

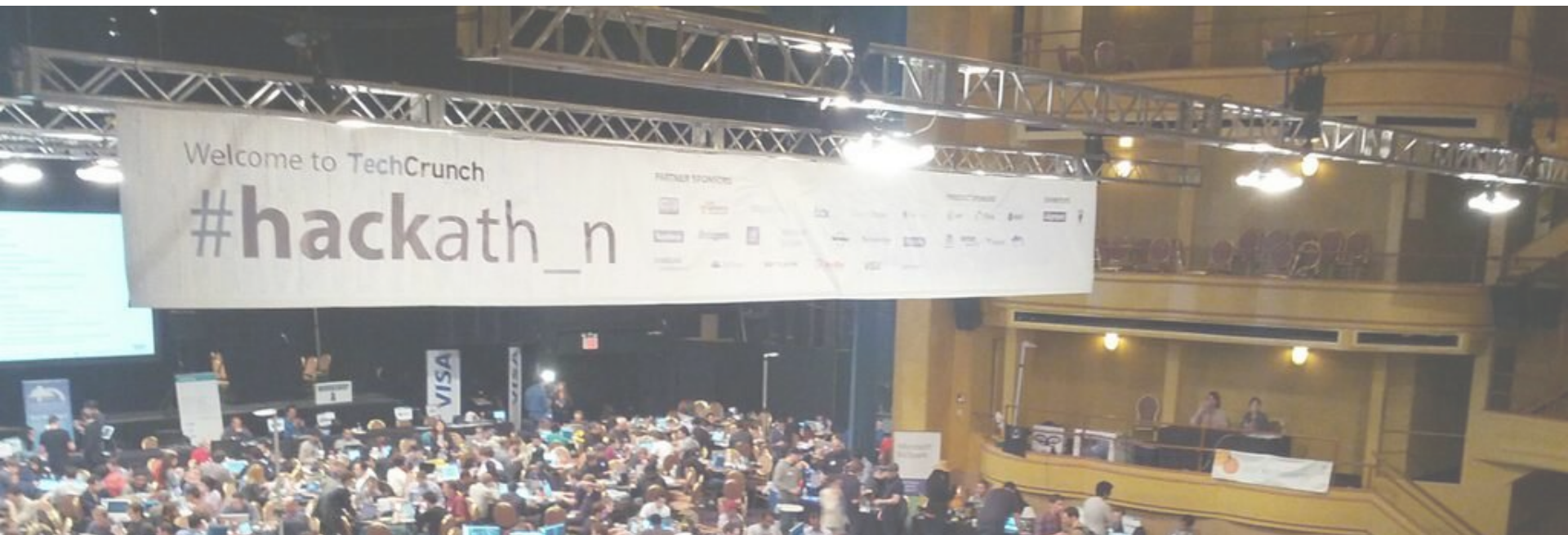
Code-a-thon

intenzív brainstorming és prototípus gyártás

Birtha Ákos
CTO, Attrecto Zrt.
akos.birtha@attrecto.com

- Honnan ered?
- Hogyan zajlik
- Móka vagy küzdelem?
- Mire jó és mire nem?

- Eredeti nevén hackathon = hack + marathon
- Az USA-ból indult 1999-ben
- Több napos intenzív szoftver fejlesztési esemény egy ötlethez kapcsolódó **demózható prototípus** elkészítéséhez
- 2-5 nap



- Versenyszerűen, vagy csak az intenzív együtt töltött időt kihasználva
- Napjainkban gyakori cél innovációs és befektetési célpontok keresése:
 - Facebook Chat Like sticker
 - GroupMe
 - PhoneGap

