



HP Agile Manager

ソフトウェア・バージョン: 2.10

ユーザーズ・ガイド

ドキュメント・リリース日: 2014年 8月
ソフトウェア・リリース日: 2014年 8月

ご注意

保証

HP製品、またはサービスの保証は、当該製品、およびサービスに付随する明示的な保証文によってのみ規定されるものとします。ここでの記載は、追加保証を提供するものではありません。ここに含まれる技術的、編集上の誤り、または欠如について、HPはいかなる責任も負いません。

ここに記載する情報は、予告なしに変更されることがあります。

権利の制限

機密性のあるコンピューターソフトウェアです。これらを所有、使用、または複製するには、HPからの有効な使用許諾が必要です。商用コンピューターソフトウェア、コンピューターソフトウェアに関する文書類、および商用アイテムの技術データは、FAR12.211および12.212の規定に従い、ベンダーの標準商用ライセンスに基づいて米国政府に使用許諾が付与されます。

著作権について

© Copyright 2012-2014 Hewlett-Packard Development Company, L.P.

商標について

Adobe™は、Adobe Systems Incorporated (アドビシステムズ社)の商標です。

Microsoft®およびWindows®は、米国におけるMicrosoft Corporationの登録商標です。

UNIX®は、The Open Groupの登録商標です。

ドキュメントの更新情報

このマニュアルの表紙には、以下の識別情報が記載されています。

- ソフトウェアバージョンの番号は、ソフトウェアのバージョンを示します。
- ドキュメントリリース日は、ドキュメントが更新されるたびに変更されます。
- ソフトウェアリリース日は、このバージョンのソフトウェアのリリース期日を表します。

更新状況、およびご使用のドキュメントが最新版かどうかは、次のサイトで確認できます。

<https://softwaresupport.hp.com/group/softwaresupport/search-result>

このサイトへのアクセスにはHP Passportアカウントが必要です。アカウントをお持ちでない場合は、[HP Passport Sign in] ページの **[Create an account]** ボタンをクリックしてください。

サポート

HPソフトウェアサポートオンラインWebサイトを参照してください。<https://softwaresupport.hp.com>

このサイトでは、HPのお客様窓口のほか、HPソフトウェアが提供する製品、サービス、およびサポートに関する詳細情報をご覧いただけます。

HPソフトウェアオンラインではセルフソルブ機能を提供しています。お客様のビジネスを管理するのに必要な対話型の技術サポートツールに、素早く効率的にアクセスできます。HPソフトウェアサポートのWebサイトでは、次のようなことができます。

- 関心のあるナレッジドキュメントの検索
- サポートケースの登録とエンハンスメント要求のトラッキング
- ソフトウェアパッチのダウンロード
- サポート契約の管理
- HPサポート窓口の検索
- 利用可能なサービスに関する情報の閲覧
- 他のソフトウェアカスタマーとの意見交換
- ソフトウェアトレーニングの検索と登録

一部のサポートを除き、サポートのご利用には、HP Passportユーザーとしてご登録の上、サインインしていただく必要があります。また、多くのサポートのご利用には、サポート契約が必要です。HP Passport ID を登録するには、<https://softwaresupport.hp.com> にアクセスして **Register** をクリックしてください。

アクセスレベルの詳細については、次のWebサイトをご覧ください。<https://softwaresupport.hp.com/web/softwaresupport/access-levels>

HP ソフトウェアのソリューションと統合、およびベスト・プラクティス

HP Software Solutions Now (<https://h20230.www2.hp.com/sc/solutions/index.jsp>) にアクセスし、HP Software カタログ掲載製品による連携、情報交換、およびビジネス・ニーズの解決の仕組みをご覧ください。

Cross Portfolio Best Practices Library <https://hpln.hp.com/group/best-practices-hpsw> にアクセスし、ベスト・プラクティスに関するさまざまなドキュメントや資料をご覧ください。

このPDF版 オンラインヘルプについて

本ドキュメントはPDF版のオンラインヘルプです。このPDFは、ヘルプ情報から複数のトピックを簡単に印刷したり、オンラインヘルプをPDF形式で閲覧できるようにするために提供されています。このコンテンツは本来、オンラインヘルプとしてWebブラウザで閲覧することを想定して作成されているため、トピックによっては正しいフォーマットで表示されない場合があります。また、インタラクティブトピックの一部はこのPDF版では提供されません。これらのトピックは、オンラインヘルプから正しく印刷することができます。

目次

Agile Manager のライフサイクル	10
リリースのライフサイクル	10
バックログ項目のライフサイクル	14
基本的な機能	19
クイック・アクション [Ctrl]+ [i] キー	19
項目の編集	20
インライン編集	21
フォーム・レイアウトでの編集	21
複数項目の一括更新	21
クイック・アクション	22
ウォッチ項目と通知	22
バックログ項目のウォッチ	22
メール通知	23
バックログ項目のエクスポート	23
バックログのランク付け	25
グループ・ストーリーの作成	27
ユーザ・ストーリーの分割	27
グループ・ストーリーの表示	28
グリッドのアクション	29
グリッド・カラムの調整	29
グリッド項目へのフィルタの適用	30
グリッド項目のグループ化	31
グリッド項目のソート	31
お気に入りレビューの保存	32
グリッド項目のエクスポート	32
グリッド項目間の移動	33

ダッシュボードと分析 ツール	34
よく使用されるウィジェット	37
プロダクト・バックログ	46
アプリケーションの継承	48
テーマの定義	49
テーマの追加	49
テーマのランク付け	49
テーマへのドキュメント添付	50
テーマとアプリケーションの関連付け	50
テーマの機能へのドリルダウン	50
テーマの進行状況の追跡	51
機能の定義と優先度付け	51
プロダクト・バックログの作成	55
テーマと機能の定義	55
バックログ項目の作成と管理	55
リリースの計画	58
前提条件	59
機能をリリースに計画	59
バックログ項目をリリースに計画	59
リリース・バケットについて	60
バックログ項目のアーカイブ	60
アーカイブ項目の同期	61
プロダクト・バックログ・リファレンス	63
アプリケーション	63
テーマ	64
機能	64
バックログ項目	65
ユーザ・ストーリー	65
グループ化されたユーザ・ストーリー	65
不具合	66
タスク	66
プロダクト・バックログの Q&A	67
Q&A – テーマ	67
Q&A – 機能	69

Q&A – バックログ・グリッド	70
Q&A – リリース計画	73
リリース管理	74
リリース・バックログの管理	74
計画ボードの使用方法	78
チーム・スプリントの計画	81
[リリース バックログ] ページでのスプリントの計画	81
計画ボードでのリリースの計画	82
リリースの分析	82
[リリース バックログ] ページのウィジェット	82
リリース・マネージャ・ダッシュボード	82
ALI アナリシス	85
ALI: リリースの品質分析	85
ALI: アプリケーションの品質分析	86
スプリントの管理	89
スプリントの準備	90
タスク・ボードの使用方法	94
スプリントの追跡と分析	98
スプリントのレトロスペクティブ・ツール	98
日々のスプリントの追跡	99
ユーザ・ストーリーの分離	101
ユーザ・ストーリーの分離が与える影響	101
スプリントのレトロスペクティブとクロージャ	103
カンバン・ストーリーボード	106
ストーリーボードのモード設定	108
ストーリーボードのカスタマイズ	110
ストーリーボードのレーン	110
ストーリーボードのルール	111
サイクル時間の測定	111
ステータス・マッピング	112
ストーリーボードの使用方法	113

はじめに	113
不具合管理	116
不具合の分析	120
開発 アクティビティのモニタ	121
ALI 開発プラグイン	122
ALI ユーザ通知	122
ビルドのトレンド分析	123
ビルド・レポートの表示	127
ビルド範囲 レポートのレビュー	129
ソースコードのトレンド分析	131
ソースコード・ライブラリの参照	133
変更セットの詳細の表示	136
ALI の Q&A	137
詳細]ビュー	140
アクション一覧	146
バックログ項目で実行できるアクション	146
ダッシュボードのアクション	151
タスクのアクション	152
スプリント・クロージャのアクション	152
不具合管理のアクション	153
お気に入りのアクション	154
ドラッグ・アンド・ドロップのアクション	155
グリッドのアクション	155
ヘルプのアクション	156
設定	157
サイトの設定	157
カスタム・フィールドの作成	159
カスタム・フィールドの時間変化の追跡	160

サイト・ユーザの定義	160
ワークスペースの設定	165
プリファレンスと通知の設定	165
ワークスペースのプリファレンス	166
ワークスペース通知	168
テンプレートの設定	168
ワークスペース・ユーザの定義	169
アプリケーションの定義	173
チームとリリースの設定	173
ワークスペース・チームの管理	175
リリースの設定	176
機能の紹介	176
リリース・スプリントの設定	179
機能の紹介	179
リリースを担当するチームの管理	180
機能の紹介	181
チームの設定	182
機能の紹介	183
ALI の統合設定	187
ALI トラブルシューティング	190
ALI がサポートされている環境とフレームワーク	193
ALI Dev Bridge の概要	196
ALI Dev Bridge のデプロイメント	197
ALI Dev Bridge の設定	197
ALI Dev Bridge Q&A	199
ALI Dev Bridge のトラブルシューティング	200
ビルド・システムの統合	203
TFS の ALI 用の設定	204
HP ALI TFS Services のインストール	204
Hudson/Jenkins の ALI 用の設定	205
Hudson/Jenkins ALI エージェント	206
Git/Perforce/TFS サポート	206
テスト・カバレッジ情報	206
階層形式のビルドのサポート	207
ALI Hudson/Jenkins プラグインの設定	207
一般的な設定	207
ジョブの設定	208

LOC キャッシュのクリア	209
ビルド・サーバの追加 と編集	209
ビルド構成の追加 と編集	212
SCM システムの統合	214
標準設定のコミット・パターン	214
SCM エージェント	215
SCM エージェントでサポートされるオペレーティング・システム	216
SCM エージェントのダウンロードとインストール	216
リポジトリの追加 と編集	216
外部 リポジトリ・ビューアへのリンクの設定	224
コミット認識 パターンの設定	227
コード変更を他の ID に関連付ける	227
コミット・パターンの設定	228
エディタを使用したコミット・パターンの設定	229
ブランチの追加 と編集	231
同期 ログの表示	235
Force.com の統合	235
前提条件	236
プロジェクトのデプロイメント, テスト, レポート作成	236
Hudson/Jenkins に関する Force.com の構成	238
ALI Extensibility	239
カスタム ALI プラグインのデプロイ	240
サポートされているブラウザと解像度	241
用語集	242
フィードバックをお送りください	247

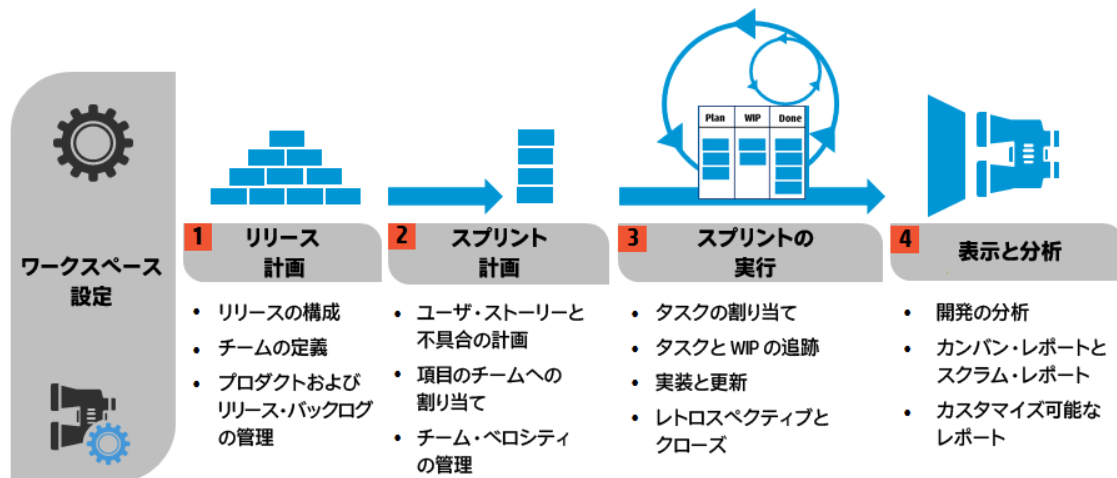
Agile Manager のライフサイクル

本項では、HP Agile Manager の主なプロセスと概念について説明します。

リリースのライフサイクル	10
バックログ項目のライフサイクル	14

リリースのライフサイクル

Agile Manager のリリースのライフサイクルには、次に説明するステージがあります。



Note: 一部の手順は管理者ユーザのみが実行できます。

設定 (管理者のみ)

ワークスペース 設定の定義

- ワークスペースに割り当てるサイト・ユーザを定義します。
- すべてのリリースに適用される一般的なワークスペース・パラメータを設定します。
- ワークスペース内で開発中のアプリケーションを一覧表示します。
- 組み込みの ALI テクノジを利用して、コード開発をモニタします。

ビルド・サーバとソース・コード・リポジトリを定義して、Agile Manager とのデータ同期を可能にします。

詳細については、"[ワークスペースの設定](#)" on page 165 および "[ALI の統合設定](#)" on page 187 を参照してください。

場所: [設定] > [ワークスペース]

リリース計画

リリースの構成とチームの定義

(管理者のみ)

リリースを作成し、リリース内でアクティブになるチームとチーム・メンバを定義します。

詳細については、"[リリースの設定](#)" on page 176 を参照してください。

場所: [設定] > [リリース]

