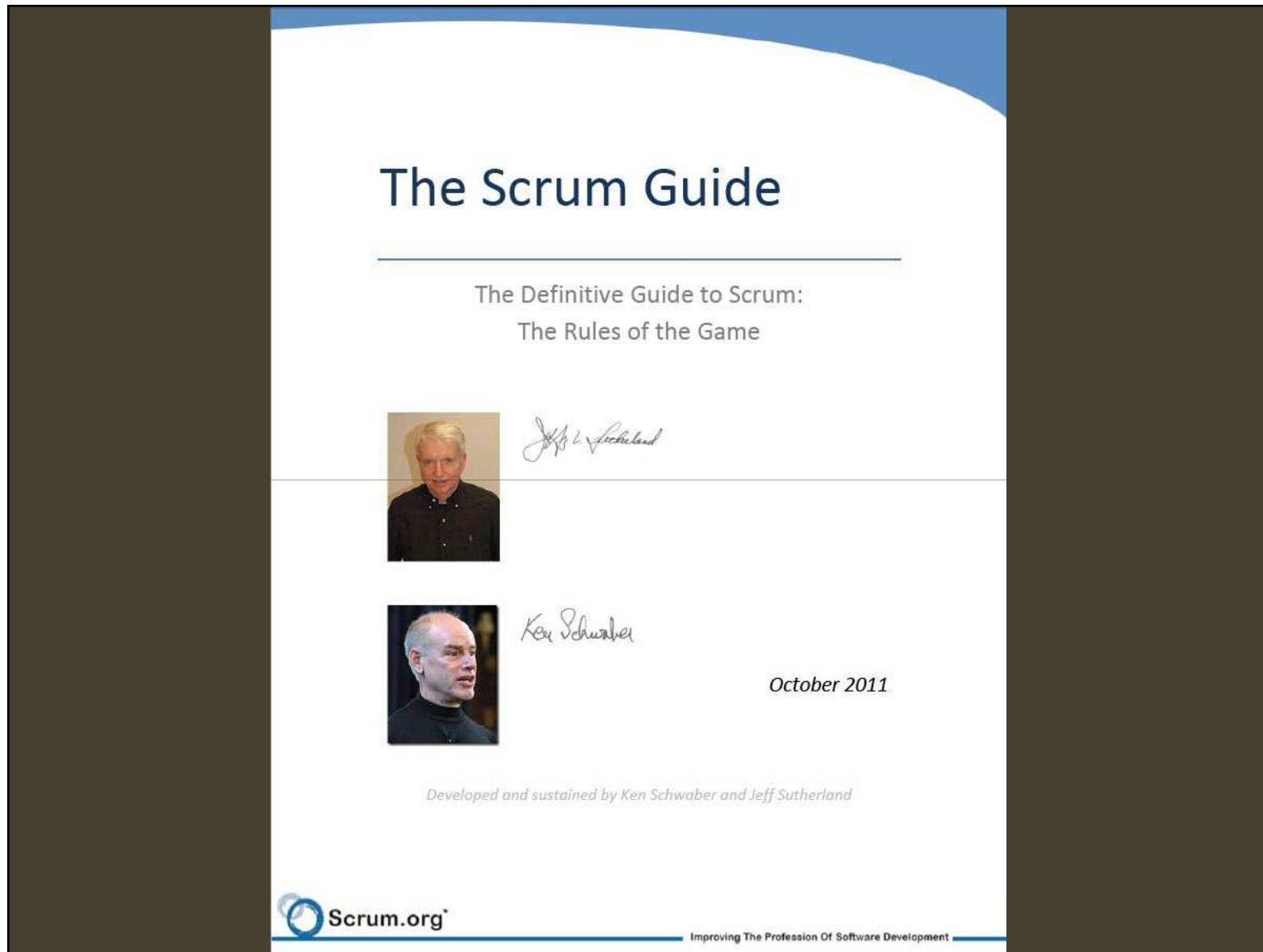
14

3-Van scrum naar geïntegreerde testactiviteiten - 1

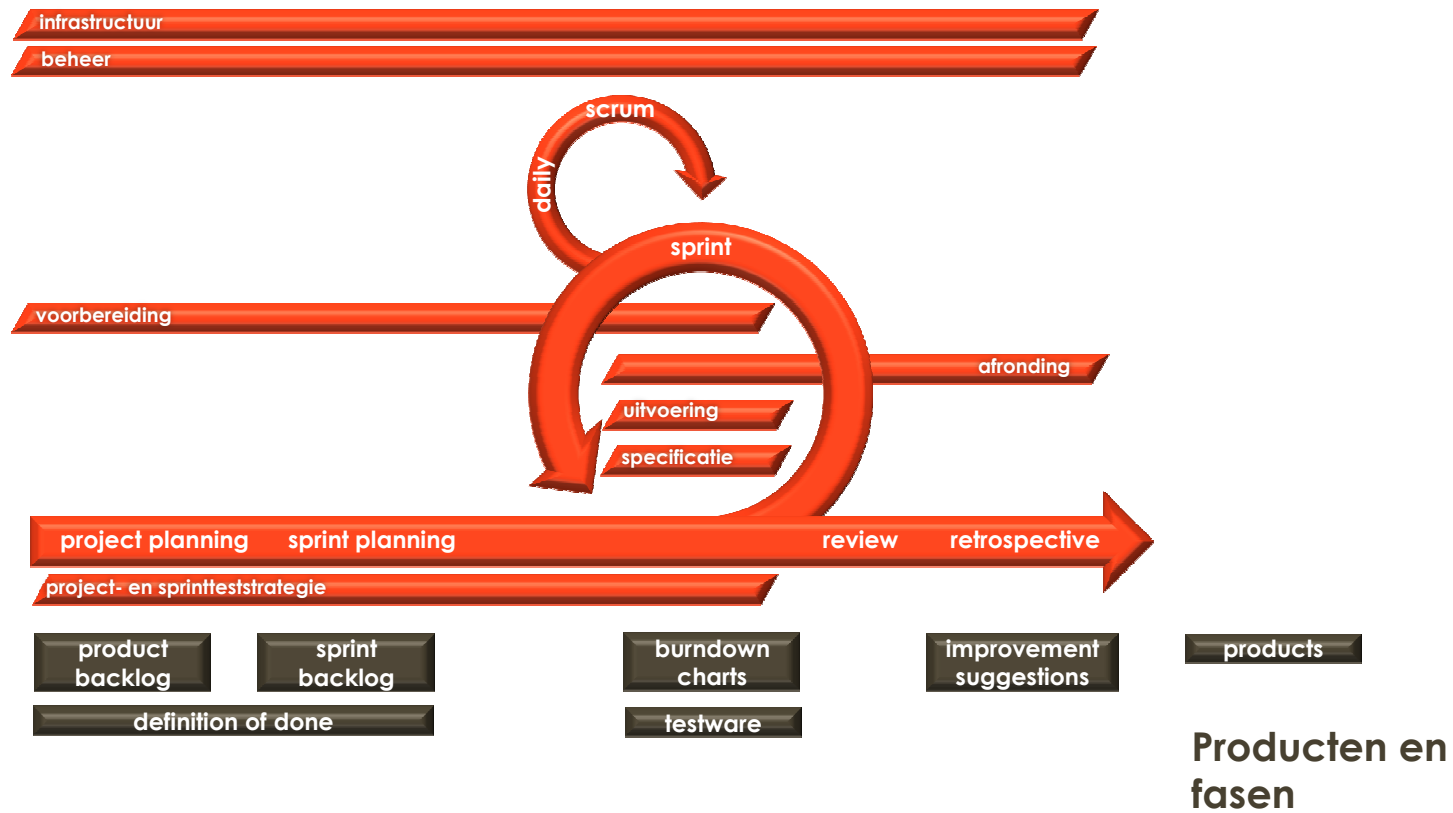
Rollen scrumteam

Product owner
Scrum master
Ontwikkeltteam





3-Van scrum naar geïntegreerde testactiviteiten - 3



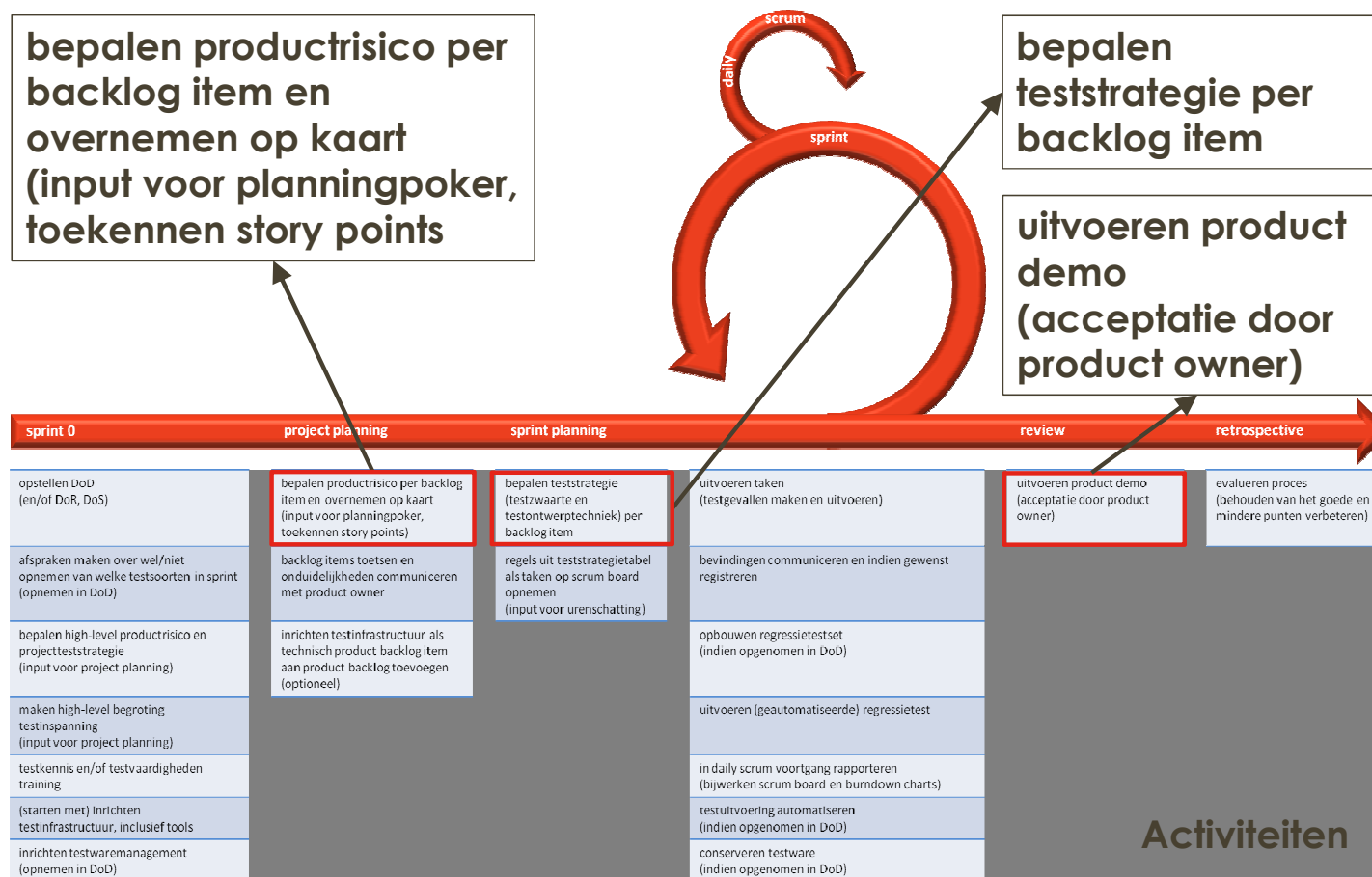
17

3-Van scrum naar geïntegreerde testactiviteiten - 4

bepalen productrisico per backlog item en overnemen op kaart (input voor planningpoker, toekennen story points)

bepalen teststrategie per backlog item

uitvoeren product demo (acceptatie door product owner)



18

TMap NEXT® in scrum

Effectief testen in agile projecten



Leo van der Aalst en Cecile Davis



- Lean, agile en scrum
- Visie op testen in agile
- TMap NEXT en scrum
- Scrum en TMap NEXT
- Agile testen, wat te gebruiken van DSDM?
door Arie van Bennekum,
 - coauteur agile manifesto
 - voorzitter agile consortium international



Toelichting op de opdracht.

20

Toelichting op de opdracht - timeboxen

- Scrumteams van 9 personen (incl. SM/PO)
- Uitvoeren van een productrisicoanalyse met pokerkaarten (= riskpoker)
- Bepalen acceptatiecriteria (confirmation) en teststrategie
- Toekennen story points met planningpoker
- Retrospective

21

Toelichting op de opdracht - story card

ID: 009	Name: Onderhouden Gegevens	
User Story: Als Leidinggevende wil ik dat alle gegevens worden opgeslagen en onderhouden kunnen worden. Wijzigingen in bootgegevens, belastingbedrag en adressen moeten door de leidinggevende worden geaccordeerd.		
More Information: Zie SPLASH systeembeschrijving §2.3.3		
Importance: Medium	Risk Class:	Story Points:

22

Toelichting op de opdracht - productrisicoanalyse (riskpoker)



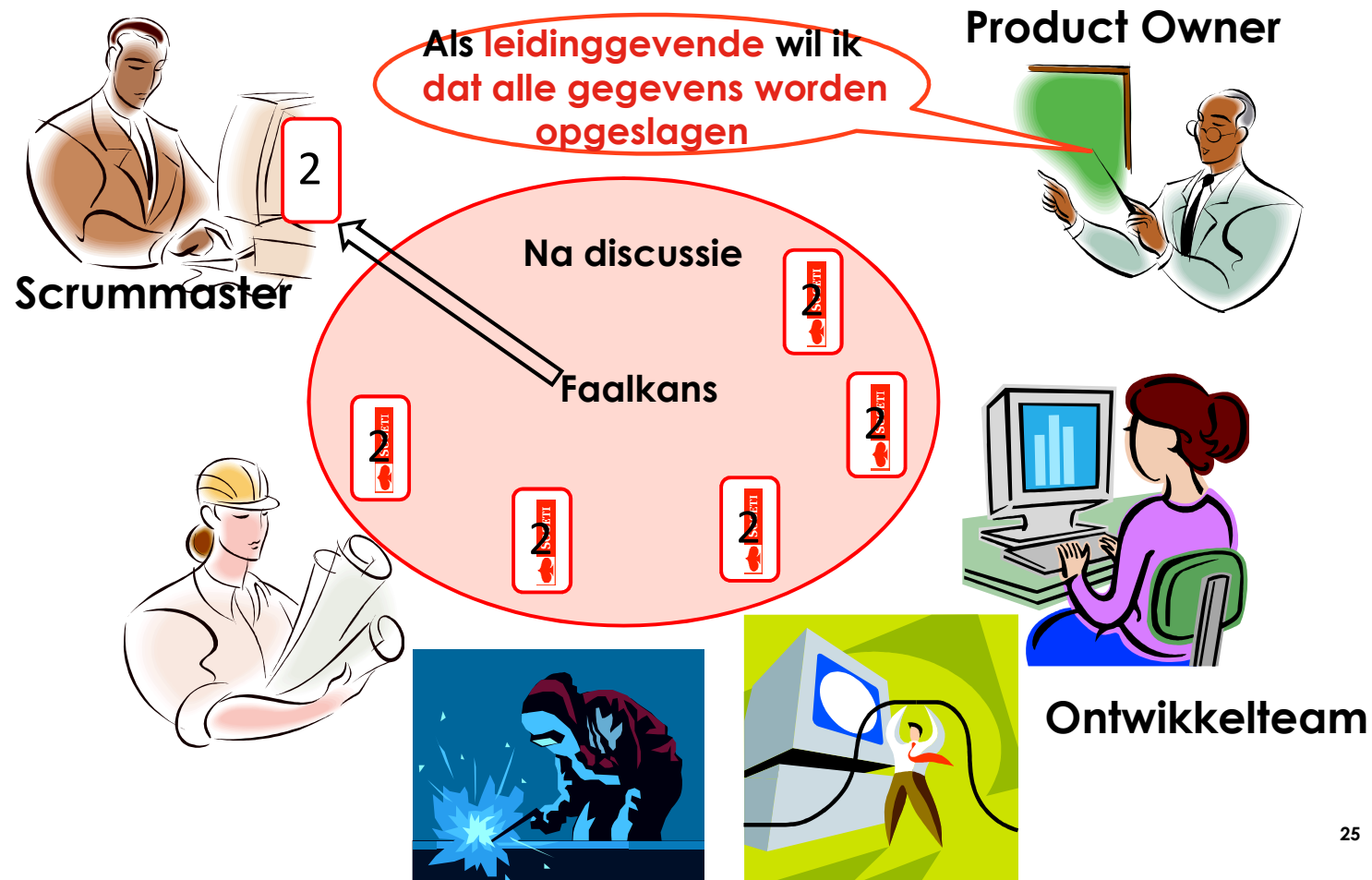
23

Toelichting op de opdracht - PRA faalkans*schade = RK



24

Toelichting op de opdracht - PRA faalkans*schade = RK



Toelichting op de opdracht - RK overnemen op story card

ID: 009	Name: Onderhouden Gegevens	
User Story: Als Leidinggevende wil ik dat alle gegevens worden opgeslagen en onderhouden kunnen worden. Wijzigingen in bootgegevens, belastingbedrag en adressen moeten door de leidinggevende worden geaccordeerd.		
More Information: Zie SPLASH systeembeschrijving §2.3.3		
Importance: Medium	Risk Class: 6	Story Points:

26

Toelichting op de opdracht - acceptatiecriteria/teststrategie**Confirmation:**

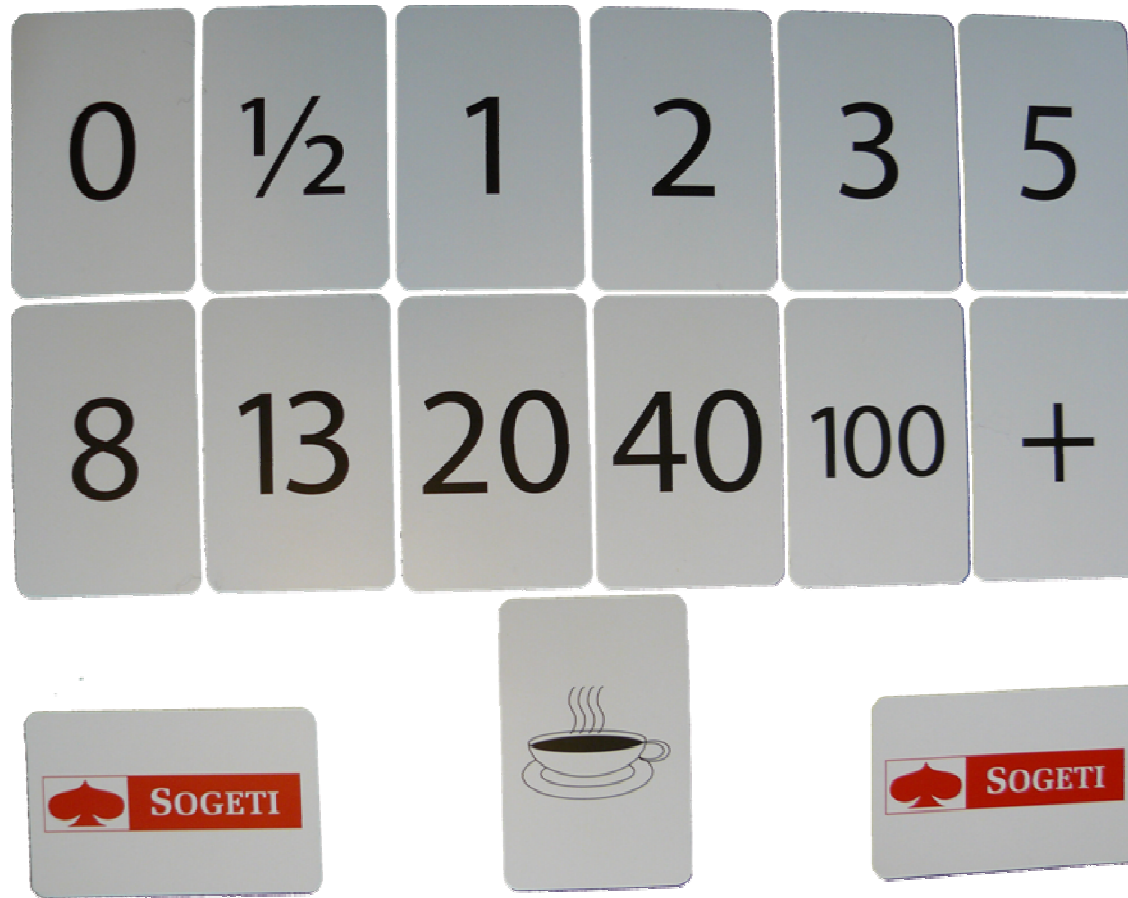
Goed: Alle gegevens zijn opgeslagen
Alle gegevens kunnen onderhouden worden
Alleen leidinggevende kan gegevens accorderen

Fout: Niet alle gegevens zijn opgeslagen
Niet alle gegevens kunnen onderhouden worden
FM bij accorderen van bootgegevens, belasting-
bedrag of adressen door niet leidinggevende:
"Alleen leidinggevende kan gegevens accorderen"