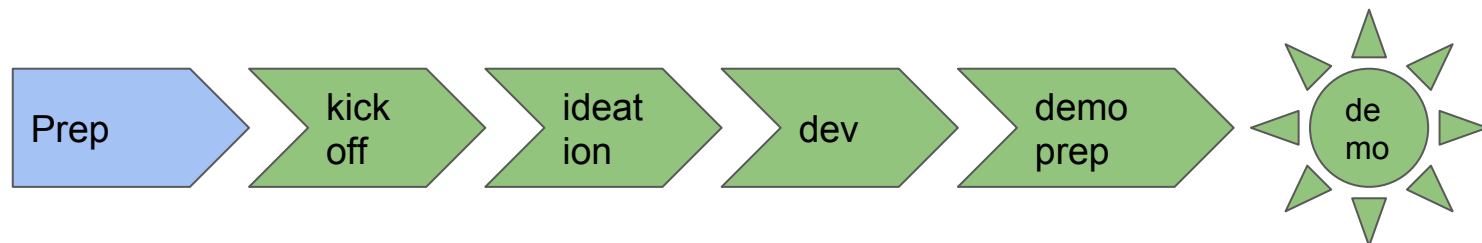


- Technológiai felderítés: platform, API, framework
- Probléma megoldás:
 - Társadalmi (kormányzat, NASA)
 - Üzleti
- Attrecto:
 - üzleti problémára natív iOS alapú megoldáskeresés multinacionális környezetben
 - Code-a-thon néven
 - 3 alkalommal
 - több földrészen átívelően

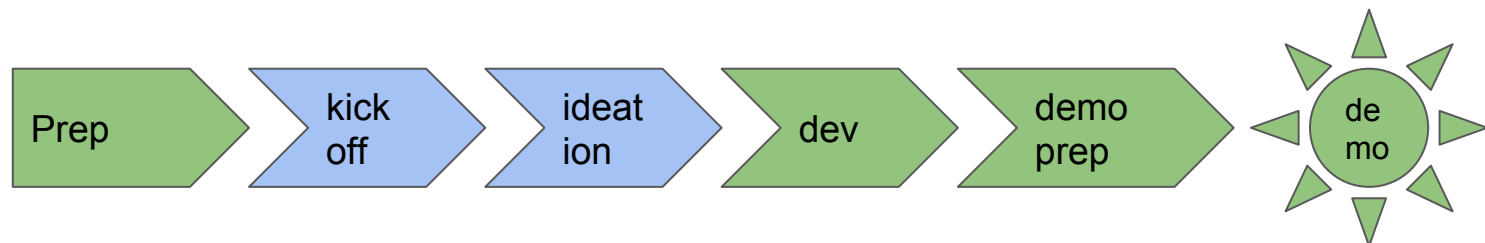


- Üzleti kulcsszereplők
- Data team
- Termék manager
- UI/UX team
- Dev team
 - Projekt vezető - kommunikáció, újratervezés, minden rendelkezésre álljon
 - Fejlesztők: 3-6 fő

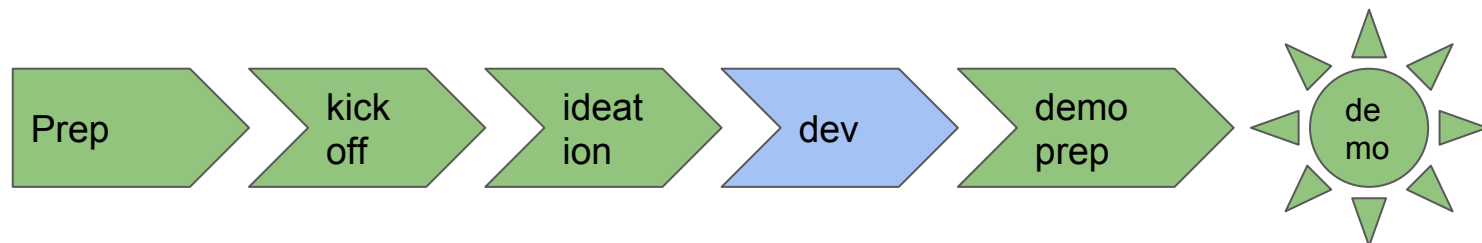
- -4 > -1 nap folyamatai
- Magas szintű áttekintés
- Use case készítés
- Sztori írás
- Drótváz készítés
- Lehetséges 3rd party komponensek beazonosítása
- High level estimation