リリース計画	
プロダクトおよびリリース・バックログの管理	<ul style="list-style-type: none"> プロダクトのテーマと機能を定義します。 ユーザ・ストーリーのプロダクト・バックログを作成し、機能およびテーマと関連付けます。 プロダクト・バックログから、ユーザ・ストーリーと不具合をリリースに割り当てます。 <p>リリースの計画では、リリースのキャパシティに注意してください。</p> <p>チームに割り当てたストーリー・ポイントの合計が、リリース・キャパシティとほぼ等しくなるようにします。</p> <p>リリース・バケットでは、割り当て済みのストーリー・ポイントとリリース全体のキャパシティの比較が表示されます。</p> <p>場所: [プロダクトバックログ]</p>

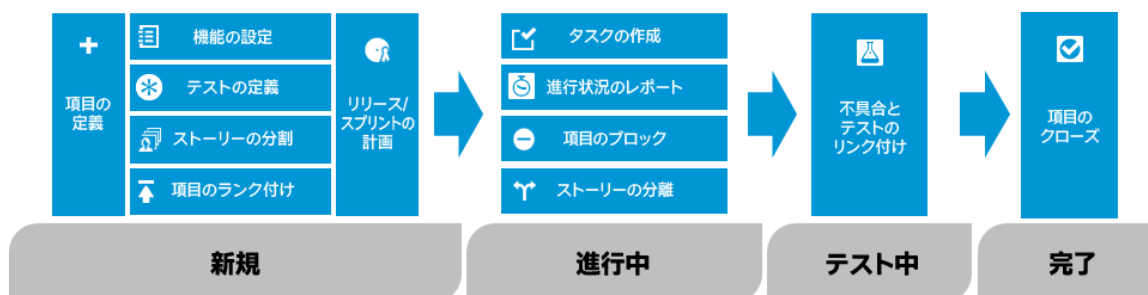
スプリント計画	
ユーザ・ストーリーと不具合の計画	<p>リリース・バックログから、ユーザ・ストーリーと不具合をスプリントに割り当てます。</p> <p>場所: [リリース管理] > [リリースバックログ]/ [計画ボード]</p>
項目をチームに割り当てる	<p>スプリント・バックログから、項目をチームに割り当てます。</p> <p>場所: [リリース管理] > [スプリントバックログ]</p>
チーム・ベロシティの管理	<p>スプリントの計画では、チーム・ベロシティに注意してください。</p> <p>チームに割り当てたストーリー・ポイントの合計が、チームのスプリント・ベロシティとほぼ等しくなるようにします。</p> <p>チーム・バケットには、割り当て済みのストーリー・ポイントとチーム全体のベロシティの比較が表示されます。</p> <p>場所: [リリース管理] > [スプリントバックログ]</p>

スプリントの実行	
タスクをチーム・メンバーに割り当てる	<p>スプリント・バックログ内の項目ごとに、ユーザ・ストーリーまたは不具合の実装に必要なタスクを定義します。</p> <p>タスクは、バックログ項目と同じメンバーに割り当てることも、他のメンバーに割り当てることもできます。</p> <p>場所: [リリース管理] > [スプリントバックログ] / [タスクボード]</p>
タスクとWIPの追跡	<p>スプリントが開始したら、タスク・ボードを使用して、タスクの進行状況を追跡します。</p> <p>場所: [リリース管理] > [タスクボード]</p> <p>カンバン方式を採用している場合は、ストーリーボードを使用して、ユーザ・ストーリーと不具合の開発ライフサイクルを管理します。</p> <p>場所: [リリース管理] > [ストーリーボード]</p>
実装と更新	<p>計画どおりにプロダクトを開発し、完了に近づくに従って項目ステータスを更新します。</p> <p>場所: [リリース管理] > [タスクボード]または [ストーリーボード]</p> <p>プロダクト開発のすべてのステージで不具合をログに記録します。</p> <p>不具合は、不具合を報告するリリース・バックログまたはスプリント・バックログと、プロダクト全体のバックログに追加されます。</p> <p>場所: [不具合管理], [リリース管理] > [リリースバックログ], [スプリントバックログ]</p>
スプリントのレトロスペクティブとクローズ	<ul style="list-style-type: none"> ● スプリントのレトロスペクティブをまとめて、アクション項目を作成します。 ● スプリント内で完了していないバックログ項目がないかチェックします。 ● 開いているバックログ項目を、今後予定されているスプリントに繰り越します。 <p>場所: [リリース管理] > [スプリントクロージャ]</p>

表示と分析	
開発の分析	<p>ALI分析では、リリース開発の進行状況と、ビルドとソースコードの変更を継続的にモニタします。</p> <p>特定の機能やテーマ、または特定のチームが完了した作業を分析します。</p> <p>場所: [リリース管理] > [ALI サマリ], [ビルド], [ソースコード]</p>
カンバン・レポートとスクラム・レポート	<p>定義済みのダッシュボードまたはカスタマイズされたダッシュボードを使用して、アプリケーション、リリース、スプリント、および不具合を追跡します。</p>
カスタマイズ可能なレポート	<p>場所: ダッシュボード</p>

バックログ項目のライフサイクル

HP Agile Manager でバックログ項目 ユーザ・ストーリーと不具合 を使用するときの主な手順を次に示します。



各手順の詳細については、"[スプリントの管理](#)" on page 89, または関連するヘルプ・トピックを検索してください。

新規	
バックログ項目の定義	<ol style="list-style-type: none"> 1. ユーザ・ストーリーまたは不具合を、プロダクト、リリース、またはスプリントのバックログに定義します。作成するすべての項目はプロダクト・バックログと、その項目を作成したリリース・バックログまたはスプリント・バックログに追加されます。 2. バックログ項目のストーリー・ポイントを必ず見積もります。そうすることで、リリースとスプリントをそのキャパシティに応じて計画できます。
バックログ項目を機能に割り当て	ユーザ・ストーリーまたは不具合を機能に関連付けます。そうすることで、開発の進捗状況を機能レベルで追跡できます。
受け入れテストの定義	<p>ユーザ・ストーリーがデリバリ可能な状態になるまでに、満たさなければならない条件を定義します。</p> <p>プロジェクトの設定に基づいて、受け入れテストがすべて合格しないと、ユーザ・ストーリーは完了しません。</p>
ユーザ・ストーリーの分割	定義したユーザ・ストーリーが一般的 なときや大まかな場合は、ユーザ・ストーリーを複数の部分に分割できます。そうすることで、異なるスプリントで各部を独立して作業するように計画できるようになります。
項目のランク付け	ランクの一番高い項目をすぐ次のリリース・バックログまたはスプリント・バックログに追加できるように、バックログ項目をランク付けします。
リリースおよびスプリントの計画	<ul style="list-style-type: none"> ● リリースの計画 ステージで、プロダクト・バックログの項目をリリース・バケットにドラッグします。 ● スプリントの計画 ステージで、リリース・バックログの項目をスプリント・バケットとチーム・バケットにドラッグします。または、計画ボードを使用して、バックログ項目をスプリントとチームに動的に移動します。

進行中	
タスクの作成	<p>スプリント・バックログで作業を開始するには、バックログ項目をタスクに分割する必要があります。</p> <p>タスクとは、ユーザ・ストーリーまたは不具合が完了するまでに実行が必要な実際のアクティビティを指します。タスクの単位は時間です。バックログ項目の単位はストーリー・ポイントです。</p> <p>Note: プロジェクトの設定によっては、不具合の標準設定タスクがすでに作成されている場合もあります。</p>
項目のブロック	<p>何らかの理由でユーザ・ストーリーや不具合に関する作業を実行できない場合、その項目に「ブロック済み」のマークを付けることができます。項目がブロックされた理由は、すべてのユーザが表示できます。</p>
ユーザ・ストーリーの分離	<p>スプリントの最後で、ユーザ・ストーリーのタスクの一部のみが完了している場合は、ユーザ・ストーリーを分割し、残り工数を新しいユーザ・ストーリーに移動できます。そうすることで、完了したタスクでの作業が終了したことを、クローズしたスプリントの一部として報告できます。</p>

進行中

進行状況のレポート

バックログ項目の進行状況は、バックログ項目とそのタスクのステータスに反映されます。また、そのタスクに投入されたおよび残っている実際の工数にも反映されます。

ステータス

バックログ項目とそのタスクのステータスには、次のルールが適用されます。

- バックログ項目のステータスは手動で変更できます。また、任意のステージで「完了」に設定できます。
- バックログ項目を「完了」に設定すると、そのすべてのタスクに「完了」のマークが自動的に付けられます。
- 次に、新しいタスクまたは既存のタスクに「進行中」のマークが付けられた場合、バックログ項目も「進行中」のマークが付けられます。
- ユーザ・ストーリーに対して受け入れテストが定義されている場合は、すべての受け入れテストにパスしなければ、ユーザ・ストーリーは「完了」に設定できません。

実際の工数

バックログ項目の実際の工数は、そのすべてのタスクに投入された時間と残っている時間の合計です。実際の工数と計画された工数とを比較して、見積もりの正確性を分析します。

テスト中

リンクの作成

- ユーザ・ストーリーまたは不具合を他のバックログ項目にリンクします。
- バックログ項目に関連する不具合をレポートします。

項目の詳細ビューで、リンクされた項目を表示し、項目間を移動します。

完了	
バックログ項目のクローズ	<p>スプリントの最後には、すべてのユーザ・ストーリーがクローズした状態になっている必要があります。</p> <ul style="list-style-type: none">• Agile Manager は、開かれたタスクまたは受け入れテストがあるユーザ・ストーリーをクローズできないようにします。• ユーザ・ストーリーをクローズすると、Agile Manager はリンクされた不具合についてユーザに通知します。 <p>バックログ項目は、通常はそのタスクがすべて完了した後に、自動的にクローズされます。バックログ項目を手動で [完了] に設定すると、そのタスクがすべて自動的に [完了] に設定されます。</p>

基本的な機能

本項では、**Agile Manager** を活用するための基本機能について説明します。内容は次のとおりです。

クイック・アクション [Ctrl]+ [I]キー	19
項目の編集	20
ウォッチ項目と通知	22
バックログ項目のエクスポート	23
バックログのランク付け	25
グループ・ストーリーの作成	27

クイック・アクション([Ctrl]+ [I]キー)

クイック・アクションのショートカット [Ctrl]+ [I]キー、または [ヘルプ] ⓘ > [クイックアクション] を **HP Agile Manager** の任意の場所で使用して、任意のページに移動できます。また、ほとんどすべてのアクションを実行することもできます。

アクションを選択するには、次のいずれかを実行します。

- 現在のコンテキストで実行可能なアクションのリストを表示するには、[すべて表示]リンクをクリックします。
- アクション・ボックスで、アクション名の入力を開始します。フィルタ処理されたリストからアクションを選択します。

次の表に、利用可能なクイック・アクションの一部を示します。

Note: 利用可能なアクションは、**Agile Manager**の中のどこにいるかによって異なります。

機能の紹介	クイック・アクションの名前
一般	
別のページに移動	移動...
すべての吹き出しを表示または非表示	吹き出しの表示 / 吹き出しの非表示
すべてのシステム・メッセージを表示	[次回から表示しない]の選択をリセット
以前に表示したページまたは項目に移動	進む / 戻る
ビューの更新	更新
新しい項目の作成	新規...の追加
選択項目の更新	...を...に変更
不具合管理	
IDで不具合を開く	不具合 ID:<不具合番号>
不具合の詳細を開く	不具合の表示
不具合を自分に割り当て	自分に割り当て
不具合を別のユーザに割り当て	ユーザに割り当て:<ユーザ名>
不具合の削除	不具合の削除
不具合をウォッチ・リストに追加	不具合のウォッチ
ダッシュボード	
ウィジェットをダッシュボードに追加	ウィジェットの追加
カスタム・グラフの作成	新規カスタムグラフの追加

項目の編集

HP Agile Manager では、いくつかの方法でバックログ項目を編集できます。

インライン編集	21
---------------	----

フォーム・レイアウトでの編集	21
複数項目の一括更新	21
クイック・アクション	22

インライン編集

ほとんどすべてのフィールドは、グリッドで直接編集できます。フィールドをダブルクリックし、新しい値を入力または選択してください。

フォーム・レイアウトでの編集

項目の詳細をフォーム・レイアウトで表示し、そのすべてのプロパティまたは属性を編集できます。

1. 項目の詳細を開きます。次のいずれかを行います。
 - **[D]**フィールド内のリンクをクリックするか、**[その他のアクション]> 詳細の表示]**を選択します。
 - 項目の詳細を新しいタブに表示するには、**[その他のアクション]> 新規タブに詳細を表示]**を選択します。複数のバックログ項目を比較する場合や、グリッドを開いた状態で項目の詳細を表示したい場合に便利です。
2. 編集可能な任意のフィールドを選択し、新しい値を入力または選択します。
3. コメントと添付ファイルを追加し、タスクと受け入れテストを定義し、**[リンクされた項目]**をクリックして他の項目との依存関係を定義します。
4. このページから離れる前に、必ず変更を保存します。

複数項目の一括更新

複数の項目に同じフィールド値を設定する必要がある場合は、複数の項目を同時に更新できます。複数のプロパティの新しい値を一度に設定できます。

1. グリッドで、更新する項目を選択し、**[その他のアクション]> 選択項目の更新]**を選択します。

2. [選択項目の更新]ダイアログ・ボックスで、[プロパティの追加]をクリックし、変更するプロパティを選択します。
3. 選択したプロパティの新しい値を入力または選択します。

Note: [ブロック済み]フィールドには、項目がブロックされた理由を入力します。

4. [更新]をクリックします。

クイック・アクション

単一選択のリスト・フィールドは、**変更** クイック・アクションを使用して更新できます。

1. グリッドで、項目を1つ以上選択します。
2. [Ctrl]+[I]キーを押して、[クイックアクション]ダイアログ・ボックスを開きます。
3. アクション・ボックスに「変更」と入力して、利用可能な変更アクションを抽出します。
4. 実行する変更アクションを選択します。

