

Scrum no Desenvolvimento de Jogos

Metodologias e Tecnologias

Slides por:
Rafael Miranda Lopes
William Quelho Ferreira

Conteúdo

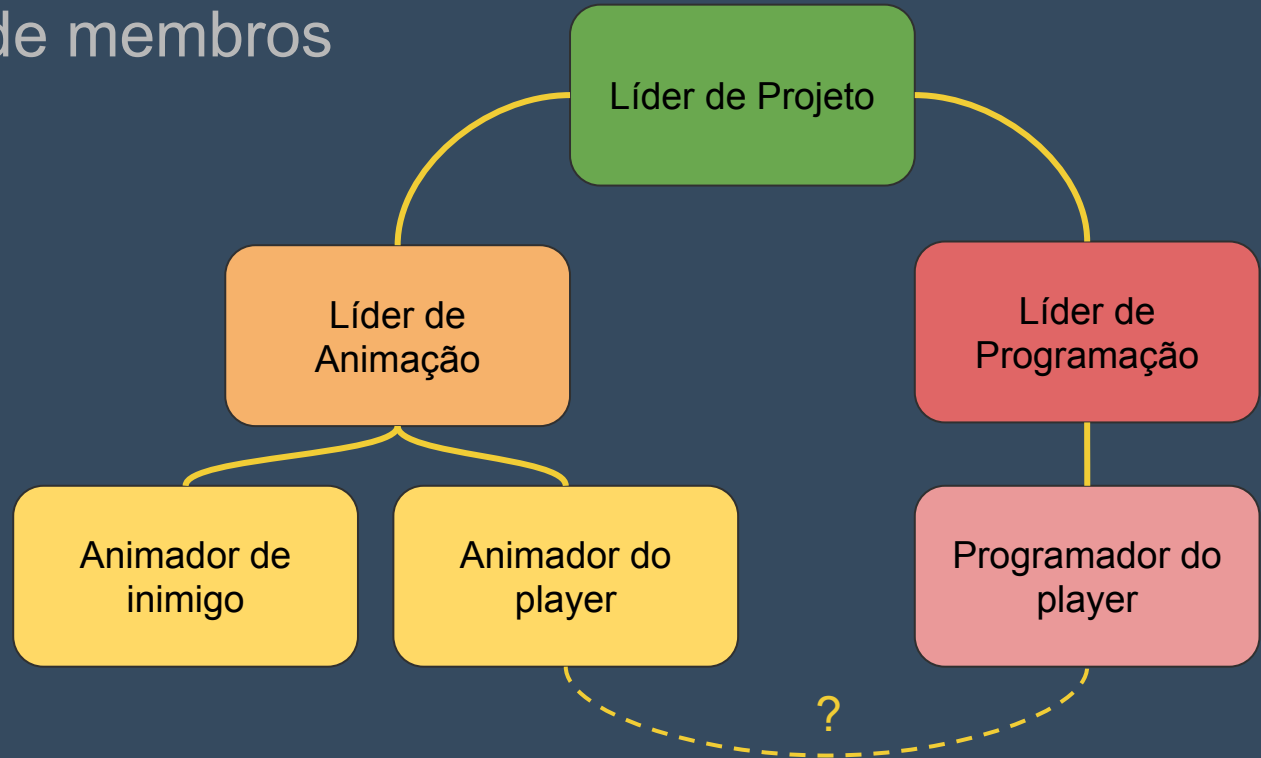
- Metodologias:
 - ◆ Desenvolvimento tradicional
 - ◆ Desenvolvimento ágil
- Scrum
- Ferramentas para o treinamento

Processo de desenvolvimento?

