

目錄

.....	1-1
序言.....	1-2
讀者須知.....	1-6
適合閱讀對象.....	1-6
光碟與範例(依照書籍內容提供).....	1-6
閱讀說明.....	1-7
更新紀錄 (改版更新均會同時在 https://www.facebook.com/DotNetWalker 公告).....	1-7
目錄.....	1-9
第 1 章 先讓我們來聊聊 SCRUM	1-1
1-1 對於 SCRUM 的看法	1-1
打從心底接受規格(需求)變更，而非期待客戶承諾出不 可變更的規格。.....	1-4
著重產出可用的軟體成品，而非美美的文件或是結案報 告。.....	1-6
與客戶的關係是基於合作與信任，而非一紙合約。..	1-7
1-2 SCRUM 中的精神、角色、與做法	1-8
1-2-1 Scrum 到底是什麼?.....	1-8
1-2-2 Scrum 中的活動(Activity).....	1-11
1-2-3 Scrum 中的角色(Role).....	1-12
>>>>>>> Product Owner(PO).....	1-12
>>>>>>> Scrum Master(SM).....	1-13

>>>>>> <i>Team Members (專案成員)</i>	1-14
>>>>>> <i>Stakeholders (利益相關者 / 利害關係人)</i>	1-14
1-2-4 一定要這樣區分角色?	1-15
1-2-5 準備開始啟動專案.....	1-15
第 2 章 VSTS 專案工作的管理與使用	2-22
2-1 從 KICK-OFF 開始(建立第一個專案).....	2-22
<i>Step 1. 添加專案成員</i>	2-24
<i>Step 2. 安排與設定專案的 Iterations</i>	2-28
<i>Step 3. 安排與設定專案的 Team 或 Area</i>	2-31
2-2 從蒐集 FEATURES 開始.....	2-37
2-2-1 蒐集 <i>Features</i>	2-40
2-2-2 建立 <i>Features</i>	2-41
2-3 從 FEATURES 展開 BACKLOGS	2-47
2-3-1 <i>Backlogs</i> 的細節.....	2-50
2-3-2 設定 <i>Backlogs</i> 的階層關係.....	2-51
2-3-3 <i>Backlogs</i> 的狀態與歷史紀錄.....	2-53
2-3-4 <i>Backlog</i> 的異動 <i>Alert(Notification)</i> 機制.....	2-54
2-3-5 對應 <i>Backlogs</i> 與 <i>Feature</i> 之間的關係.....	2-58
2-3-6 <i>Backlogs</i> 與專案時程推估.....	2-60
2-3-7 關於 <i>Description</i> 的撰寫(未完)	2-61
2-3-8 關於 <i>Acceptance Criteria</i> (未完).....	2-61
2-3-9 關於 <i>Effort</i> 的估算方式(未完).....	2-61
2-4 <i>TASK</i> 的建立與撰寫.....	2-61
2-4-1 建立 <i>Task</i>	2-62
2-4-2 剩餘時數 與 燃盡圖.....	2-64

2-4-3 指派工作負責人員.....	2-65
2-5 看板(BOARD)的使用	2-68
2-6 工作完成狀態 與 相關的圖表	2-74
2-6-1 累計流量圖(<i>Cumulative Flow Diagram</i>)	2-74
2-6-2 燃盡圖(<i>BurnDown Chart</i>)	2-76
2-7 控管每一個 BUGS	2-77
第 3 章 SCRUM 專案週期性工作與會議.....	3-90
3-1 SCRUM 中 SPRINT 的周期性工作.....	3-90
3-2 PLANNING MEETING	3-92
3-2-1 確定目標 <i>Sprint Goal</i>	3-93
3-2-2 決定 <i>Sprint Backlogs</i>	3-95
3-2-3 決定該如何完成?	3-99
3-2-4 架構設計的衝突.....	3-100
3-3 DAILY SCRUM 與 TEAM ROOM	3-102
3-3-1 關於團隊.....	3-102
3-3-2 關於溝通.....	3-104
3-3-3 每天溝通.....	3-105
3-3-4 線上溝通.....	3-109
3-4 DEMO MEETING (SPRINT REVIEW)	3-111
3-5 透過 REQUEST FEEDBACK 取得 STAKEHOLDERS 的反饋	3-113
3-6 RETROSPECTIVE MEETING	3-128
3-6-1 為何需要 <i>Restrospective</i> ?	3-128
3-6-2 用感謝做結尾.....	3-131
3-6-3 只說正面的話.....	3-132
3-7 BACKLOGS REFINEMENT(尚未完成).....	3-133