詳細については、「[クイック・アクション \[Ctrl\]+\[I\]キー](#)」 on page 19を参照してください。

ウォッチ項目と通知

バックログ項目をウォッチし、メール通知を受け取ります。

バックログ項目のウォッチ

バックログ項目を選択し、[その他のアクション]> [ウォッチ]をクリックします。

ウォッチ対象のバックログ項目は、ダッシュボードの[自分のウォッチ対象不具合]ウィジェットと[自分のウォッチ対象ユーザストーリー]ウィジェットにリストされます。ウォッチ項目に加えられた変更は、ウィジェット内で太字で表示されます。

また、ウォッチ項目にいくつか変更があると、メール通知が届きます。詳細については、後述の["メール通知" below](#)を参照してください。

Tip: 不具合管理では、項目を別のユーザのウォッチ・リストに追加できます。[ユーザ用のウォッチを追加]をクリックしてください。

メール通知

次のイベントが発生すると、Agile Manager はユーザにメール通知を送信します。

イベント	通知対象
バックログ項目がユーザに割り当てられる	責任者のユーザ。 Note: ワークスペース管理者は、ユーザが項目を自分に割り当てたときにもメールを送信するかどうかを設定できます。
バックログ項目のステータスが変わる	バックログ項目をウォッチしているすべてのユーザ 変更を行ったユーザは除く。
バックログ項目がストーリーボードの時間制限を超える 詳細については、 "カンバン・ストーリーボード" on page 106 を参照してください。	バックログ項目をウォッチしているすべてのユーザ。

管理者は、上記のどのイベントをユーザに伝えるかを選択できます。[設定]領域で [\[ワークスペース\]> 設定](#) ページを開いてください。

詳細については、["ワークスペース通知" on page 168](#)を参照してください。

バックログ項目のエクスポート

グリッド・ページを Excel または CSV ファイルにエクスポートして、Agile Manager データを他のアプリケーションで使用したり、表示したりできます。エクスポートしたデータには [説明](#)]

および [コメント] フィールドだけでなく、グリッドに表示されるすべてのカラムとフィルタが含まれます。


バックログ項目は、次のページからファイルにエクスポートできます。

- [製品バックログ] > [テーマ], [機能], [バックログ]
- [リリース管理] > [リリース バックログ], [スプリントバックログ], [タスクボード]
- 不具合管理

ヒント:

- タスクや受け入れテストを含めるには、[スプリントバックログ] または [タスクボード] から **Excel** に項目をエクスポートします。
- [タスクボード] は **Excel** へのエクスポートのみをサポートしています。タスクと受け入れテストは **CSV** ファイルへエクスポートできません。
- [ランク] カラムはエクスポートできません。ただし、最初に **Agile Manager** の項目をランク付けした後で、これらをエクスポートすることはできます。項目はエクスポート先のファイルでランク順に並びます。

1. エクスポートする項目のフィルタを定義します。グリッド・ページで、対象とするカラムを調整します。
2. 次のいずれかを行います。

グリッド・ページ上	[その他のアクション] > [バックログを Excel にエクスポート] または [バックログを CSV にエクスポート] をクリックします。
タスク・ボード上	[バックログを Excel にエクスポート]  をクリックします。

3. [スプリントバックログ] または [タスクボード] から **Excel** にエクスポートする場合は、次を行います。

[バックログを **Excel** にエクスポート] ダイアログ・ボックスで、タスクまたは受け入れテストを含めるかどうかを選択します。

タスクと受け入れテストは、エクスポート先の **Excel** ファイルで個別のタブに表示されます。

バックログのランク付け

バックログのランク付けは、リリース・バックログとスプリント・バックログの計画を効率的に行う上で重要な役割を果たします。バックログ項目をランク付けしたら、ランクの一番高い項目をすぐ次のリリース・バックログまたはスプリント・バックログに追加します。

[ランク]カラム見出しをクリックすると、グリッドがランク順にソートされます。バックログ項目のランクは、最初は作成順で付けられます。[ランク]カラム見出しをもう一度クリックすると、ソート順が逆になります。

ランクを変更するには、グリッド上で項目を上下にドラッグするか、目的の位置に項目をドラッグします。または、[ランク]フィールドに新しいランクの値を入力します。グリッドで項目の位置を上下に変更すると、それに基づいて他の項目のランクも更新されます。

右クリックして **最高ランク** を選択すると最上位のランク、 **最低ランク** を選択すると最下位のランクに変更されます。

バックログ項目のランクは固定値ではありません。グリッド内での位置は相対的なランクを示し、**1** から **グリッド内の項目数** の範囲で順にランクが割り当てられます。

注:

- ランクの設定後は、別のフィールドを基準にグリッドをソートしてもランク付けは保持されています。ランクを基準に再度ソートすると、保持されたランク付けが復元されます。
- グループ化されたグリッドでは、ランク付けを表示できません。

サブセットのランク付け

メインのバックログをランク付けしたら、そのサブセットは簡単にランク付けできます。プロダクト・バックログのサブセットには、たとえば、リリースやスプリントのバックログ、フィルタ処理されたグリッドなどがあります。

サブセット内の項目は、メインのバックログからの相対位置を維持し、**1** から **グリッド内の項目数** まで連続してランク付けされます。

サブセット内でランクに加えた変更は、メインのバックログに反映されます。

Tip: 完全なバックログ内で、あるバックログ項目と他の項目との相対的な位置を確認するには、その項目を右クリックし、[バックログ内の位置の表示]を選択します。

新しい項目のランク付け

新たに作成する項目は、プロダクト・バックログ内でランクが最下位のバックログ項目の下にランク付けされます。

インライン・ランク付け

項目のランクは、[ランク]フィールドに数値を入力して編集できます。次のルールが適用されます。

- **ランクを上に移動:** 項目を上位のランク n に移動する場合、その項目は、現在のランクが n の項目の上に移動されます。次の例では、**us5** のランクを **5** から **2** に変更しています。その結果、項目 **us2** ~ **us4** は、それぞれ **1** ランク下がっています。

<input type="checkbox"/>	1		1031	us1
<input type="checkbox"/>	2		1033	us2
<input type="checkbox"/>	3		1034	us3
<input type="checkbox"/>	4		1035	us4
<input checked="" type="checkbox"/>	5		1036	us5
<input type="checkbox"/>	6		1037	us6

<input type="checkbox"/>	1		1031	us1
<input checked="" type="checkbox"/>	2		1036	us5
<input type="checkbox"/>	3		1033	us2
<input type="checkbox"/>	4		1034	us3
<input type="checkbox"/>	5		1035	us4
<input type="checkbox"/>	6		1037	us6

- **ランクを下に移動:** 項目を下位のランク n に移動する場合、その項目は、現在のランクが n の項目の下に移動されます。次の例では、**us5** のランクを **5** から **8** に変更しています。その結果、項目 **us6** ~ **us8★** は、それぞれ **1** ランク上がっています。

<input type="checkbox"/>	4		1035	us4
<input checked="" type="checkbox"/>	5		1036	us5
<input type="checkbox"/>	6		1037	us6
<input type="checkbox"/>	7		1038	us7
<input type="checkbox"/>	8		1039	us8
<input type="checkbox"/>	9		1040	us9

<input type="checkbox"/>	4		1035	us4
<input type="checkbox"/>	5		1037	us6
<input type="checkbox"/>	6		1038	us7
<input type="checkbox"/>	7		1039	us8
<input checked="" type="checkbox"/>	8		1036	us5
<input type="checkbox"/>	9		1040	us9

例

自動ランク付けの動作の説明用として、バックログ項目のグリッドを用意し、すべてのフィルタを削除します。次に、以下の手順を実行します。

手順	結果
1. ランクでグリッドをソートします。	項目の作成順か、または以前に設定したランクに従って、グリッドがランク付けされます。
2. グリッド内で、項目を上下にドラッグします。	項目のランクが、項目のグリッド内での新しい位置に基づいて設定されます。
3. グリッドのフィルタを定義します。	フィルタ処理された項目が、項目のランク順にリストされます。ランクは、 1 から グリッド内の項目数 までです。
4. 項目をグリッド内の2行目にドラッグします。1番上の行の項目を記録しておいてください。	項目のランクが、フィルタ処理されたグリッド内での新しい位置に基づいて設定されます。
5. フィルタをクリアします。	移動した項目は、フィルタ処理されたグリッド内で最上位にランク付けされた項目のすぐ下にランク付けされます。

グループ・ストーリーの作成

ユーザ・ストーリーを分割すると、元のストーリーは**グループ・ストーリー**に変換されます。ストーリーの分割で定義したストーリーは、**グループ・ストーリー**の子になります。

ユーザ・ストーリーの分割

大きなユーザ・ストーリーを複数の小さなストーリーに分割します。新しく作成されたストーリーでは、一部を後のスプリントやリリースに延期する操作や、他の機能に割り当てる操作が可能です。

1. バックログ・グリッドでユーザ・ストーリーを右クリックし、**[ストーリーの分割]**をクリックします。
2. **[ストーリーの分割]**ダイアログ・ボックスで、元のユーザ・ストーリーの一部となる新しいユーザ・ストーリーを定義します。新しいストーリーそれぞれについて、ストーリー・ポ

イントを指定します。

3. [完了]をクリックします。新しいストーリーがバックログに追加されます。

新しく作成された子のストーリーは、さらに細かく分割することができます。グループ・ストーリーとその子のストーリーの操作は、[グループストーリービュー]で行います。

Note:

- 新しく作成したストーリーは、元のストーリーのタスクと受け入れテスト、およびエンティティのリンクを継承します。
- 元のユーザ・ストーリーに割り当てられていたストーリー・ポイントは削除されます。グループ・ストーリーのストーリー・ポイントは、子のストーリー・ポイントの合計になります。
- 元のストーリーに添付ファイルがある場合、その添付ファイルはグループ・ストーリーに添付され、子にはコピーされません。

グループ・ストーリーの表示

[グループストーリービュー]では、グループ・ストーリーの表示と、子のストーリーへのドリルダウンを実行できます。また、グループ・ストーリーの下に新しくストーリーを作成することもできます。


[プロダクトバックログ]> [バックログ]ページを開き、[グループストーリービュー]リンクをクリックします。

- [グループストーリービュー]の [ルート]レベルには、最上位のグループ・ストーリーと、グループ・ストーリーを親として持たないユーザ・ストーリーが表示されます。
- [子]カラムのリンクをクリックすると、グループ・ストーリーを構成するユーザ・ストーリーにドリルダウンできます。
- グループ・ストーリー階層の上位レベルに移動するには、階層リンクを使用します。

グリッドのアクション

本項の内容




グリッド・カラムの調整	29
グリッド項目へのフィルタの適用	30
グリッド項目のグループ化	31
グリッド項目のソート	31
お気に入りビューの保存	32
グリッド項目のエクスポート	32
グリッド項目間の移動	33

特定のグリッド・ページで標準設定の表示にするには、カラム・セレクトタをクリックして、**標準設定の表示に戻す**]を選択します。

標準設定の表示に戻すと、標準設定のカラムが表示され、ユーザが定義したフィルタ、グループ分け、ソート順が削除されます。


グリッド・カラムの調整




グリッドに表示されるカラムの選択、順序変更、サイズ変更を行います。

カラムの選択	[カラム]  ツールバー・ボタンをクリックし、グリッドに表示するカラムをマークします。
カラムの順序変更	マウス・カーソルをカラム見出しに合わせて、グリッド内の新しい位置に見出しをドラッグします。
カラムのサイズ変更	マウス・カーソルをカラムの右に合わせて、幅の調整アイコン  を表示します。アイコンを左右にドラッグし、カラム幅を増減します。
カラムを非表示にする	カラムのアクション・ドロップダウン・メニューをクリックして [カラムの非表示]  を選択します。

グリッド項目へのフィルタの適用



グリッドに表示される項目を指定された条件に従ってフィルタ処理します。たとえば、フィルタを作成すると、ユーザ・ストーリーのみを表示し、不具合は非表示にすることができます。また、特定ランクよりも上位のユーザ・ストーリーのみを表示することもできます。

グリッドの上にあるフィルタ・ボタン  は、フィルタがアクティブな場合に強調表示されます。次のいずれかの方法でグリッドをフィルタ処理できます。

フィルタ・サイドバー	<ol style="list-style-type: none">1. グリッドの左の [フィルタ基準] ボタン  をクリックして、サイドバーを展開します。2. [プロパティの追加] ボタンをクリックし、フィルタ基準のフィールドを選択します。3. 値を選択するか、フィルタ条件を入力します。4. 手順 2 ~ 3 を繰り返して、他のフィルタ条件を追加します。 <p>Tip: カスタム・リスト・フィールドのリスト値が削除されている場合でも、削除された値を基準としてフィルタ処理できます。その値を条件ボックスに手動で入力してください。</p>
カラム・フィルタ・ボックス	<p>カラム見出しの下にあるフィルタ・ボックス  で、値を選択するか、フィルタ条件を入力します。利用可能な場合は、フィルタ・ボタン  をクリックし、値を選択します。</p> <p>Tip:</p> <ul style="list-style-type: none">• テキスト・フィールドでは、文字列の中にアスタリスク * を使用できます。• 数値フィールドでは、演算子 <, >, <=, >=, <>, "" を使用して、値のないすべての項目を表示します。• [ID]カラム・フィルタでハイフン - を使用すると、バックログ項目の範囲が定義されます。