1. Pensar numa ideia
 2. Planejar implementação
 3. Implementar
 4. Debugar
 5. Publicar
- Conhecido como “modelo cascata” ou desenvolvimento tradicional

Problemas do Cascata

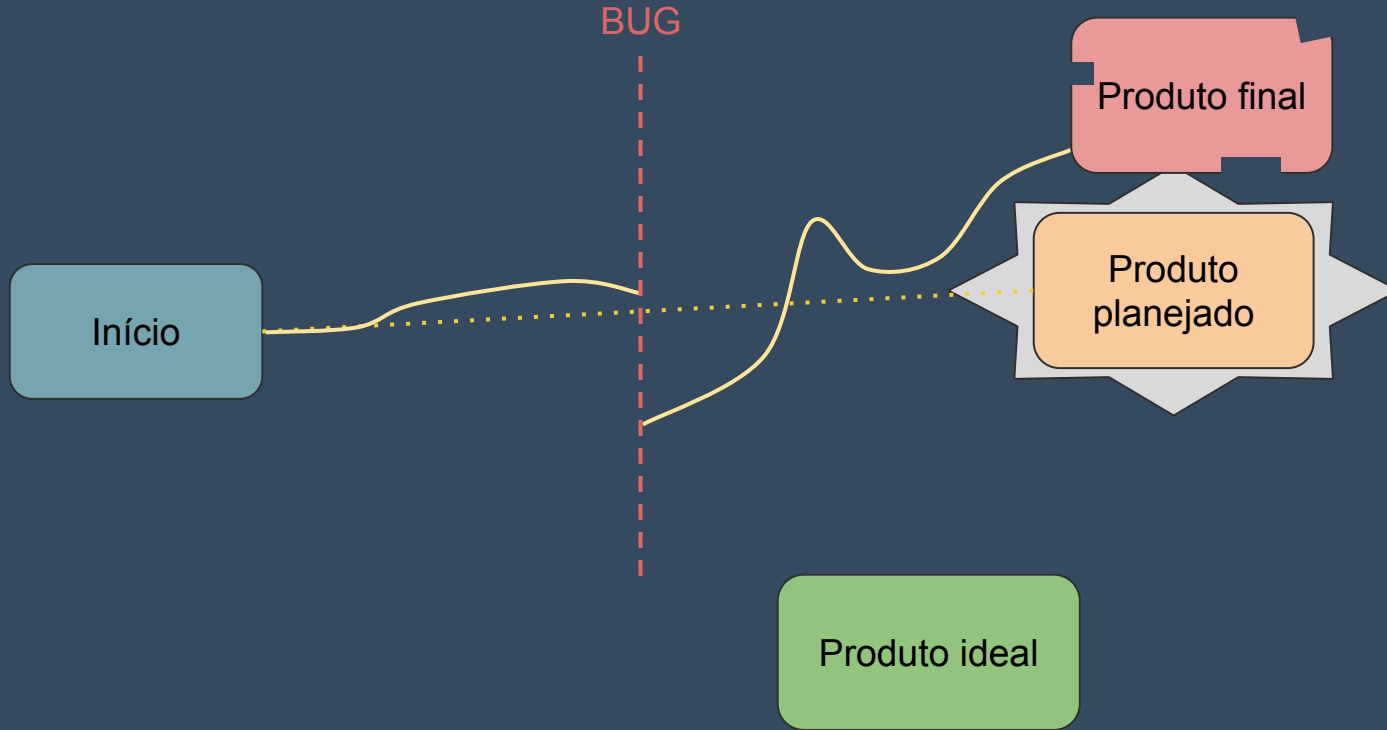
→ Hierarquia de membros



Problemas do Cascata

- Etapas bem definidas e sem volta
- ◆ Problemas com incerteza

Problemas do Cascata



Problemas do Cascata

Focar em:

- Processos e ferramentas
- Documentação abrangente
- Negociação de contratos
- Seguir um plano

Manifesto Ágil

Valorizar mais:

- Pessoas e interações
- Software em funcionamento
- Colaboração com o cliente
- Responder a mudanças