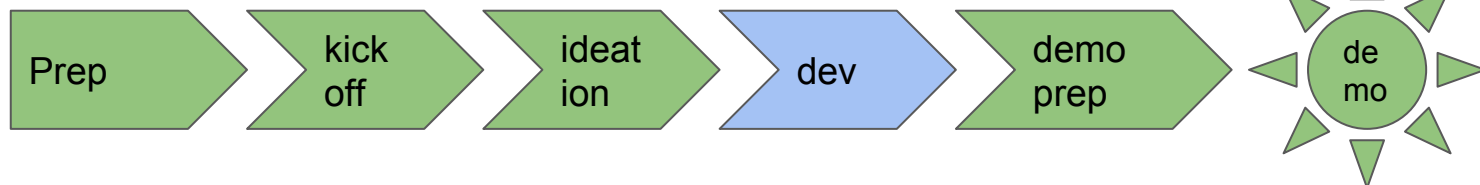
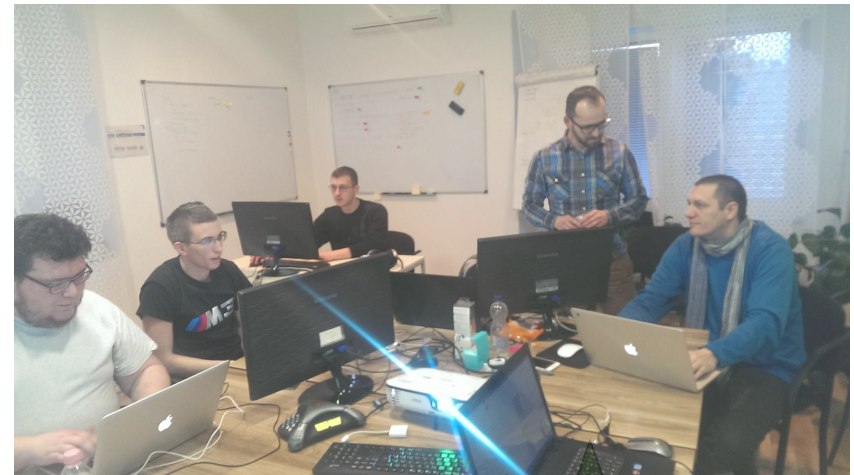
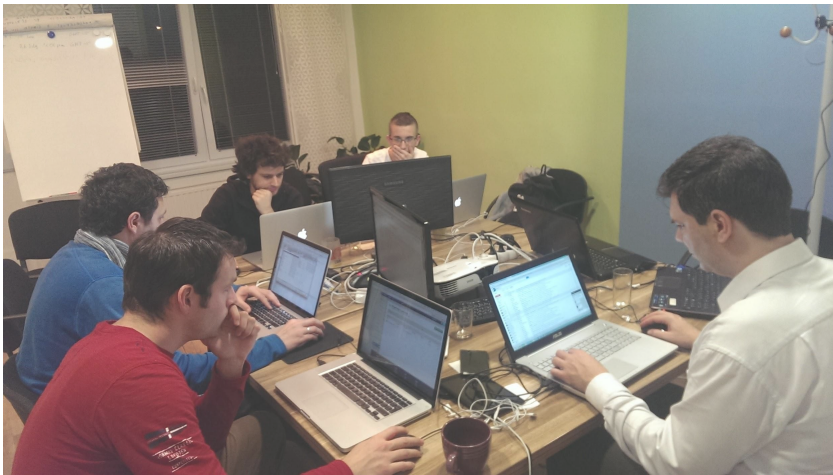
- Kickoff: üdvözlés, bemutató
- Az üzleti szereplők, a data team és a termékmanager terepe, ahol véglegesítik a követelmény halmazt
- A képernyőtervek is összeállnak (InVision)
- Fontos a fejlesztői rész inputja, mert könnyen csillagromboló születik a tervezőasztalon