グリッド項目のグループ化

グリッドに表示される項目を、選択したフィールドの値の下にグループ分けします。次のいずれかの方法を実行します。

グループ・サイドバー	<ol style="list-style-type: none">1. グリッドの左の [グループ化基準] ボタン  をクリックして、サイドバーを展開します。2. [プロパティの追加] ボタンをクリックし、グループ分け基準のフィールドを選択します。3. 値が同じ項目を、さらに別のフィールドの値に基づいてグループ分けするには、グループ分け基準のフィールドの横の + 記号を選択し、グループ分け基準として別のフィールドを選択します。
カラム見出し	<ol style="list-style-type: none">1. マウス・カーソルをカラム見出しに合わせ、カラム・メニュー矢印  をクリックし、[グループ化基準] を選択します。2. 値が同じ項目を、さらに別のフィールドの値に基づいてグループ分けするには、別のフィールドのカラム・メニューを開き、[サブグループ化基準] を選択します。

グリッド項目のソート

グリッドに表示される項目を、選択したフィールドの値に基づいてソートします。

1. マウス・カーソルをカラム見出しに合わせ、カラム・メニュー矢印  をクリックし、[昇順でソート] または [降順でソート] を選択します。または、カラム見出しをクリックして、そのカラムを基準にソートします。もう一度クリックすると、ソート順が逆になります。
2. 値が同じ項目をさらに別のフィールドに基づいてソートするには、[カラムでサブソート] を選択し、ソート方向を指定します。

Note: グリッド内の項目がグループ分けされている場合は、各グループ内で別々に

ソートが適用されます。

お気に入りビューの保存

現在のビューは、お気に入りに保存できます。お気に入りに保存される設定は、フィルタ、グループ分け、ソート、およびカラム・レイアウトです。

- グリッドやダッシュボードを希望どおりに編成して、**[お気に入り]** > **[お気に入りに追加]** をクリックします。**[公開]** フォルダの **[お気に入り]** には、すべてのユーザがアクセスでき、また変更も可能です。
- 保存したお気に入りを読み出すには、**[お気に入り]** をクリックし、**[公開]** または **[非公開]** フォルダからお気に入りを選択します。

Note: 公開お気に入りは、ワークスペース管理者またはサイト管理者のみが編集できます。

詳細については、"[ロールの割り当て](#)" on page 161 を参照してください。

グリッド項目のエクスポート

グリッド・ページを **Excel** または **CSV** ファイルにエクスポートして、**Agile Manager** データを他のアプリケーションで使用したり、表示したりできます。エクスポートしたデータには **[説明]** および **[コメント]** フィールドだけでなく、グリッドに表示されるすべてのカラムとフィルタが含まれます。

Tip: タスクや受け入れテストを含めるには、**[スプリントバックログ]** ページから **Excel** に項目をエクスポートします。



1. エクスポートする項目のフィルタを定義し、対象とするカラムを調整します。
2. **[その他のアクション]** > **[バックログを Excel にエクスポート]** または **[バックログを CSV にエクスポート]** をクリックします。

3. [スプリントバックログ]ページから **Excel** へエクスポートする場合は、[バックログを **Excel** にエクスポート]ダイアログ・ボックスで、タスクおよび受け入れテストを含めるかどうかを選択します。

タスクと受け入れテストは、エクスポート先の **Excel** ファイルで個別のタブに表示されます。

グリッド項目間の移動

グリッド内で各項目の詳細ビュー間を移動するには、次の手順を実行します。

1. 項目 ID をクリックし、その項目の詳細ビューを開きます。
2. 詳細ビューで矢印ボタン   を使用して、グリッドに表示されたフィルタの前の項目または次の項目へ移動します。

このページの詳細については、"[詳細](#)]ビュー" on page 140 を参照してください。

ダッシュボードと分析 ツール

Agile Manager はさまざまな分析 ツールを提供します。これらの中には、次のようなものがあります。

ダッシュボード	ダッシュボードを使用すると、定義済みのダッシュボードを表示したり、独自のダッシュボードを設計したりできます。ウィジェット・ギャラリーから既製のさまざまなウィジェットを選択するか、独自のサマリやアジャイル・グラフを作成してください。
クイック・ウィジェット	Agile Manager の各ページの上部に並んだ一連のウィジェットで、ページに表示される情報を素早く把握できます。
ALI アナリシス	ALI ダッシュボードは、ビルド・サーバとソース・コード・サーバから収集した情報を使用して、リリースとアプリケーション、ビルド、および変更セットの品質について、インテリジェントな分析を提供します。 詳細の参照: "ALI: リリースの品質分析" on page 85 , "ALI: アプリケーションの品質分析" on page 86 , "開発 アクティビティのモニタ" on page 121

Note:

- ダッシュボードにウィジェットが表示されない場合は、**[はじめに]**をクリックします。製品ムービーに戻るには、**[ヘルプ]> [ようこそページ]**を選択します。
- 一部の高度なウィジェット機能は **Internet Explorer 9** でのみ使用できます。

ダッシュボードを使用するには、**ダッシュボード・ページ**を開きます。ダッシュボード・ウィジェットの詳細については、**"よく使用されるウィジェット" on page 37**を参照してください。

機能の紹介

定義済みのダッシュボードの選択

[**お気に入り**]をクリックし、[**公開**]フォルダを展開して、自分のロール リリース・マネージャ、スクラム・マスタ、または開発者 のダッシュボードを開きます。ストーリーボードを使用する場合は、[**カンバンダッシュボード**]を選択してストーリーボード上の項目の進行状況を追跡します。

Tip: グラフの中には、現在のリリース、スプリント、およびチームに基づいてデータを表示するものがあります。正しいリリース、スプリント、およびチームが選択されていることをページの上部で確認してください。

定義済みのダッシュボードにグラフを追加

1. 正しいダッシュボードが選択されていることを確認します。ダッシュボード名は、[**お気に入り**]ラベルの横に表示されます。
2. [**ウィジェットの追加**]をクリックします。[**ダッシュボード ウィジェットの追加**]ダイアログ・ボックスが開きます。
3. カテゴリを選択するか、検索ボックスに文字列を入力して、ウィジェットを検索します。
4. ウィジェットを選択して、[**ダッシュボードに追加**]をクリックします。ウィジェットが現在のダッシュボードの一番下の行に追加されます。

ダッシュボードの保存

設計したダッシュボードは、お気に入りとして保存できます。そうしておくと、後で同じダッシュボードに戻ることができます。お気に入りには、グラフとグラフのページ上のレイアウトが保存されます。

[**お気に入り**] > [**お気に入りに追加**]を選択します。

Tip: [公開]フォルダの [お気に入り]には、すべてのユーザがアクセスでき、また変更

も可能です。

カスタム・グラフの作成

Agile Manager には、さまざまなカテゴリに数々の定義済みグラフが用意されています。また、カスタム・グラフを作成してウィジェット・ギャラリーに保存し、任意のダッシュボードに含めることもできます。

カスタム・グラフは、次の 2 種類を作成できます。


サマリ・グラフ	指定された条件に従って、バックログ項目 ユーザ・ストーリー、不具合、またはその両方のスナップショット・ビューを提供します。たとえば、特定のスプリントのユーザ・ストーリー・ステータスの円グラフを作成したり、ユーザに割り当てられた要件の棒グラフをステータス別に作成できます。
アジャイル・グラフ	指定された条件に従って、バックログ項目データの時間的な展開を表示します。たとえば、スプリント中の任意の日 にチームのバックログに残っているユーザ・ストーリーの数を追跡できます。 Tip: カスタム・アジャイル・グラフには、追跡が有効になっているカスタムの単一選択フィールドおよび番号フィールドを表示できます。[サイト]> [カスタムフィールド]設定 ページで個々のフィールドの追跡を有効にします。

カスタム・グラフを作成するには、次の手順を実行します。

1. [ウィジェットの追加] をクリックします。[ダッシュボード ウィジェットの追加] ダイアログ・ボックスが開きます。
2. [カスタムグラフの作成] をクリックします。新規 カスタム・グラフ・ウィザードが開きます。
3. グラフ・タイプを選択してウィザードの手順に従います。

グラフ設定の変更

ダッシュボードに表示されるグラフの設定を変更できます。調整できる基本設定には、タイトル、説明、リリース、チーム、粒度があります。

1. グラフのタイトル・バナーの上にマウス・カーソルを置き、下矢印  をクリックしてから [設定の指定] を選択します。

2. 設定を変更し、**保存**]をクリックします。

Tip: [リリース], [スプリント], または [チーム] フィールドで [コンテキストセンシティブ] 値を選択すると、強制的に、ページ上部で選択されているリリース, スプリント, およびチームに基づいたデータをグラフに表示できます。

よく使用されるウィジェット

このトピックでは、よく使用される Agile Manager のダッシュボード・ウィジェットについて詳しく説明します。

- ["チーム・ベロシティ" on the next page](#)
- ["グループ・ベロシティ" on the next page](#)
- ["リリース・バーンアップ" on page 39](#)
- ["スプリント・バーンアップ" on page 40](#)
- ["リリース・バーンダウン" on page 41](#)
- ["スプリント・バーンダウン" on page 42](#)
- ["チームの作業負荷" on page 44](#)
- ["リリース・バックログ累積フロー・ダイアグラム" on page 43](#)
- ["リリース計画対実績バックログ項目" on page 44](#)
- ["リリース計画対実績バックログ項目 ストーリー・ポイント別 " on page 45](#)
- ["スプリント計画対実績バックログ項目" on page 45](#)
- ["スプリント計画対実績バックログ項目 ストーリー・ポイント別 " on page 45](#)

チーム・ベロシティ

説明	任意のリリースとチームが対象: 任意のリリースの過去と現在のスプリントでチームが完了したストーリー・ポイントの数。対象のリリースの過去のスプリントで完了したストーリー・ポイントの平均数と比較。
ベロシティ カラム	スプリントの終了日以降 4 日以内にスプリントで完了したストーリー・ポイントの数。
平均ベロシティ 直線	リリースの過去のスプリントがすべて考慮されます。現在のスプリントでクローズされるストーリー・ポイントは考慮されません。
時間の尺度	リリースのスプリント
実行頻度	スプリント

グループ・ベロシティ

説明	任意のリリースとチームが対象: 任意のリリースの過去と現在のスプリントですべてのチームが完了したストーリー・ポイントの数。現在のリリースの過去のスプリントで完了したストーリー・ポイントの平均数と比較。
ベロシティ カラム	スプリントの終了日以降 4 日以内のスプリントのストーリー・ポイントの数。
平均ベロシティ 直線	リリースの過去のスプリントがすべて考慮されます。現在のスプリントでクローズされるストーリー・ポイントは考慮されません。
時間の尺度	スプリント
実行頻度	スプリント

リリース・バーンアップ

説明	<p>リリース計画完了までの進行状況が表示されます。</p> <p>リリース・タイムライン上の任意のポイントにおけるストーリー・ポイントの★数とストーリーポイントの★数の比較がグラフに表示されます。</p>
ストーリー・ポイント	<p>リリースで計画されているストーリー・ポイントの合計。</p> <p>この値は、リリース計画でストーリー・ポイントの追加や削除が行われると変わります。</p> <p>スコープが変更されるとグラフ上の垂直線が強調表示され、追加の項目が指定された日に計画されたことを示します。</p>
完了ストーリー・ポイント	<p>リリース中の任意の日の終了時点で「完了」マークが付けられたリリースのストーリー・ポイントの合計数。</p>
時間の尺度 X 軸	<p>リリースのカレンダー日。</p> <p>X 軸上の各ポイントは表示日の終了時点を表し、Y 軸の値はその日の終了時点の値を表します。</p> <p>原点はリリース初日の開始時点を表します。</p>
実行頻度	毎日
インタラクティブ操作	<ul style="list-style-type: none">凡例項目をクリックすると、グラフ・コンテンツの追加や削除を行えます。グラフの該当箇所にマウス・カーソルを合わせると、詳細なデータが表示されます。 <p>Note: Internet Explorer を利用している場合、インタラクティブ・ウィジェットはバージョン 10 以上でのみ使用できます。</p>

スプリント・バーンアップ

説明	スプリント計画完了までの進行状況が表示されます。これまでスプリントに投入した作業時間とスプリントの計画タスクに割り当てられている作業時間の合計との比較がグラフに表示されます。
スプリント・スコープ	スプリントの任意の日の終了時点におけるタスクに見積もられている作業時間の合計。 この値は、スプリント計画でタスクの追加や削除が行われると変わります。 スコープが変更されるとグラフ上の垂直線が強調表示され、追加の項目が指定された日に計画されたことを示します。
投入工数	任意のスプリントでスプリント・タスクに投入された工数の合計。
時間の尺度	スプリントのカレンダー一日。 X軸上の各ポイントは表示日の終了時点を表し、Y軸の値はその日の終了時点の値を表します。 原点はスプリント初日の開始時点を表します。
実行頻度	毎日
インタラクティブ操作	<ul style="list-style-type: none">凡例項目をクリックすると、グラフ・コンテンツの追加や削除を行えます。グラフの該当箇所にマウス・カーソルを合わせると、詳細なデータが表示されます。 <p>Note: Internet Explorer を利用している場合、インタラクティブ・ウィジェットはバージョン 10 以上でのみ使用できます。</p>

リリース・バーンダウン

説明	リリースの任意の日 にすべてのチームに残っている未完了のストーリー・ポイント。予測ベロシティに基づいたチームの進行状況と比較。
残りストーリー・ポイント 曲線	リリースに割り当てられていて、リリースの任意の日の終了時点で完了していないすべてのユーザ・ストーリーと不具合に関連付けられているストーリー・ポイントの数。
予測ベロシティ 斜め の直線	<p>リリースの任意の日 にすべてのチームに未完了として残ると予測されるストーリー・ポイント数の目安。</p> <p>リリースの初日開始時点でのチームの予測ベロシティは、すべてのチームの予測スプリント・ベロシティ*の合計に、スプリントの数を掛けて算出します。リリースの最終日終了時点では、予測ベロシティはゼロになります。斜めの直線はこの2つの時点 を結んでいます。</p> <div style="background-color: #f0f0f0; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Note: チームの予測ベロシティがリリースで変更された場合は、リリース・タイムラインの開始時点 を基に調整された予測ベロシティが新たに表示 されます。</p> </div> <p>* 各チームの予測スプリント・ベロシティは、設定領域にあるチームの詳細設定ページの 見積もりスプリントベロシティの下に表示 されます。詳細については、"チームの設定" on page 182を参照してください。</p>
時間の尺度	<p>リリースのカレンダー日。</p> <p>X 軸上の各ポイントは表示日の終了時点を表し、Y 軸の値はその日の終了時点の値を表します。</p> <p>原点はリリース初日の開始時点を表します。</p>
実行頻度	毎日