Fatores do outro slide são importantes, mas os deste são mais

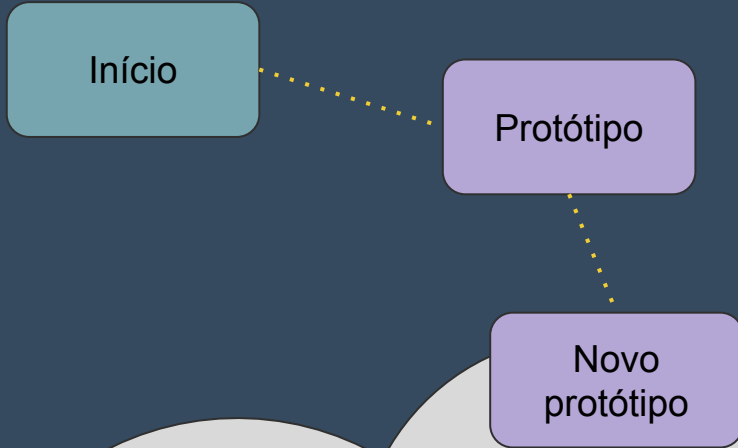
Desenvolvimento Ágil

Início

Protótipo

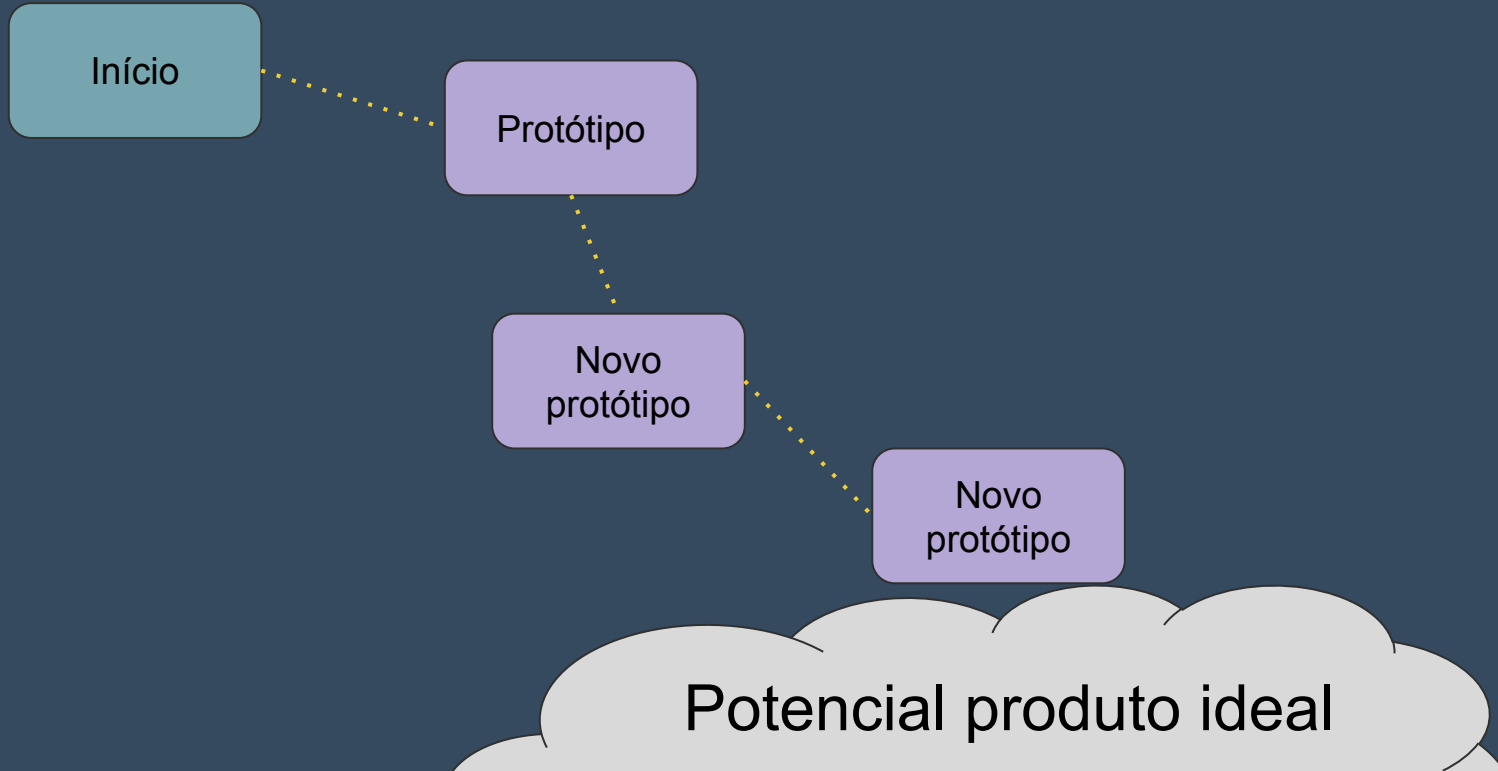
Potencial produto ideal

Desenvolvimento Ágil

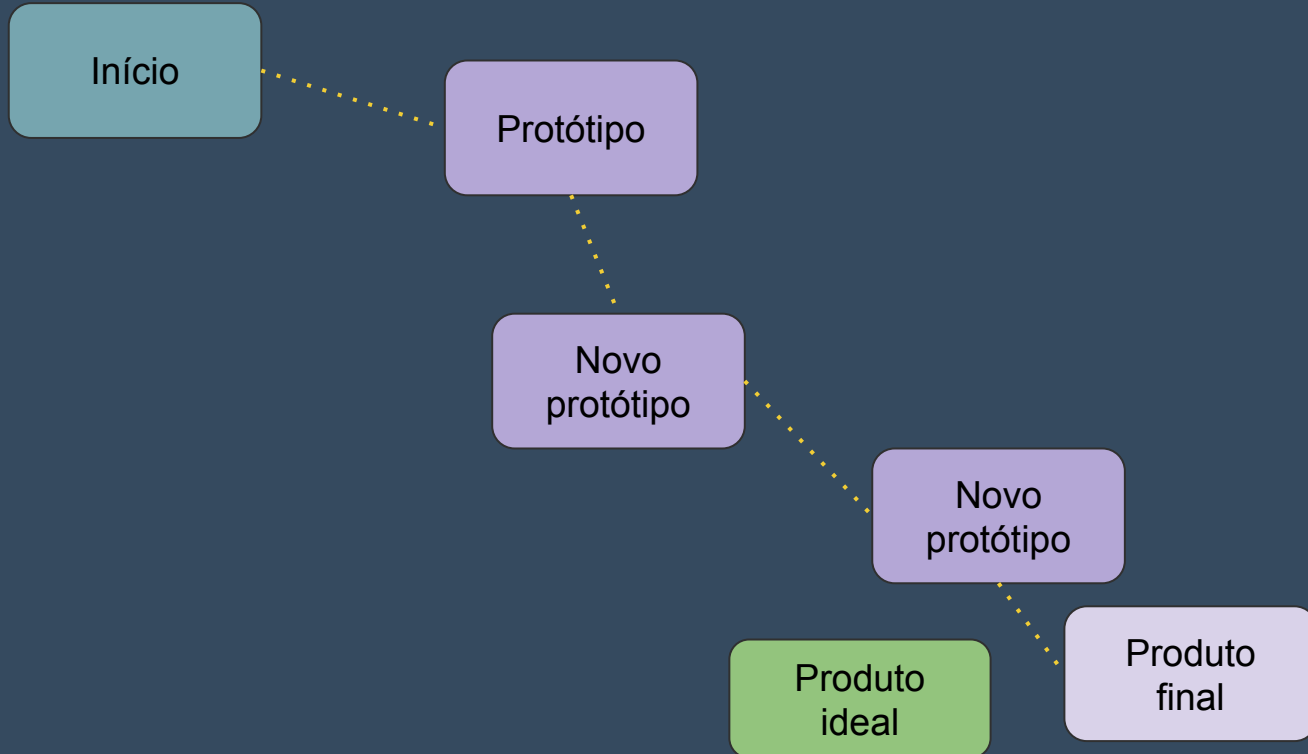


Potencial produto ideal