3-8 CHECK LIST OF ROLE.....	3-133
3-8-1 PM/PO(Product Owner)	3-133
3-8-2 SM(Scrum Master)	3-134
3-8-3 Team Members (Developers).....	3-134
3-9 專案規範.....	3-135
3-9-1 Weekly report.....	3-135
3-9-2 Daily report	3-137
第 4 章 TFS/VSTS 程式碼版控(尚未完成)	4-139
4-1 誰需要版控?	4-139
4-1-1 有何好處?	4-140
4-1-2 版本控管的價值.....	4-141
4-2 TFS/VSTS 與原始程式碼版控.....	4-143
4-2-1 從 VSTS 開始建立新專案.....	4-143
4-2-2 將現有程式碼加入版控.....	4-143
4-2-3 下載部分或全部程式.....	4-143
4-2-4 關於 workspace.....	4-143
4-3 (待完成)程式碼的簽入與簽出.....	4-143
4-3-1 簽出修改.....	4-143
4-3-2 簽入全部或部分簽入.....	4-143
4-3-3 簽入與 work item 之間的關係.....	4-143
4-3-4 Undo changes.....	4-143
4-3-5 Request code review	4-143
4-3-6 Pending Changes 與 Shelve	4-143
4-4 在 VSTS 項目中有多個 VS 方案(SOLUTION).....	4-143
4-4-1 簽入另一個 Solution(.sln)	4-143
4-4-2 規劃在 VSTS 項目中的多個方案.....	4-144

4-5 (待完成)程式碼的版本比較.....	4-144
4-5-1 程式碼比較.....	4-144
4-5-2 衝突與解決.....	4-144
4-5-3 佈署到雲端時的預覽與比較.....	4-144
4-6 (待完成)進行分支與分支策略.....	4-144
第 5 章 建置、測試、持續整合與交付	5-145
5-1 關於自動化建置.....	5-145
5-1-1 雲端建置的意義與價值.....	5-145
5-1-2 建立 <i>Build</i>	5-146
5-1-3 為何要自動化?.....	5-146
5-2 關於自動化測試.....	5-146
5-2-1 建立測試.....	5-146
5-2-2 自動化測試.....	5-146
5-2-3 <i>Last Minutes Integration Surprises</i>	5-146
5-3 在 VS ONLINE 中使用 CI.....	5-146
5-3-1 如何設定 CI.....	5-146
5-3-2 透過 <i>Check in</i> 來觸發 <i>Build</i>	5-154
5-3-3 關於 <i>Build</i> 價格與購買時數.....	5-156
5-3-4 關於 <i>Build Process Template</i> 的細項設定(尚未完成)	5-158
5-4 將 <i>STYLECOP</i> 整合進 <i>CHECK-IN POLICY</i>	5-158
5-4-1 關於 <i>StyleCop</i>	5-158
5-4-2 將 <i>StyleCop</i> 設為 <i>Check-In Policy</i>	5-163
5-4-3 建立自己的 <i>StyleCop Rules</i>	5-168
5-5 將 <i>CHECK RULES</i> 整合進 <i>CI BUILD</i>	5-179
5-5-1 幾個作法.....	5-179