<p>インタラクティブ操作</p>	<ul style="list-style-type: none"> 凡例項目をクリックすると、グラフ・コンテンツの追加や削除を行えます。 グラフの該当箇所にマウス・カーソルを合わせると、詳細なデータが表示されます。 <p>Note: Internet Explorer を利用している場合、インタラクティブ・ウィジェットはバージョン 10 以上でのみ使用できます。</p>
-------------------	--

スプリント・バーンダウン

<p>説明</p>	<p>チームの残りの作業時間。計算上のチームのキャパシティに基づくチームの進行状況と比較。</p>
<p>残り工数 曲線</p>	<p>スプリントの未完了タスクに関連付けられている作業時間。</p>
<p>キャパシティ 斜めの直線</p>	<p>スプリントの任意の日にチームに残ると予測される作業量の目安。スプリントの初日開始時点でのチームのキャパシティ 残りの作業工数時間は、スプリントに関する各メンバーのキャパシティの合計と同じです。</p> <p>スプリントを担当する各メンバーのキャパシティは、そのメンバーの1日の作業時間に、スプリントを担当するチーム・メンバーの作業日数を掛けて算出します。この値は、[スプリントバックログ]ページ [リリース管理]> [スプリントバックログ]の右にあるチーム・メンバーの計画バケットに表示されます。</p> <p>Note: メンバーのキャパシティがスプリントで変更された場合は、スプリント・タイムラインの開始時点を基に調整されたチームの予測キャパシティが新たに表示されます。</p>
<p>時間の尺度</p>	<p>スプリントのカレンダー一日。</p> <p>X軸上の各ポイントは表示日の終了時点を表し、Y軸の値はその日の終了時点の値を表します。</p> <p>原点はスプリント初日の開始時点を表します。</p>

実行頻度	毎日
インタラクティブ操作	<ul style="list-style-type: none"> 凡例項目をクリックすると、グラフ・コンテンツの追加や削除を行えます。 グラフの該当箇所にマウス・カーソルを合わせると、詳細なデータが表示されます。 <p>Note: Internet Explorer を利用している場合、インタラクティブ・ウィジェットはバージョン 10 以上でのみ使用できます。</p>

リリース・バックログ累積フロー・ダイアグラム

説明	<p>リリースの任意の時点におけるバックログ項目の数がステータスごとに表示されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> 垂直方向に見ると、バックログ項目がリリースの任意の時点でさまざまなステータスに分布していることがわかります。 水平方向に見ると、リリースのタイムラインに沿ったステータスの進行状況を追跡できます。
時間の尺度	<p>リリースのカレンダー日。</p> <p>X 軸上の各ポイントは表示日の終了時点を表し、Y 軸の値はその日の終了時点の値を表します。</p> <p>原点はリリースの初日終了時点を表します。</p>
実行頻度	毎日

<p>インタラクティブ操作</p>	<ul style="list-style-type: none"> 凡例項目をクリックすると、グラフ・コンテンツの追加や削除を行えます。 グラフの該当箇所にマウス・カーソルを合わせると、詳細なデータが表示されます。 <p>Note: Internet Explorer を利用している場合、インタラクティブ・ウィジェットはバージョン 10 以上でのみ使用できます。</p>
-------------------	--

チームの作業負荷

<p>説明</p>	<p>スプリントが終了するまでに各チーム・メンバに残っている作業時間。</p>
<p>キャパシティに収まる残り作業 青い棒</p>	<p>スプリントの未完了タスクに関連付けられていて、チーム・メンバに割り当てられている作業時間。</p>
<p>残りの空きキャパシティ 白い棒</p>	<p>チーム・メンバに残っている空きキャパシティの量。</p> <p>ウィジェット下部の未割り当てタスクの時間の数値は、スプリントには割り当てられているものの、チーム・メンバには誰にも割り当てられていないタスクの時間を表します。</p>
<p>キャパシティに収まらない残り作業 赤い棒</p>	<p>キャパシティを超えてメンバに割り当てられている作業時間。</p>

リリース計画対実績バックログ項目

<p>計画済み</p>	<p>各スプリントの開始前、または開始後 2 日以内にスプリントに割り当てられたバックログ項目。すべてのリリース・スプリントに関する計画項目が集計され、完了項目と未完了項目にグループ分けされます。</p>
<p>追加済み</p>	<p>各スプリントの開始から 2 日後以降にスプリントに割り当てられたバックログ項目。すべてのリリース・スプリントに関する追加項目が集計され、完了項目と未完了項目にグループ分けされます。</p>

リリース計画対実績バックログ項目(ストーリー・ポイント別)

計画済み	各スプリントの開始前, または開始後 2 日以内にスプリントに割り当てられたバックログ項目。すべてのリリース・スプリントに関する計画項目が集計され, 完了項目と未完了項目にグループ分けされます。ここでは, バックログ項目がストーリー・ポイント数で示されています。
追加済み	各スプリントの開始から 2 日後以降にスプリントに割り当てられたバックログ項目。すべてのリリース・スプリントに関する追加項目が集計され, 完了項目と未完了項目にグループ分けされます。ここでは, バックログ項目がストーリー・ポイント数で示されています。

スプリント計画対実績バックログ項目

計画済み	スプリントの開始前, または開始後 2 日以内にスプリントに割り当てられたバックログ項目。バックログ項目は, 完了項目と未完了項目にグループ分けされます。
追加済み	スプリントの開始から 2 日後以降にスプリントに割り当てられたバックログ項目。バックログ項目は, 完了項目と未完了項目にグループ分けされます。

スプリント計画対実績バックログ項目 ストーリー・ポイント別

計画済み	スプリントの開始前, または開始後 2 日以内にスプリントに割り当てられたバックログ項目。バックログ項目は, 完了項目と未完了項目にグループ分けされます。ここでは, バックログ項目がストーリー・ポイント数で示されています。
追加済み	スプリントの開始から 2 日後以降にスプリントに割り当てられたバックログ項目。バックログ項目は, 完了項目と未完了項目にグループ分けされます。ここでは, バックログ項目がストーリー・ポイント数で示されています。

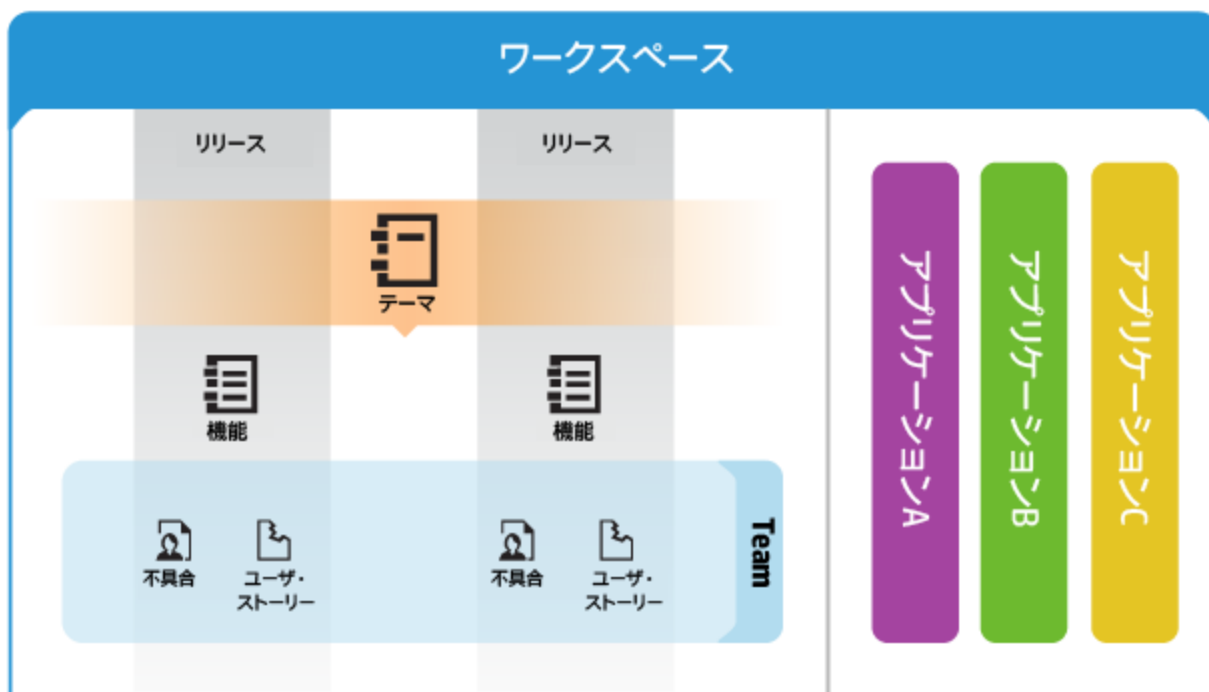
プロダクト・バックログ

Agile Manager のデータは、まずワークスペースに分割されます。サイト管理者は、同じ Agile Manager サイト上で管理する複数のプロジェクト、プログラム、またはプロダクトを表すワークスペースを複数作成できます。

また、1 つまたは複数のワークスペースにユーザを割り当て、特定の設定を行うワークスペース管理者を定義することも可能です。この場合、ユーザは自分に割り当てられたワークスペースにのみアクセスできます。ワークスペースをまったくデータの共有や表示は行いません。別のワークスペースのデータを表示する場合は、ユーザがワークスペースを切り替えて行います。

リリースとチームも、個々のワークスペース内で構成され、ワークスペースをまったくことはありません。

次の図に、ワークスペース内の項目の編成を示します。



テーマとは、プロダクトが達成すべき最終的な目的、またはプロダクトの基本的な機能領域を指します。テーマはリリースをまたいで実装されます。

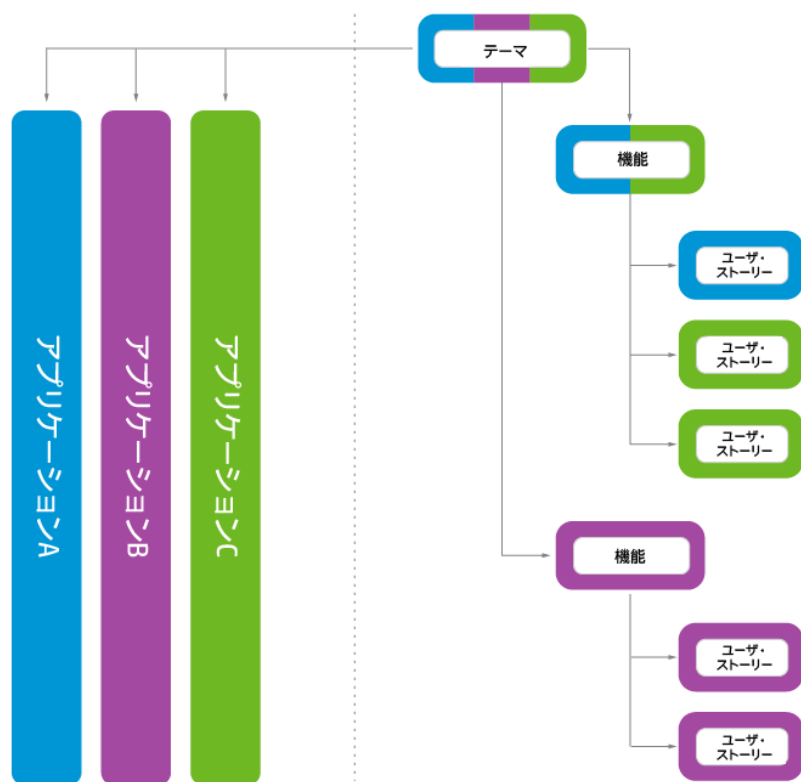
- テーマは、一般的にリリースの範囲内で実装するプロダクトの領域を表す**機能**に分割されます。
- 機能は、チームがユーザ・ストーリーの開発と不具合の修正を行う**バックログ項目**にさらに分割されます。
- 機能とバックログ項目は、特定**チーム**のメンバーが**リリース**の範囲内で開発します。
- テーマ、機能、バックログ項目、およびチームは、特定の**アプリケーション**にすべて関連付けることができます。アプリケーションは、チームが開発するさまざまなコンポーネントであり、グリッド、グラフ、およびウィジェットからユーザに関連性のないデータを隠す際に使用できます。

本項の内容

アプリケーションの継承	48
テーマの定義	49
機能の定義と優先度付け	51
プロダクト・バックログの作成	55
リリースの計画	58
バックログ項目のアーカイブ	60
プロダクト・バックログ・リファレンス	63
プロダクト・バックログの Q&A	67

アプリケーションの継承

次の図は、テーマや機能の子項目からアプリケーションとの関連付けが継承される仕組みを表しています。



バックログ項目がアプリケーションと関連付けられると、その親の機能とテーマも同じアプリケーションと関連付けられます。

機能は、複数のアプリケーションに実装されるいくつかのバックログ項目で構成できます。同様に、テーマもいくつかの機能で構成でき、それぞれの機能は1つまたは複数のアプリケーションと関連付けられています。

