

Знакомство с DevOps.



**ШОКОЛАД, LEGO И
SCRUM.**

Сюжетно-ролевая игра.

Дана Пылаева

Шоколад, ЛЕГО и Scrum

Знакомство с DevOps в сюжетно-ролевой игре.

Дана Пылаева

This book is for sale at http://leanpub.com/chocolatelegoscrumgame_russian

This version was published on 2015-07-22



This is a [Leanpub](#) book. Leanpub empowers authors and publishers with the Lean Publishing process. [Lean Publishing](#) is the act of publishing an in-progress ebook using lightweight tools and many iterations to get reader feedback, pivot until you have the right book and build traction once you do.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported License](#)

Also By **Дана Пылаева**

Chocolate, LEGO and Scrum Game

*Посвящается моему любимому консультанту по играм, Звездным Войнам и Лего - моей
дочке Эрике. Спасибо за твой интерес, понимание и чувство юмора.*

Contents

Предисловие	1
Введение	1
Почему в игре фигурирует Scrum?	2
Целевая аудитория	2
Книга и пакет приложений	3

Предисловие

Введение

Немного истории

Интерес к налаживанию совместной работы разработчиков и системных администраторов появился относительно недавно. Родоначальником термина ДевОпс считается бельгиец Patrick DuBois. Именно он в 2007 году, по роду своей деятельности поработав и с разработчиками и с системными администраторами, заметил насколько отличаются их цели, процессы, терминология. В поисках единомышленников, он отправился на конференцию Agile 2008 в Торонто, где и познакомился с Andrew Clay Shafer. К сожалению, на тот момент, кроме них двоих мало кто интересовался этой темой. Чуть позднее, в 2009 году на конференции Velocity в США появилась презентация «Десять развертываний в день», в которой John Allspaw и Paul Hammond поделились опытом работы разработчиков и системных администраторов в компании Flickr.

Под впечатлением от услышаного и сожалея, что не смог лично присутствовать на такой конференции, Патрик решил организовать в Бельгии свою конференцию для разработчиков (Developers) и сис админов, отвечающих за развертывание и эксплуатацию (Operations). Так в 2009 году возникла первая конференция DevOpsDays, которая и дала начало термину ДевОпс.

За рубежом, термин ДевОпс вошел в оборот в 2009 году и на сегодняшний день практики ДевОпс применяются (или начинают внедряться) практически во всех ведущих компаниях. С скачком популярности в России движение ДевОпс обязано энтузиазму Александра Титова, Никиты Борзых и Ивана Евтуховича. В 2013 году эти ребята организовали митап “DevOps-Moscow-in-Russian” и подкаст DevOps Дефлопе. Они же, в 2015 году, способствовали переводу на русский язык и публикации самой известной в этой области книги - «Проект “Феникс”. Роман о том, как DevOps меняет бизнес к лучшему» (Авторы Джин Ким, Кевин Бер, Джордж Спаффорд)

Эта же книга в 2013 году вдохновила меня на создание сюжетно-ролевой игры «Шоколад, ЛЕГО и Скрам». В отличие от других Agile игр, эта игра позволяет визуализировать практически весь процесс производства программного продукта, моделируя взаимодействие между разработчиками, системными администраторами, специалистами по компьютерной безопасности и заказчиками. Игра наглядно демонстрирует необходимость системного подхода к оптимизации выпуска ПО.

Работая с ЛЕГО и шоколадом, участники понимают, почему локальная оптимизация может привести к деградации всего процесса, какую роль выполняет каждый из них в общем процессе и как взаимосвязаны их роли. В процессе игры участники отходят от узкой

специализации, не только расширяя свои навыки, но и расширяя рамки команды Scrum, приглашая в нее Сис Админов. В процессе игры участники разрабатывают ПО, строят промышленную среду, отражают атаки Хакеров, при этом пытаясь удовлетворить заказчиков, которые меняют свои требования и цены. Игра подводит к логическому заключению о необходимости перехода от цикличного метода производства ПО к непрерывной его поставке (Continuous Delivery). Если вы заинтересованы в глобальной оптимизации бизнес-потоков в организации (от разработчиков к заказчикам), эта игра позволит вам наглядно продемонстрировать системные ограничения (“bottlenecks”) и даст возможность поэкспериментировать с вариантами их устранения.

Почему в игре фигурирует Scrum?

Scrum имеет четкие роли, правила и церемонии и по сути тоже является в какой-то мере игрой. Настоящая причина конечно же не в этом, а в его неослабевающей популярности. По результатам опроса проведённого в 2014 году компанией VersionOne, Scrum находится на первом месте по своей распространённости среди компаний использующих гибкие методики разработки программного обеспечения. Вот эта самая популярность Scrum и позволяет участникам быстро вжиться в игру и начать экспериментировать с системным подходом к оптимизации.

Целевая аудитория

Для кого эта игра? Для Вас, если ваша организация практикует Scrum/ Agile только на этапе разработки ПО, а системные администраторы продолжают работать по старинке. Если ваши разработчики не знают как работает их ПО в промышленной среде и почему так тяжело развертывать «потенциально готовые к поставке версии ПО». Если ваши заказчики не довольны скоростью разработки, поставки ПО и нестабильностью промышленной среды. Если каждая новая уязвимость, обнаруженная специалистами по компьютерной безопасности, приводит к авралу и требует длительного обновления всех сред вручную.

“Шоколад, LEGO и Scrum - Знакомство с DevOps” - это интерактивный, динамичный мастер-класс, который в игровой форме наглядно демонстрирует необходимость расширения узких рамок команды Scrum. Прошло время, когда только разработчики и тестировщики учились работать вместе в одной команде. Сегодня для быстрого выхода на рынок, для повышения эффективности разработки и эксплуатации современного ПО, необходима интеграция и взаимодействие не только их, но и системных администраторов.

Эта игра пригодится и тем, кто проводит тренинги, знакомя аудиторию с культурой и практиками ДевОпс, ITIL а также в дополнение к стандартному Scrum тренингу, как ДевОпс приложение.

Книга и пакет приложений

Эта книга содержит подробное описание игры и включает:

1. Три варианта примерных планов проведения
2. Два примера оптимальной планировки комнаты
3. Список необходимых материалов
4. Детальное описание ролей и их взаимодействий
5. Рекомендации по проведению игры.

Дополнительно вы можете пробрести пакет приложений в который вошли:

1. Презентация, сопровождающая игру;
2. Ролевые карты, использование которых облегчит проведение игры и сделает ее более увлекательной.