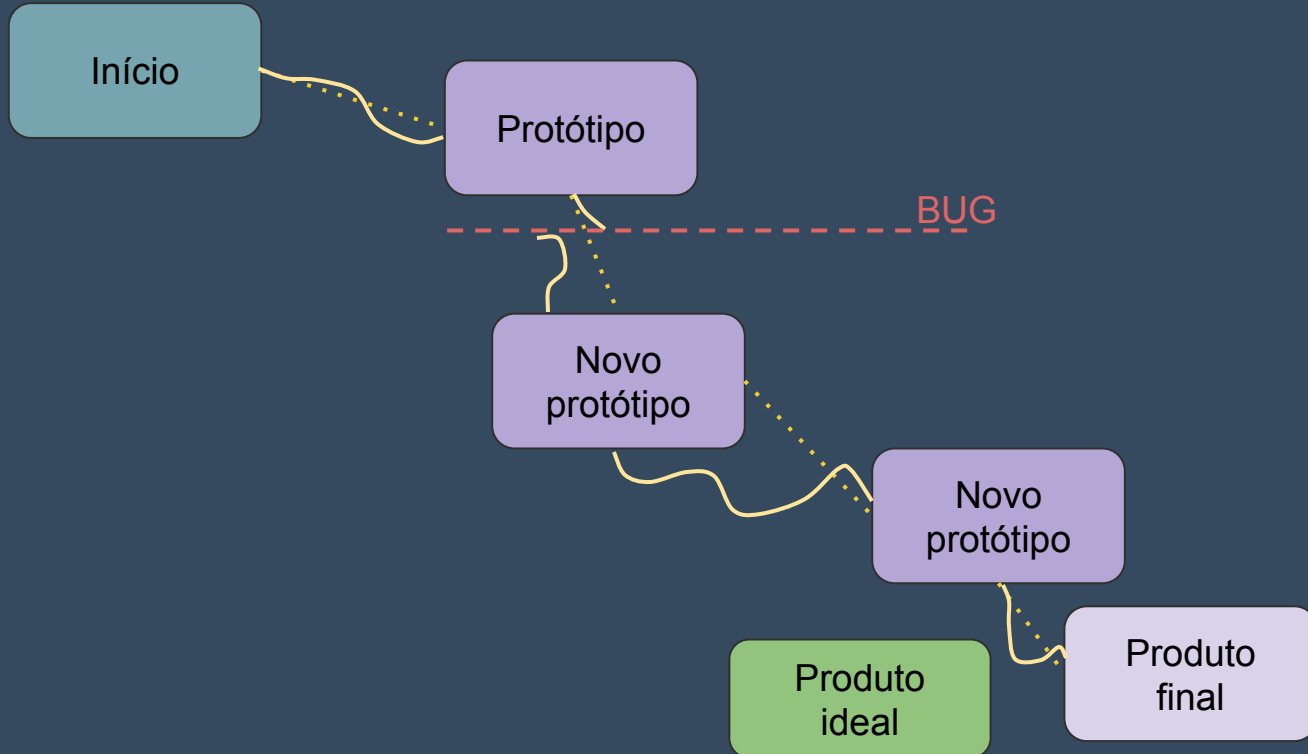
Desenvolvimento Ágil



Desenvolvimento Ágil



Desenvolvimento Ágil

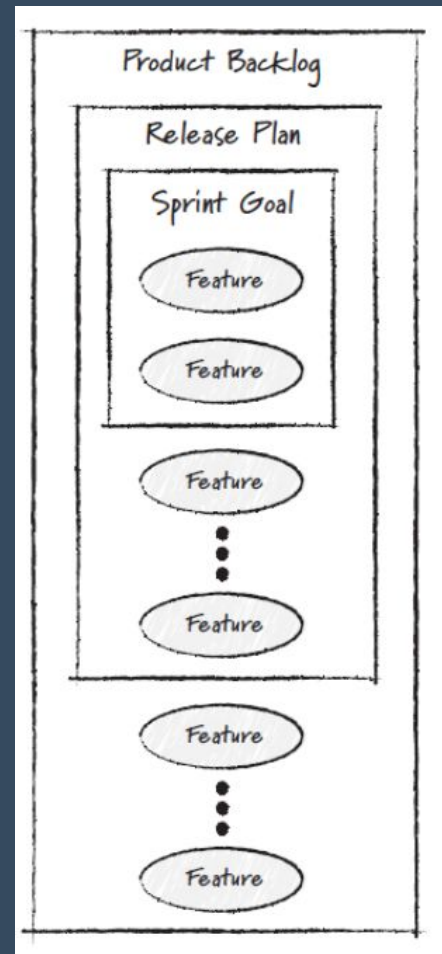