個々のバックログ項目は、1つのアプリケーションにのみ関連付けることができます。

テーマの定義

プロダクトのテーマを定義し、開発作業の進行状況を追跡します。

このトピックでは、次の内容について説明します。

テーマの追加	49
テーマのランク付け	49
テーマへのドキュメント添付	50
テーマとアプリケーションの関連付け	50
テーマの機能へのドリルダウン	50
テーマの進行状況の追跡	51

テーマの追加

1. [プロダクトバックログ]> [テーマ]タブを選択します。
2. [項目の追加]をクリックし、プロダクトのテーマを定義します。

テーマのランク付け

テーマをランク付けすると、関連付けられている機能とバックログ項目の計画を、優先度に基づいて行うことができます。

1. [ランク]カラム見出しをクリックすると、グリッドがランク順にソートされます。テーマのランクは、最初は作成順で付けられます。
2. 項目のランクを変更するには、グリッドで上下方向にドラッグします。または、[ランク]フィールドに新しいランクの値を入力します。グリッドで項目の位置を上下に変更すると、それに基づいて他の項目のランクも更新されます。

テーマへのドキュメント添付

テーマに関連するドキュメントをアップロードするには、テーマを右クリックして **詳細の表示** を選択します。詳細ビューの右側にある **添付** ボックスに、新しい画像または URL をクリップボードから貼り付けるか、ファイル・システムからファイルをドラッグ・アンド・ドロップします。

左のサイドバーにある **添付** をクリックすると、添付の詳細情報の表示または添付の変更を行うことができます。

Tip: 詳細ビューでは、項目にコメントを追加する操作や、項目の変更履歴を表示する操作を実行できます。

テーマとアプリケーションの関連付け

テーマを関連付けるアプリケーションを指定します。

テーマを選択して **[アプリケーションの設定]** をクリックします。

注:

- テーマは、テーマの機能とバックログ項目が関連付けられているアプリケーションを自動的に継承します。自動的に継承したアプリケーションは、テーマから削除できません。
- 機能とバックログ項目は、テーマのアプリケーションと自動的に関連付けられることはありません。

テーマの機能へのドリルダウン

機能 カラムには、割り当てられている機能の数がテーマごとに表示されます。

テーマに割り当てられている機能を表示するには、**機能** カラムの数値をクリックします。**機能** ページが開き、選択したテーマに割り当てられている機能が表示されます。

テーマの進行状況の追跡

テーマの進行状況の確認には、[テーマ]ページまたはダッシュボードのウィジェットを使用します。

[テーマ]ページ

- テーマごとに進行状況バーが表示されます。この進行状況バーでは、テーマの全ストーリー・ポイントに対して、すでに完了しているストーリー・ポイントの割合 % が表示されます。

進行状況バーにマウス・カーソルを置くと、完了済みおよび残りのストーリー・ポイントと、ユーザ・ストーリー数、不具合数が表示されます。

- 特定のリリースまたはアプリケーションに含まれるテーマの進行状況を確認するには、[アプリケーション]カラムまたは [リリース]カラムでフィルタを適用します。これにより、選択したアプリケーションまたはリリースに割り当てられているバックログ項目のみが集計されます。

ダッシュボード・ページ

指定したリリースまたはアプリケーションに含まれるテーマの開発ステータスを確認します。次のいずれかを実行します。

- ウィジェット・ギャラリーで、[リリース]カテゴリにある [テーマステータス]ウィジェットを選択します。
- 事前に定義されているリリースまたはアプリケーション・ウィジェットを選択するか、カスタム・ウィジェットを作成し、テーマ別にデータを表示する設定を行います。

機能の定義と優先度付け

プロダクトの機能を定義し、開発作業の進行状況を追跡します。

機能には、ランクやさまざまな **Weighted Smallest Job First WSJF** コンポーネント ビジネス価値、遅延コスト **CoD** , 全体の **WSJF** スコア に基づいて優先度を付けることができます。

WSJF の式は機能の優先度を決定する方法として定着しています。この式は、各種のパラメータと、全体の **WSJF** スコアに影響する算出された測定値から構成されます。

WSJF フィールド	
ビジネス価値	カスタマまたはビジネスに対する機能の価値。例：機能が収益に及ぼす影響。
時間重要度	このリリースにおける機能の配布の緊急度。
RR OE	リスクの削減または新しい機会の創出における機能の価値。
算出された測定値	
遅延コスト	機能が現在利用可能な場合と、後で利用可能な場合の差異。遅延コストは上記のコンポーネントの加重和で、次の式で計算します。 遅延コスト = ビジネス価値 x ビジネス価値の重み + 時間重要度 x 時間重要度の重み + RR OE x RR OE の重み
ジョブ・サイズ	機能の実装に必要な時間の見積もり。
WSJF スコア	遅延コストとジョブ・サイズの比。WSJF スコアが高いほど機能の優先度が高くなります。 WSJF スコア = 遅延コスト / ジョブ・サイズ

設定: WSJF の設定

1. [設定] で [ワークスペース] > [設定] を選択します。
2. [Weighted Smallest Job First (WSJF)] で、[WSJF を有効にする] を選択します。これにより、WSJF のカラムがグリッドで利用可能になります。
3. 遅延コスト・コンポーネントに割り当てる重み 0 / 0.25 / 0.5 / 0.75 / 1 を設定します。重みは機能の遅延コストの計算に影響します。

設定: 機能グリッドへのカラムの追加

1. [プロダクトバックログ] > [機能] タブを選択します。
2. [初期見積もり], [機能タイプ], [WSJF] の各カラムをグリッドに追加します。

手順 1 - 機能の定義

[プロダクトバックログ] > [機能] タブで機能を管理します。

1. [項目の追加] をクリックします。[タイプ] ボックスで [機能] が選択されていることを確認します。
2. [名前] を入力し、機能を [テーマ] と [アプリケーション] に割り当てます。
3. グリッドで、[機能タイプ] に [アーキテクチャ] または [ビジネス] を選択します。
4. 機能に [初期見積もり] を割り当てます。初期見積もりは [シャツ・サイズ] **XL, L, M, S, XS** で測定します。これにより、詳細がまだ必要でない場合や、詳細が不明な場合でも、リリースの初期段階で機能サイズを記録できます。

手順 2 - WSJF の値の設定

WSJF の値を使用して機能の優先度を付けます。ポリシーに基づいて、ビジネス価値のみ、遅延コスト **CoD** 合計、または全体の **WSJF** スコアに応じて優先度を設定します。

一度に **1** つの **WSJF** コンポーネントのみに注目し、計画した機能全体にわたって、そのコンポーネントの各値を設定することを推奨します。この方法により、対象コンポーネントのスケールの整合性を保つことができます。

Note: CoD コンポーネントについては、フィボナッチ数列の **1** から **21** までの値を選択します。

手順 3 - ストーリー・ポイントの設定

機能をストーリー・ポイントで見積もります。機能全体のサイズを考慮して、おおまかに見積もります。機能のストーリー・ポイントでの見積もりは、機能のバックログ項目から集計したストーリー・ポイントとは別のものです。たとえば、最初は機能に **40** のストーリー・ポイントがあると見積もったとします。その後、機能を複数のユーザ・ストーリーに分解し、各ユーザ・ストーリーでのストーリー・ポイントを見積もると、ストーリー・ポイントの集計が **50** になる可能性もあります。**Agile Manager** は両方の値を個別に保存します。

機能レベルでストーリー・ポイントを見積もると、リリースに対する機能を計画したり、残っているリリース・キャパシティを追跡する際に便利です。

手順 4 - リリースの計画

機能をリリース・バケットにドラッグするか、機能を選択して [計画] をクリックします。詳細については、"リリースの計画" on page 58 を参照してください。

手順 5 - 機能 ライフサイクルの管理

機能の作業の進行状況に応じて、そのステータスを変更してライフサイクルを管理します。各ステータスは、次のように定義できます。

ステータス	定義
新規	機能の初期状態。
定義済み	<ul style="list-style-type: none">初期見積もりが設定済み。優先度が設定済み ビジネス価値, 遅延コスト, WSJF スコア。ストーリー・ポイントが見積もり済み。
スコープ内	機能がリリースに計画されているが、その機能の作業がまだ開始されていない。
進行中	機能が複数のユーザ・ストーリーに分解され、リリースに割り当てられている。
完了	機能のバックログ項目がすべて完了済み。
受け入れ済み	プロダクト・オーナーまたはマネージャが機能の実装に満足している。
無効	機能がリリース計画から削除済み。

手順 6 - 機能の進行状況の分析

- [機能] ページで、[進行状況] カラムを使用して各機能の進行状況を追跡します。

- [ダッシュボード]で、[機能]カテゴリのウィジェットを使用して機能の計画と進行状況を分析します。

手順 7 - 機能の分離

機能が完了していないのにリリースが終了した場合は、その機能を分離して、開いているバックログ項目を他のリリースに移動できます。完了済みのバックログ項目は元のリリースに保持されます。

Note: 新しい機能に対してリリースを選択しないと、未完了のユーザ・ストーリーや不具合 選択内容による は、リリースが割り当てられないまま、すべて新しい機能に移動されます。

このようなバックログ項目を確実にリリースで表示可能にするには、新しい機能にリリースを定義してください。

機能を右クリックし、[機能の分離]を選択します。

プロダクト・バックログの作成

ユーザ・ストーリーと不具合のプロダクト・バックログを作成します。作成したプロダクト・バックログを基盤に、リリース・バックログを計画します。



テーマと機能の定義

プロダクトのテーマと機能を定義します。詳細については、"[テーマの定義](#)" on page 49 および"[機能の定義と優先度付け](#)" on page 51 を参照してください。

バックログ項目の作成と管理

1. [プロダクトバックログ]> [バックログ]ページを開きます。
2. [バックログ項目ビュー]ビューが選択されていることを確認してください。
3. 次のアクションを実行します。

<p>ユーザ・ストーリーの追加</p>	<p>ユーザ・ストーリーをプロダクト・バックログに追加します。</p> <p>Note: 次の特殊文字はユーザ・ストーリーの名前に使用できません。 \ ^ *</p> <ol style="list-style-type: none">「項目の追加」をクリックして、[ユーザ・ストーリー]を[タイプ]ドロップダウンリストから選択します。テンプレートを使用する場合は、テンプレートを選択します。事前に定義されたタスクなどの詳細が組み込まれたユーザ・ストーリーが作成されます。テンプレートは、ワークスペース管理者が管理します。各ストーリーのストーリー・ポイントを見積もります。これを元に、キャパシティに応じて、リリース・バックログとスプリント・バックログを計画します。詳細については、Balancing release and sprint workloadsを参照してください。機能、アプリケーション、チーム、優先度などのユーザ・ストーリーの詳細を定義します。これにより、バックログ項目のグループ化やフィルタ処理が可能になり、プロダクトの進行状況をさまざまなレベルで追跡できるようになります。 <p>機能一覧をフィルタ処理する場合は、まずアプリケーションを選択します。フィルタ処理が行われ、選択したアプリケーションに割り当てられた機能のみが、利用可能な機能として一覧表示されます。</p>
<p>バックログのランク付け</p>	<p>バックログのランク付けは、リリース・バックログとスプリント・バックログの計画を効率的に行う上で重要な役割を果たします。バックログ項目をランク付けしたら、ランクの一番高い項目をすぐ次のリリース・バックログまたはスプリント・バックログに追加します。</p> <p>詳細については、「バックログのランク付け on page 25」を参照してください。</p>

<p>ユーザ・ストーリーのアプリケーションへの関連付け</p>	<p>ユーザ・ストーリーを関連付けるアプリケーションを指定します。</p> <p>バックログ項目を選択して [アプリケーションの設定] をクリックします。</p> <p>アプリケーションに、バックログ項目の機能とテーマが自動的に関連付けられます。</p>
<p>ユーザ・ストーリーの分割</p>	<p>大きなユーザ・ストーリーを複数の小さなストーリーに分割します。新しく作成されたストーリーでは、一部を後のスプリントやリリースに延期する操作や、他の機能に割り当てる操作が可能です。</p> <p>詳細については、"グループ・ストーリーの作成" on page 27 を参照してください。</p>
<p>バックログ項目のウォッチ</p>	<p>ウォッチするユーザ・ストーリーまたは不具合を選択し、[その他のアクション]> [自分のウォッチリストに追加] をクリックします。</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ ステータスが変更された場合、またはバックログ項目がストーリーボードの期限を過ぎた場合、メール通知が送信されます。 ■ ウォッチ項目のサマリ情報は、[自分のウォッチ対象ユーザストーリー] ウィジェットと [自分のウォッチ対象不具合] ウィジェットで表示できます。
<p>依存関係の表示</p>	<p>バックログ項目に依存関係がある場合、[リンクされた項目] カラムに  アイコンが表示されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 依存関係のある項目を表示するには、[リンクされた項目] カラムでフィルタを適用します。 ■  アイコンの上にマウス・カーソルを置きます。[リンクされた項目] セクションに依存関係のサマリが表示されます。[すべて表示] をクリックすると、ダイアログ・ボックスが開いて項目の依存関係の図が表示されます。

<p>バックログ項目の進行状況の追跡</p>	<p>開発作業が始まると、進行状況バーでユーザ・ストーリーと不具合の進行状況を確認できます。</p> <p>グリッドに 進行状況]カラムが表示されていることを確認してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ バックログ項目ですでに完了している作業量は、バックログ項目のタスクに費やした時間で測定されます。 ■ 進行状況バーでは、バックログ項目のタスクに費やした時間が、残り時間との比較で表示されます。
<p>その他のアクション</p>	<p>バックログ項目で実行できるアクションの完全なリストについては、"バックログ項目で実行できるアクション" on page 146を参照してください。</p>

次のステップ

リリースを開始するには、プロダクト・バックログに含まれるバックログ項目を使用して、リリースを計画する作業が必要です。詳細については、"[リリースの計画](#)" **below**を参照してください。