Teststrategie:
Gebruik van testontwerptechnieken SEM en PCT

27

Toelichting op de opdracht - planningpoker



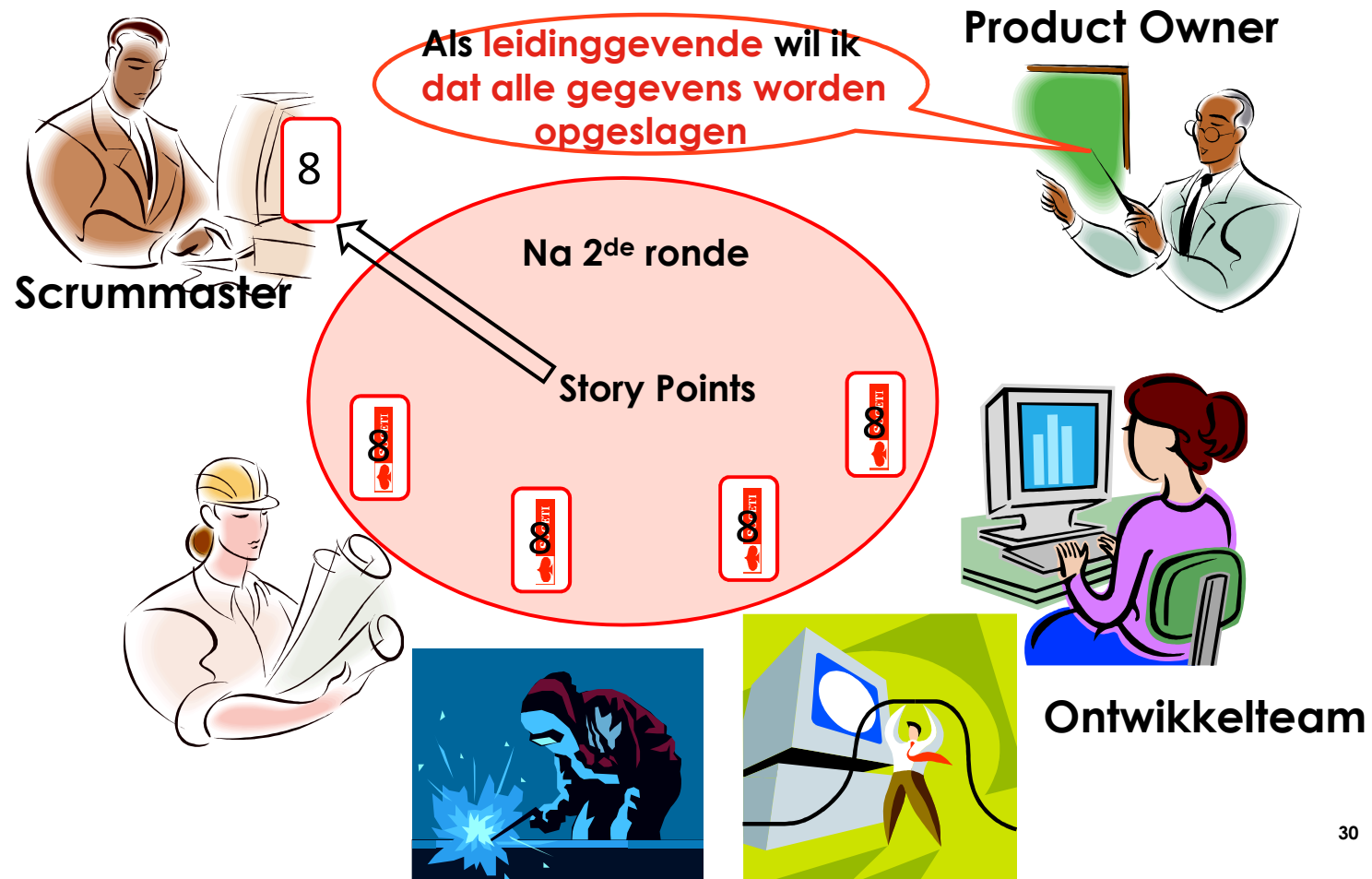
28

Toelichting op de opdracht - planningpoker 1^{ste} ronde



29

Toelichting op de opdracht - planningpoker 2^{ste} ronde



30

Toelichting op de opdracht - story points overnemen op card

ID: 009		Name: Onderhouden Gegevens	
User Story: Als Leidinggevende wil ik dat alle gegevens worden opgeslagen en onderhouden kunnen worden. Wijzigingen in bootgegevens, belastingbedrag en adressen moeten door de leidinggevende worden geaccordeerd.			
More information: Zie SPLASH systeembeschrijving §2.3.3			
Importance: Medium		Risk Class: 6	Story Points: 8

31