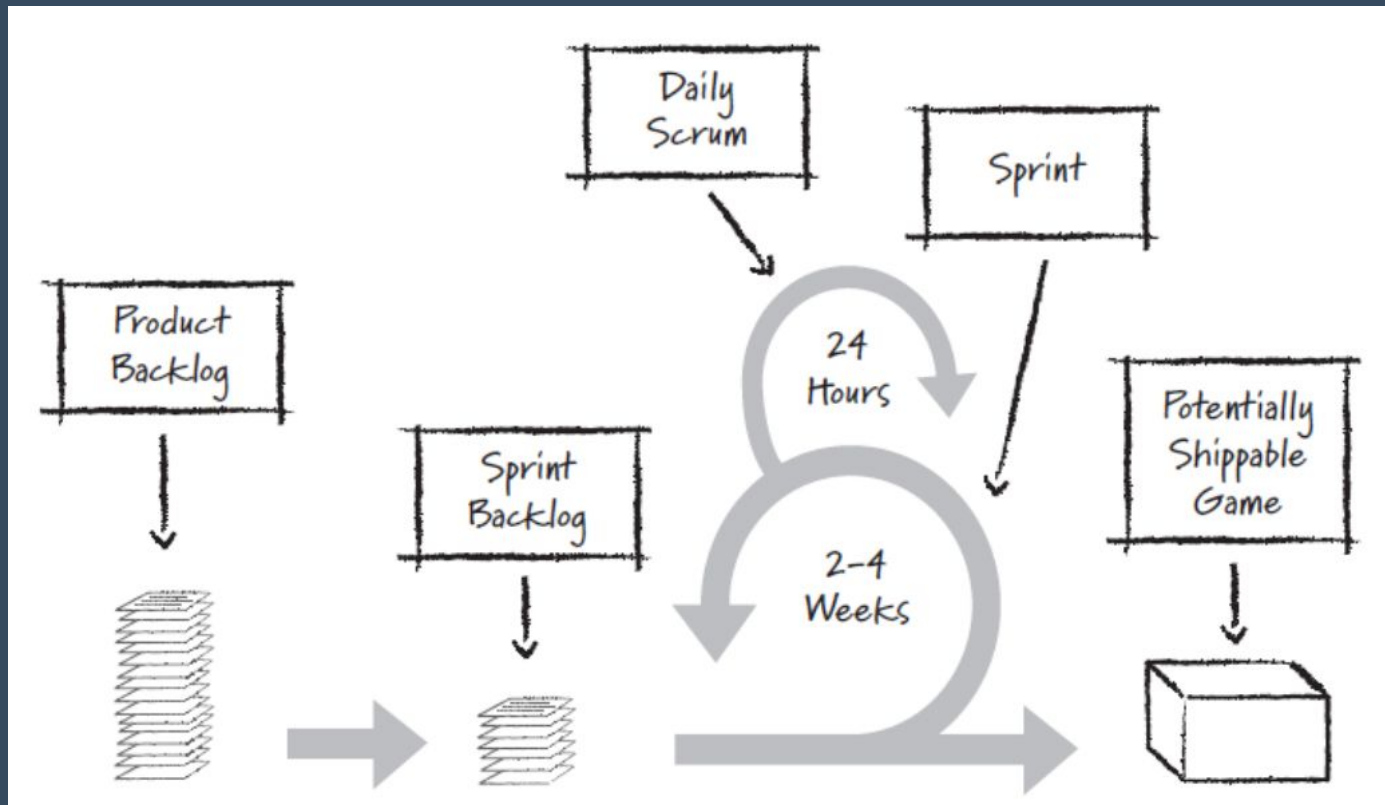


Scrum

- Um método de desenvolvimento ágil
- Subdivide grupos em papéis diferentes
 - ◆ Sem hierarquia