リリースの計画

プロダクト・バックログからリリース・バックログに項目をプッシュします。リリースの機能を計画し、そのバックログ項目と共にドラッグするか、または個々のバックログ項目を計画できます。

このトピックでは、次の内容について説明します。

前提条件	59
機能をリリースに計画	59
バックログ項目をリリースに計画	59
リリース・バケットについて	60

前提条件

新しいリリースの作成と設定を行います。詳細については、"[リリースの設定](#)" on [page 176](#)を参照してください。

機能をリリースに計画

機能の作業準備ができたなら、その機能をリリースに割り当てます。

1. [\[プロダクトバックログ\]](#) > [\[機能\]](#) ページを開きます。
2. 機能をリリース・バケットにドラッグするか、機能を選択して [\[計画\]](#) をクリックします。

Tip: 機能の優先度付けの詳細については、"[機能の定義と優先度付け](#)" on [page 51](#)を参照してください。

バックログ項目をリリースに計画

機能をリリースに割り当てると、[\[機能計画\]](#) ダイアログ・ボックスが開き、機能と共にリリースに割り当てるバックログ項目を指定できます。

Note: 現在開いているバックログ項目のみがリリースに割り当てられます。完了したバックログ項目や、後で追加されたバックログ項目は割り当てられません。

別の方法として、次のように個々のバックログ項目をリリースに割り当てることもできます。

1. [\[プロダクトバックログ\]](#) > [\[バックログ\]](#) ページを開きます。
2. [\[バックログ項目ビュー\]](#) を選択します。
3. ランクまたは優先度でグリッドをソートします。
4. 計画の条件に従って、グリッドにフィルタを適用します。たとえば、特定の機能に関するユーザ・ストーリーを表示するフィルタを定義することができます。
5. グリッドで項目を選択し、[\[計画\]](#) 表示枠にあるリリース・バケットにドラッグします。

- リリースの計画では、リリース・キャパシティに注意してください。計画する項目のストーリー・ポイントは、リリース・キャパシティのストーリー・ポイントとほぼ等しくなるようにしてください。リリース・バケットには、リリースに割り当てられているストーリー・ポイントの数とキャパシティの残量が表示されます。詳細については、[Balancing release and sprint workloads](#)を参照してください。
- リリース・バケットのリンクをクリックすると、作成したリリース・バックログに移動できます。

Tip: バックログ項目の計画では、項目をスプリントとチームに直接割り当てることができます。グリッドで項目を選択し、[計画]をクリックします。

リリース・バケットについて

リリースに機能またはバックログ項目を割り当てた後、リリース・バケットが更新され、新しいコンテンツが反映されます。



バックログ項目のアーカイブ

管理者はテーマと機能をアーカイブすることにより、プロダクト・バックログから古い項目を削除できます。アーカイブによって **Agile Manager** のパフォーマンスに影響を与えることが

あり、テーマと機能にリストされる項目数が減ることもあります。

テーマと機能のアーカイブでは、子の項目もすべてアーカイブの対象になり、これには [完了]とマークされていない項目も含まれます。アーカイブ対象となる子の項目には、機能テーマのアーカイブ時、ユーザ・ストーリー、不具合、グループ・ストーリーがあります。

アーカイブされた項目は非表示★	アーカイブされた項目は表示★
バックログ・グリッドとリリース・グリッド スプリントの進行状況バー グループ・ストーリー タスク・ボード	旧リリースと最新リリースのグラフとバケット。関連情報のアーカイブ後も、特定のリリースまたはスプリントについて正確な画像が表示されます。 アーカイブされたテーマ、機能、バックログ項目が読み取り専用で表示されます。

Note: ユーザは、アーカイブ済み項目の読み取り専用リストを表示することはできませんが、アーカイブから取得することはできません。管理者は、項目の詳細を表示または変更する前に、その項目を取得する必要があります。

管理者は、個々のユーザ・ストーリーや不具合などの項目をアーカイブから取得できません。

- 親項目 テーマまたは機能 を取得すると、その子の機能、ユーザ・ストーリー、不具合も取得されます。
- 子項目 機能、ユーザ・ストーリー、不具合 を取得すると、その親の機能とテーマも取得されます。同じ機能とテーマの他の子項目はアーカイブされたままです。

取得された項目はグリッドに反映され、アーカイブ前と同様にユーザによるアクセスが可能になります。

アーカイブ項目の同期

アーカイブされている項目が ALM と同期している場合、ALM でこの項目を変更すると、変更内容はアーカイブされたユーザ・ストーリーまたは不具合と引き続き同期されます。

機能の紹介

テーマまたは機能のアーカイブ

Note: 項目をアーカイブするには、管理者の権限が必要です。

1. [プロダクトバックログ]> [テーマ]または [機能]ページで、アーカイブ対象の項目を選択します。
2. [その他のアクション]> [アーカイブ]を選択します。

アーカイブ項目の表示または取得

Note: アーカイブから項目を取得するには、管理者の権限が必要です。

1. 次のいずれかを行います。

特定のタイプのアーカイブ項目の表示	表示する項目のタイプに応じて、[プロダクトバックログ]> [テーマ]ページまたは [バックログ]ページを開きます。
特定のテーマまたは機能のアーカイブ済み子項目の表示	特定のテーマまたは機能の [詳細]ページを開きます。たとえば、[機能]グリッドで、機能 ID をクリックしてその [詳細]ページを表示します。 表示内容がテーマか機能かによって、[機能]または [バックログ項目]をクリックします。すべての子項目がグリッドに表示されます。

2. [その他のアクション]> [アーカイブの表示]を選択します。
3. 管理者のみ: 項目を取得するには、バックログに戻す項目を選択し、[アーカイブから取得]をクリックします。

プロダクト・バックログ・リファレンス

プロダクト・バックログを構成するエンティティと、エンティティ間の関係について説明します。このトピックの例では、架空のオンライン・ストアの開発について説明します。

プロダクト・バックログのすべてのエンティティは、特定のワークスペースのコンテキスト内で表示できます。エンタープライズ組織では、複数のワークスペースをスケーリングされたアジャイル・プロジェクトに使用できます。その場合、ユーザは自分に割り当てられたワークスペースの項目を表示できます。

複数のワークスペースにアクセスできるユーザは、ヘッダのドロップダウン・メニューを使用してワークスペースを切り替えられます。サイトで定義されているワークスペースが、標準設定のワークスペース1つのみの場合は、このドロップダウン・メニューは表示されません。

アプリケーション

Agile Manager では、同じワークスペース内で複数のアプリケーションを管理できます。アプリケーションとは、チームが開発するさまざまなコンポーネントです。アプリケーションには独立したアプリケーションや、完成後に統合され1つの製品になる複合アプリケーションがあります。

すべてのアプリケーションのユーザ・ストーリーは統合プロダクト・バックログで管理されます。このバックログでは、ワークスペース全体のアクティビティを的確に把握し、各アプリケーション内にあるユーザ・ストーリー間の依存関係を明確に定義することができます。

アプリケーションの例

オンライン・ストアのワークスペースには、次のアプリケーションが含まれています。

- Web Site
- Mobile App
- Marketplace

📑 テーマ

テーマとは、プロダクトが達成すべき最終的な目的、またはプロダクトの高レベルの機能領域を指します。

テーマは、複数の機能に分解されます。1つのテーマが複数のアプリケーションにまたがることもあります。

テーマの例

オンライン・ストアのワークスペースには、次のテーマがあります。

- Music Store
- Billing Module
- Security Compliance

📑 機能

機能とは、プロダクトの機能領域です。複数の機能がグループ化され、1つのテーマを構成します。1つの機能は、複数のユーザ・ストーリーに分解されます。機能は、複数のアプリケーションに関連付けできます。

Agile Manager では **ビジネスとアーキテクチャ**の2つのタイプの機能がサポートされています。カスタマ向けの変更には **ビジネス機能** を使用し、ビジネス機能をサポートするためにシステムで必要な変更には **アーキテクチャ機能** を使用します。

機能の例

Music Store テーマには、次のビジネス機能が含まれています。

- Album Database
- Song Playback
- Music Purchase

Music Purchase 機能をサポートするには、Secure Browsing 機能を開発する必要があります。

* バックログ項目

プロダクト・バックログにリストされるユーザ・ストーリーと不具合は、バックログ項目と呼ばれます。バックログ項目は、プロダクト・バックログからリリース・バックログとスプリント・バックログに計画します。

ユーザ・ストーリー

ユーザ・ストーリーには、ユーザがプロダクトとやり取りして実行できるはずのアクションが記述されます。ユーザ・ストーリーは、それぞれを1つの機能に関連付ける必要があります。また、アプリケーションに関連付けることもできます。

ユーザ・ストーリーの例

Album Database 機能には、次のような機能が含まれています。

- ユーザは、曲を友達に勧めることができます。
- ユーザは、ダウンロードしたアルバムを評価することができます。
- サイト管理者は、アルバムをアルバム・データベースから削除することができます。

グループ化されたユーザ・ストーリー

グループ化されたユーザ・ストーリーとは、関連する一連のユーザ・ストーリーで、元々のユーザ・ストーリーを複数の子に分割して作成されます。

子のユーザ・ストーリーは、それぞれを異なる機能、チーム、またはスプリントに割り当てできます。また、異なるリリースにさえも割り当てできます。子のストーリーは、親のストーリーのタスクと受け入れテスト、およびエンティティのリンクを常に継承します。

グループ化されたユーザ・ストーリーは、大きなユーザ・ストーリーを小さな複数の要素に分割して、異なるタイミングや異なるチームで完了しなければならない場合に役に立ちます。グループの進行状況は、[プロダクトバックログ]> [バックログ]から[グループストーリービュー]を使用して追跡できます。

グループ化されたユーザ・ストーリーの例

オンライン・ストアのワークスペースには、MP3 ファイルをダウンロードするためのグループ・ストーリーを含めることができます。

子のユーザ・ストーリーは、**Music Store** テーマおよび **Billing** テーマの各種機能の更新を計画するのに使用できます。これらの子ユーザ・ストーリーは、さまざまなスプリントとリリースで開発できますが、受け入れテストは同じであり、グループとして追跡できます。

不具合

プロダクト内で見つかった欠陥またはバグです。不具合は、ユーザ・ストーリーと一緒にプロダクト・バックログに格納されます。不具合は、ユーザ・ストーリーにリンクでき、機能とアプリケーションに関連付けできます。

タスク

ユーザ・ストーリーと不具合は、タスクに分解されます。

新しいタスクを作成するときは、そのタスクに必要なと考えられる時間を見積もります。タスクを完了したら、残り時間数をタスク・ボードで更新して、進行状況を報告します。タスクが完了としてマークされると、そのタスクの残り時間数が投入時間数に転送されます。

- バックログ項目内のすべてのタスクの見積もり時間は、その項目の計画時間に集計されます。
- すべてのタスクに対する投入時間と残り時間は、その項目の実際の時間数に集計されます。

バックログ項目の計画時間と実績時間は、[詳細]ページ、[リリース バックログ]および[スプリント バックログ]グリッド、またはカスタム・グラフで比較します。

Tip: タスクを編集して、計画外時間を追加したり、見積もりを更新することができます。

Agile Manager では、見積もり時間の履歴は保持されません。現在の見積もり値のみが集計されます。

プロダクト・バックログの Q&A

Q&A – テーマ	67
Q&A – 機能	69
Q&A – バックログ・グリッド	70
Q&A – リリース計画	73

Q&A – テーマ

バックログ項目をテーマに割り当てる方法をおしえてください。

ユーザ・ストーリーや不具合は、テーマに直接割り当てることはできません。テーマには機能を割り当てます。機能に割り当てられたバックログ項目は、その機能のテーマに間接的に関連付けられます。

バックログ内の項目を検索する方法をおしえてください。

バックログ内の項目を検索するには、グリッドにフィルタを適用します。フィルタの作成には、グリッドのカラム・フィルタのボックス、またはフィルタ・サイドバーを使用します。

次に、フィールド・タイプと指定できる式を示します。

- **テキスト・フィールド:** 文字列の一部を入力します。文字列の中でワイルドカード文字 * を指定できます。
- **数値フィールド:** フィルタの基準となる値を入力します。次の演算子を使用できます。
 - 次の演算子で上限値または下限値を定義します: >, <, >=, <=, <>
 - 最小値と最大値をハイフンでつなぎ、範囲を定義します。
- **リスト・フィールド:** フィルタの基準となる定義済みの値を選択します。

リリースにどのような機能とテーマが含まれているかを確認する方法をおしえてください。

1. [リリース管理]> [リリース バックログ]タブを選択します。
2. 正しいリリースが選択されていることを確認してください。
3. テーマと機能をグループ化します。

リリースに対して計画されているユーザ・ストーリーが、機能とテーマの下に一覧表示されます。

プロダクトには、テーマと機能を定義する必要がありますか。

Agile Manager では、プロダクトのテーマと機能を定義する必要はありません。テーマと機能を使用することにより、より大きなスケールでバックログ項目を追跡できるようになり、プロダクトの全体的な進行状況を把握しやすくなります。

テーマ、機能、バックログ項目の階層構造を表示する方法をおしえてください。

[機能]ページではプロダクトの全機能、[バックログ]ページではプロダクトの全バックログ項目が、非構造型のビューで表示されます。

機能とバックログ項目を階層構造ビューで表示するには、次の手順を実行します。

- **[機能]ページ:** テーマをグループ化します。機能が、属するテーマごとに表示されます。
- **[バックログ]ページ:** テーマをグループ化し、その下でさらに機能をグループ化します。バックログ項目がテーマと機能ごとに表示されます。