5-5-2 使用 <i>StyleCop.MSBuild</i>	5-180
5-6 配合 WINDOWS AZURE WEBAPPS 達成 CD	5-187
5-6-1 自動部署，這樣穩當嗎?	5-188
5-6-2 建立測試、開發、候選環境.....	5-190
5-6-3 設定自動發佈.....	5-193
5-6-4 Azure 的 Swap	5-198
5-6-5 結語.....	5-200
第 6 章 VSTS 開發人員的密技(尚未完成).....	6-202
6-1 (待完成)管理用戶的反饋(FEEDBACK).....	6-202
6-1-1 建立 VSTS 整合.....	6-202
6-2 (待完成)WORK ITEMS(BACKLOGS)處理進度查詢與報表	6-202
6-3 (待完成)從工時計算專案(或人員)成本	6-202
6-4 (待完成)搜尋 TEAM ROOM	6-202
6-5 (待完成)VSTS API 的驗證方式.....	6-202
第 7 章 透過框架設計提升 SCRUM(尚未完成).....	7-203
7-1 關於架構、框架、與開發流程.....	7-204
7-1-1 何謂架構(Architecture)?.....	7-204
7-1-2 何為開發框架(Framework)?.....	7-205
7-1-3 先談談我們的開發流程.....	7-205
7-1-4 為何需要架構設計.....	7-207
7-1-5 誰該做架構設計?何時該做架構設計?.....	7-209
7-1-6 關於架構設計的哲學思維.....	7-211
7-2 可以怎麼做架構設計與開發框架.....	7-213
7-2-1 應用程式在架構上的分層.....	7-213

7-2-2	程式碼的分層.....	7-215
7-2-3	確定你在意的目標.....	7-216
7-3	我們常用的架構設計與開發框架.....	7-216
7-3-1	我們所建立的 <i>Framework</i>	7-217
7-3-2	開發流程準則.....	7-220
7-3-3	一般開發規範.....	7-221
7-3-4	透過 <i>Framework</i> 簡化開發與流程.....	7-222
7-3-5	商業邏輯層 – <i>ServerComponent</i>	7-222
7-3-6	展示層開發方式的統一.....	7-223
7-3-7	<i>Web</i> 服務層.....	7-225
7-3-8	挑戰與改變.....	7-227
7-3-9	<i>AOP pattern</i> 的應用.....	7-227
7-3-10	透過 <i>Nuget</i> 套件簡化開發與確保架構.....	7-229
7-4	(待完成)架構設計與 <i>SCRUM</i>	7-231
7-4-1	透過框架設計成就你的 <i>Scrum</i>	7-231
7-4-2	我們的架構設計、開發框架、與範本.....	7-231
7-4-3	建構你自己的架構設計、開發框架、與範本	7-231
7-5	(待完成)導入開發框架的挑戰.....	7-231
7-5-1	如何讓團隊接受?.....	7-231
7-5-2	如何捨棄.....	7-231
7-5-3	要求與承諾.....	7-231
7-5-4	<i>Code Review</i> 與 <i>Report</i>	7-231
7-6	堅守架構設計與開發風格.....	7-232
7-6-1	設計架構不難，難在讓開發人員遵循.....	7-232
7-6-2	建立 <i>Project Template</i>	7-232

7-6-3 建立 <i>Private Nuget Server & Package</i>	7-232
7-6-4 建立 <i>Code Snippet</i>	7-232
7-6-5 透過 <i>StyleCop</i> 進行 <i>Code Review</i>	7-232
第 8 章 雲端壓力測試(尚未完成).....	8-233
第 9 章 開發人員私房話.....	9-234
9-1 專業主義的秘密 - 練習	9-234
9-2 你為了什麼寫 <i>CODE</i> 呢???	9-239
9-3 如果人人都能寫程式???	9-246
9-4 專業的價值.....	9-252
9-5 命苦是自找的.....	9-256
9-6 走進廚房，才知道食材的好壞.....	9-260
9-7 關於 如何快速增進程式功力.....	9-263
9-8 持續地改變是必然的趨勢.....	9-269
9-9 提升你在企業內的價值.....	9-271
9-10 什麼是專業?.....	9-277
第 10 章 專案管理私房話.....	9-279
10-1 PM，你必須真的在乎團隊才行.....	10-281
10-2 飛機上的 27A - 談敏捷開發的成案問題	10-286
10-3 專案中一個幾乎遙不可及的夢 - 專人專用	10-291
10-4 為什麼我要規範所有團隊用同樣的架構開發專案?	10-297
10-5 這些問題都不在 <i>SCRUM</i>	10-303
10-6 如何培養你的『溝通力』	10-306
10-7 保持模糊的共識?.....	10-313
10-8 談需求，不要談功能.....	10-318

10-9 讓團隊溝通? 比你想像的容易… ..	10-322
10-10 程式開發是一種難以管理的創意工作?	10-324
第 11 章 咖啡館呢喃 (尚未完成)	11-328