Agile Game Development with Scrum

- Clinton Keith



User Stories

- Requisitos do ponto de vista de um usuário
- Deve tanto adicionar quanto mostrar valor
- Não entram em detalhes

User Stories

- “Como <usuário>, quero <objetivo> [para que <motivo>]”
- ◆ *Usuário*: quem se beneficiará da user story
- ◆ *Objetivo*: uma feature, funcionalidade ou ferramenta
- ◆ *Motivo*: o benefício em si trazido pela user story ao usuário quando a feature é utilizada (opcional)

Como jogador, quero poder
pular para me movimentar
verticalmente

Sprint

- Cada iteração do software
- Tem duração predefinida (“*timeboxed*”)
- Dividido em:
 - a. Reunir grupo completo
 - b. Priorizar backlog de produto
 - c. Montar backlog de sprint
 - d. Repetidos daily scrums
 - e. Sprint review
 - f. Retrospectiva

Product Backlog

→ Conjunto de todas as user stories do produto

O jogador
pode pular

O jogador
pode atirar

O jogador
pode andar

Ambientação
futurista

Chefes são
desafiadores

Controles
responsivos

Variedade de
inimigos

Gameplay
rápida

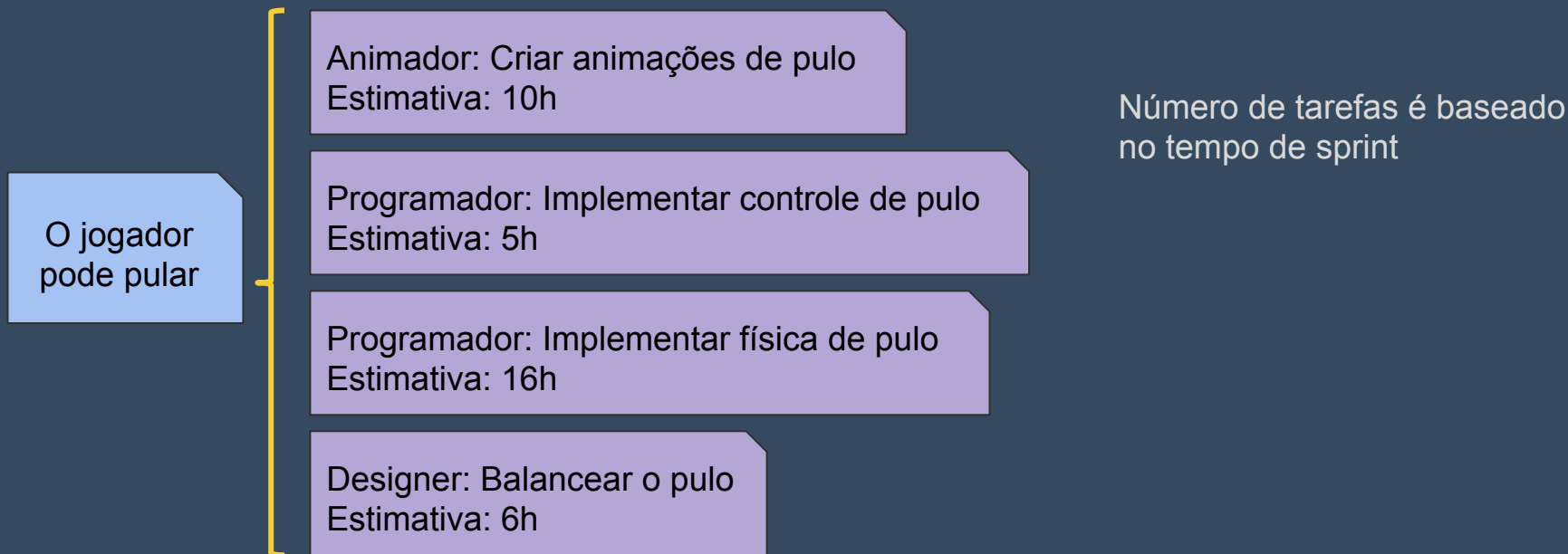
Player aprende
poderes dos chefes

Priorização de User Stories

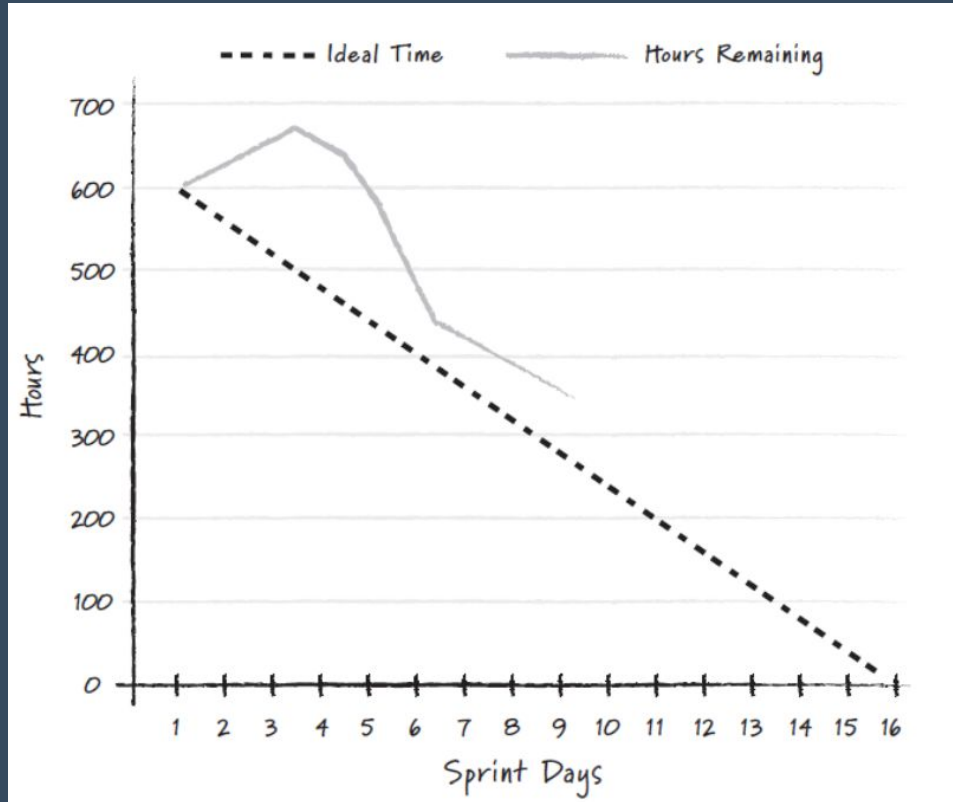
- Valor
- Custo