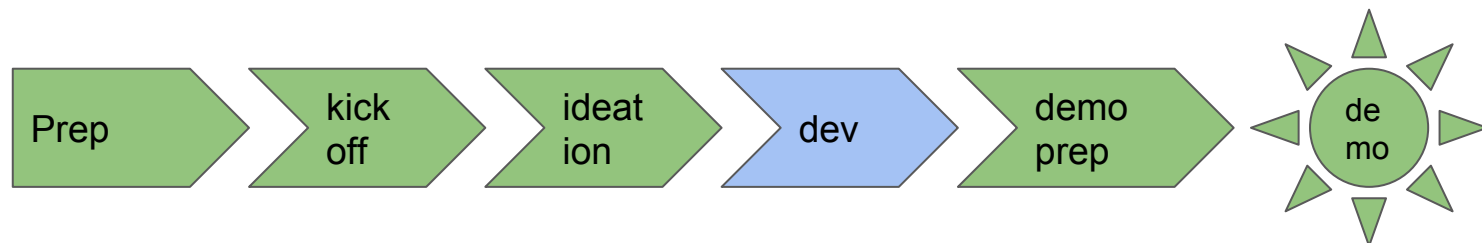
- Mini sprint 24 óra alatt:
 - Tervezés
 - párhuzamosítás!
 - elfáradás!
 - mindenki azt csinálja ami a legjobban megy neki
 - Fejlesztés - adminisztráció Jira-ban
 - Integráció
 - Tesztelés - ki lehet használni, hogy “csak” egy irányított demó lesz



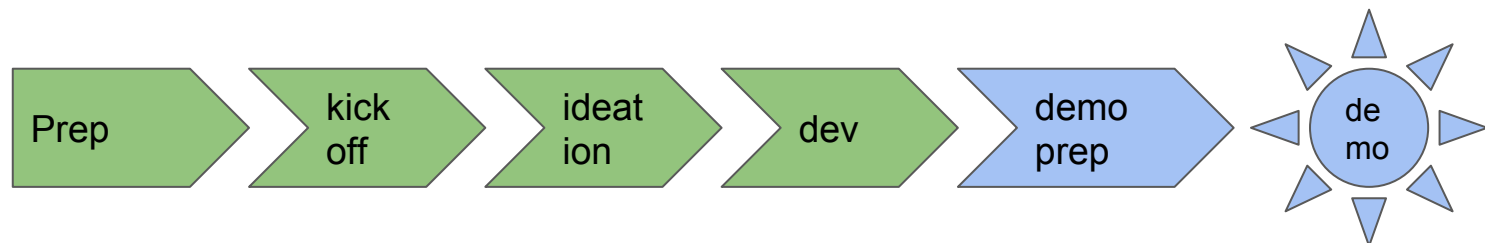
- Leghangsúlyosabb a UI layer
- Üzleti logikában sok egyszerűsítés, stub
- Nem a kódminőség a legfontosabb - működjön és legyen csilli-villi
- A kihívásokat az elején kezelni kell, a végére már csak a rutin feladatokat



- Sok pontosítás menet közben
- Újratervezések - ha látszik hogy csak kevesebb fér bele, akkor fontos a prioritizálás
- Mivel az utolsó órákig az alkalmazás szanaszét van, demó ilyenkor nincs



- Last minute elvárások, hibajavítások, utolsó egyszerűsítések
- Kapkodás.....
- A product managernek a felkészüléshez idő kell: tudnia kell hogy hova ne nyúljon...
- Jó látni a demón a munka eredményét és az elismerést



- Akár 10-70 demózható, interaktív képernyő
- Belső céges terjesztés (TestFlight, Hockey App)
- Retrospective
- Termékfejlesztés előkészítés folytatódik...

- Kávé, energiatital, pizza, zene, online streaming, foci napfelkeltekor
- Fáradás:
 - terminátor mód
 - zombi mód
- Váltás lehetséges
- Általános végkövetkeztetés: jó buli, jó önismereti lehetőség



Prototípus - erre a célra abszolút alkalmas, rövid idő alatt lehet villantani, és tesztelni a koncepció életképességét

Komplex problémák megoldása - nem alkalmas, mert a fáradás miatt csökken a koncentráció, hiába van sok okos ember egy szobában

Production development - “ha lefejlesztettek 70 képernyőt 24 óra alatt, akkor mi tart több hétig 4 képernyőnél?”

- nem alkalmas, mert ilyen rövid idő alatt olyan dimenziók tipikusan áldozatul esnek, mint skálázhatóság vagy továbbfejleszthetőség
- ha termék lesz belőle, általában előről kell kezdeni

Köszönöm a figyelmet!

Birtha Ákos
CTO, Attrecto Zrt.
akos.birtha@attrecto.com