- Risco
- Conhecimento

Backlog de sprint

- Priorizar elementos do backlog de produto
- Subdividir cada elemento em tarefas específicas



Burnout



Daily Scrum

- Reunião rápida, de 5 a 10 minutos
- “O que eu fiz desde o daily scrum anterior?”
- “O que farei até o próximo daily scrum?”
- “Quais são os impedimentos que estão me atrasando?”

Não é uma reunião para solução de problemas

Sprint Review

- Último dia de sprint
- Testar o jogo e avaliar o resultado atingido
- Casual
- Feedback honesto

Retrospectiva

- Melhorar continuamente como o time adiciona valor ao jogo
- “O que estamos fazendo bem e devemos continuar a fazer?”
- “O que devemos parar de fazer?”
- “O que devemos começar a fazer?”

Divisão do time

→ Desenvolvedores

- ◆ Reportar impedimentos
- ◆ Manter comprometimento
- ◆ Colaborar com colegas
- ◆ Buscar melhoria contínua

→ Scrum Master

- ◆ Assegurar que impedimentos sejam tratados
- ◆ Monitorar progresso
- ◆ Encorajar melhoria contínua

Ferramentas

- Slack
- Trello
- Versionamento
 - ◆ Collab (Unity)
 - ◆ Source Control Management (GameMaker Studio 1/2)
 - ◆ Git (existem interfaces)

Referências

- Keith, C. *Agile Game Development with Scrum*. Addison-Wesley, 2010