Q&A – 機能

テーマ、機能、バックログ項目の階層構造を表示する方法をおしえてください。

[機能] ページではプロダクトの全機能，[バックログ] ページではプロダクトの全バックログ項目が、非構造型のビューで表示されます。

機能とバックログ項目を階層構造ビューで表示するには、次の手順を実行します。

- **[機能] ページ:** テーマをグループ化します。機能が、属するテーマごとに表示されます。
- **[バックログ] ページ:** テーマをグループ化し、その下でさらに機能をグループ化します。バックログ項目がテーマと機能ごとに表示されます。

バックログ内の項目を検索する方法をおしえてください。

バックログ内の項目を検索するには、グリッドにフィルタを適用します。フィルタの作成には、グリッドのカラム・フィルタのボックス、またはフィルタ・サイドバーを使用します。

次に、フィールド・タイプと指定できる式を示します。

- **テキスト・フィールド:** 文字列の一部を入力します。文字列の中でワイルドカード文字 * を指定できます。
- **数値フィールド:** フィルタの基準となる値を入力します。次の演算子を使用できます。
 - 次の演算子で上限値または下限値を定義します: >, <, >=, <=, <>
 - 最小値と最大値をハイフンでつなぎ、範囲を定義します。
- **リスト・フィールド:** フィルタの基準となる定義済みの値を選択します。

ユーザ・ストーリーと不具合を機能に割り当てる手順をおしえてください。

バックログ項目の作成時、プロンプトが開き、作成したバックログ項目を機能に割り当

ることができます。バックログ項目の作成時に割り当てを行わなかった場合には、[バックログ]ページでバックログ項目を機能に割り当てることができます。

リリースにどのような機能とテーマが含まれているかを確認する方法をおしえてください。

1. [リリース管理]> [リリース バックログ]タブを選択します。
2. 正しいリリースが選択されていることを確認してください。
3. テーマと機能をグループ化します。

リリースに対して計画されているユーザ・ストーリーが、機能とテーマの下に一覧表示されます。

プロダクトには、テーマと機能を定義する必要がありますか。

Agile Manager では、プロダクトのテーマと機能を定義する必要はありません。テーマと機能を使用することにより、より大きなスケールでバックログ項目を追跡できるようになり、プロダクトの全体的な進行状況を把握しやすくなります。

Q&A – バックログ・グリッド

プロダクト・バックログで項目が表示されません。

次の手順を実行してください。

- 選択したお気に入りビューを確認します。探しているバックログ項目が、フィルタによって除外された可能性があります。
- データ・フィルタを確認します。[フィルタのクリア]をクリックしてフィルタをすべて削除します。または、フィルタ表示枠を展開してフィルタ条件を変更します。
- 画面の一番上にあるアプリケーション・セレクタをチェックします。バックログ項目に割り当てられているアプリケーションへのアクセス権限が必要です。または、未定義アプリケーションの項目にアクセスするには、アプリケーションフィールドの値が **未設定** である必要があります。

- ストーリー・ポイントの見積もりが完了していない項目のみがグリッドに表示されている可能性があります。ステータス・バーの **[すべて表示]** リンクを選択してください。

テーマ、機能、バックログ項目の階層構造を表示する方法をおしえてください。

[機能] ページではプロダクトの全機能， **[バックログ]** ページではプロダクトの全バックログ項目が、非構造型のビューで表示されます。

機能とバックログ項目を階層構造ビューで表示するには、次の手順を実行します。

- **[機能]** ページ: テーマをグループ化します。機能が、属するテーマごとに表示されます。
- **[バックログ]** ページ: テーマをグループ化し、その下でさらに機能をグループ化します。バックログ項目がテーマと機能ごとに表示されます。

バックログ項目の機能またはテーマを検索する方法をおしえてください。

項目の **ID** リンクまたは **タイプ・アイコン** グリッド内などの上にカーソルを置きます。ツールヒントが開き、項目の機能とテーマへのリンクが、定義されている場合は、表示されます。

なぜ、項目の見積もりはストーリー・ポイントで行うのですか。

ストーリー・ポイント数は、バックログ項目の相対的なサイズを示します。リリース・キャパシティとスプリント・ベロシティは、ストーリー・ポイントで測定します。ストーリー・ポイントをバックログ項目に割り当てておけば、それに合ったリリース・バックログとスプリント・バックログの計画に役立ちます。


項目がストーリー・ポイントで見積もられていない場合は、ステータス・バーまたは計画バケットにメッセージが表示されます。

計画バケット: リリース名をクリックすると、リリース・バックログが開きます。 **[ストーリーポイント]** が空欄になっているバックログ項目がないかチェックします。ストーリー・ポイントを見積もります。

ステータス・バー: ステータス・バーで **[%は予測されていません]** リンクをクリックします。ストーリー・ポイントが入力されていない項目のみがグリッドに表示されます。ストーリー・ポイントを見積もります。

Note: ステータス・バーには、見積もりが完了していない項目の数を示すメッセージが表示されます。フィルタ設定を変更した後も、類似のメッセージが表示されることがあります。

ステータス・バーにはどのような情報が表示されますか。

ステータス・バーには、現在のフィルタに基づいたバックログ項目の情報が表示されます。ステータス・バーの左にある車輪アイコンは、フィルタが適用されていることを示します。アイコンの上にマウス・カーソルを合わせると、フィルタの定義が表示されます。

バックログ全体の情報を表示するには、フィルタをすべて消去してください。

バックログ内の項目を検索する方法をおしえてください。

バックログ内の項目を検索するには、グリッドにフィルタを適用します。フィルタの作成には、グリッドのカラム・フィルタのボックス、またはフィルタ・サイドバーを使用します。

次に、フィールド・タイプと指定できる式を示します。

- **テキスト・フィールド:** 文字列の一部を入力します。文字列の中でワイルドカード文字 * を指定できます。
- **数値フィールド:** フィルタの基準となる値を入力します。次の演算子を使用できます。
 - 次の演算子で上限値または下限値を定義します: >, <, >=, <=, <>
 - 最小値と最大値をハイフンでつなぎ、範囲を定義します。
- **リスト・フィールド:** フィルタの基準となる定義済みの値を選択します。

グリッドに表示される項目数を減らす方法をおしえてください。

グリッドに表示されるユーザ・ストーリーと不具合が多すぎる場合は、フィルタを作成することによって表示する項目を限定できます。また、選択したフィールドの値に基づいて項目をグループ化できます。そうすることで、必要に応じてグループの表示を展開または折りたたむことができます。

公開のお気に入りを変更できるのはどのようなユーザですか。

どのユーザも公開のお気に入りを変更できます。管理者権限は必要はありません。

Q&A – リリース計画

バックログ項目の計画では、項目をスプリントやチームに直接割り当てることは可能ですか。

Agile Managerでは、リリース・バックログの計画から始めることをお勧めします。リリース・バックログから、個々のチームのスプリントを計画します。

特定のバックログ項目を担当するスプリントまたはチームがすでにわかっている場合は、項目を直接計画することが可能です。

1. グリッドで項目を選択します。
2. [計画]をクリックします。
3. [計画]ダイアログ・ボックスで [リリース]を選択します。次に、[スプリント]または [チーム]を選択します。両方選択することもできます。

[計画]表示枠にリリースが表示されません。

次のいずれかを試してください。

- 上下矢印を使って、リリース・バケットを上下方向にスクロールします。
- フィルタにより、リリースがリストから除外されている可能性があります。表示枠の上にあるリリース・フィルタ・リンクをクリックすると、追加のリリースを選択できます。

たとえば、ワークスペース内に合計 2 つのリリースがあり、1 つのみを現在表示しているとすると、フィルタには **1/2 リリース**と表示されます。

リリース管理

リリース・バックログの構築と管理，リリースの進行状況の追跡，リリースの品質の分析を行います。

本項の内容

リリース・バックログの管理	74
計画ボードの使用法	78
チーム・スプリントの計画	81
リリースの分析	82
ALI: リリースの品質分析	85
ALI: アプリケーションの品質分析	86

加えて、カンバン・ストーリーボードを使用して、リリースの全段階で開発の進行状況を管理することもできます。詳細については、"[カンバン・ストーリーボード](#)" on page 106を参照してください。

リリース・バックログの管理



リリースを開始するには、リリースで処理するユーザ・ストーリーのバックログを作成する必要があります。

前提条件: 新しいリリースの作成と設定を行います。詳細については、"[リリースの設定](#)" on page 176を参照してください。

1. プロダクトバックログを元に、リリースの計画を行います。 **Product Backlog** プロダクトバックログ]> **Backlog** バックログ]ページで、バックログ項目をリリース・バケットにドラッグします。詳細については、"[リリースの計画](#)" on page 58を参照してください。
2. [リリース管理]> [リリース バックログ]ページを開きます。

- 正しいリリースが選択されていることを確認してください。
- 次のアクションを実行します。

リリース・バックログの管理	
ユーザーストーリーのリリース・バックログへの追加	<p>リリース・バックログには、プロダクト・バックログのバックログ項目だけでなく、ユーザーストーリーを直接追加することも可能です。</p> <ol style="list-style-type: none">[項目の追加]をクリックして、[ユーザーストーリー]を[タイプ]ドロップダウンリストから選択します。テンプレートを使用する場合は、テンプレートを選択します。事前に定義されたタスクなどの詳細が組み込まれたユーザーストーリーが作成されます。テンプレートは、ワークスペース管理者が管理します。各ストーリーのストーリー・ポイントを見積もります。これを元に、キャパシティに応じて、リリース・バックログとスプリント・バックログを計画します。詳細については、Balancing release and sprint workloadsを参照してください。機能、アプリケーション、チーム、優先度などのユーザーストーリーの詳細を定義します。これにより、バックログ項目のグループ化やフィルタ処理が可能になり、プロダクトの進行状況をさまざまなレベルで追跡できるようになります。 <p>リリース・バックログに追加するバックログ項目は、プロダクト・バックログに含まれています。</p>

リリース・バックログの管理	
不具合のレポート	<p>a. [項目の追加]をクリックして、[不具合]を[タイプ]ドロップダウンリストから選択します。</p> <p>b. テンプレートを使用する場合は、テンプレートを選択します。事前に定義されたタスクなどの詳細が組み込まれた不具合が作成されます。</p> <p>ヒント:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 作成した不具合は、ユーザ・ストーリーまたは別の不具合に直接リンクできます。項目を選択し、[その他のアクション]> [リンクされた不具合の作成]をクリックします。 ■ [不具合管理]ページでは、不具合を追跡および管理するツールを利用できます。
バックログのランク付け	<p>バックログのランク付けは、リリース・バックログとスプリント・バックログの計画を効率的に行う上で重要な役割を果たします。バックログ項目をランク付けしたら、ランクの一番高い項目をすぐ次のリリース・バックログまたはスプリント・バックログに追加します。</p> <p>詳細については、"バックログのランク付け" on page 25を参照してください。</p>
依存関係の表示	<p>バックログ項目に依存関係がある場合、[リンクされた項目]カラムにアイコンが表示されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 依存関係のある項目を表示するには、[リンクされた項目]カラムでフィルタを適用します。 ■ アイコンの上にマウス・カーソルを置きます。[リンクされた項目]セクションに依存関係のサマリが表示されます。[すべて表示]をクリックすると、ダイアログ・ボックスが開いて項目の依存関係の図が表示されます。

リリース・バックログの管理	
ユーザ・ストーリーの分割	<p>大きなユーザ・ストーリーを複数の小さなストーリーに分割します。新しく作成されたストーリーでは、一部を後のスプリントやリリースに延期する操作や、他の機能に割り当てる操作が可能です。</p> <p>詳細については、"グループ・ストーリーの作成" on page 27を参照してください。</p>
バックログ項目のウォッチ	<p>ウォッチするユーザ・ストーリーまたは不具合を選択し、[その他のアクション]> [自分のウォッチリストに追加]をクリックします。</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ ステータスが変更された場合、またはバックログ項目がストーリーボードの期限を過ぎた場合、メール通知が送信されます。 ■ ウォッチ項目のサマリ情報は、[自分のウォッチ対象ユーザストーリー]ウィジェットと[自分のウォッチ対象不具合]ウィジェットで表示できます。
バックログ項目の進行状況の追跡	<p>開発作業が始まると、進行状況バーでユーザ・ストーリーと不具合の進行状況を確認できます。</p> <p>グリッドに [進行状況]カラムが表示されていることを確認してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ バックログ項目ですでに完了している作業量は、バックログ項目のタスクに費やした時間で測定されます。 ■ 進行状況バーでは、バックログ項目のタスクに費やした時間が、残り時間との比較で表示されます。
スプリント・バックログの計画	<p>それぞれのスプリントについて、バックログ項目を [計画]表示枠にあるスプリント・バケットにドラッグします。詳細については、"チーム・スプリントの計画" on page 81を参照してください。</p>
その他のアクション	<p>バックログ項目で実行できるアクションの完全なリストについては、"バックログ項目で実行できるアクション" on page 146を参照してください。</p>

計画ボードの使用方法

[リリース管理] > [計画ボード] タブを選択します。

目的

- リリース・バックログを視覚化して管理します。
- スプリント・バックログを計画します。

概要

計画ボードは、リリース・バックログの計画と進行状況の概観を提供し、リリース戦略の計画を支援する多機能ツールです。計画ボードでは、設定可能なグリッドにすべてのリリース・バックログ項目が表示されます。グリッド上ではバックログ項目はタイルで表されません。

計画ボードは、グリッドの行とカラムを定義するプロパティを選択することで、自分の計画戦略に沿うように設計できます。たとえば、グリッドの**カラム**にはスプリントをリストし、**行**にはプライオリティをリストすることもできます。タイルがグリッド内にどのように分配されているかを確認することで、優先度の高いユーザ・ストーリーがリリースのどこで計画されているかを評価できます。

さらに、**3番目のディメンション 色** に対してプロパティを選択できます。同じ例を使用し、ステータスを色で表した場合、各スプリント内の優先度の高いストーリーの進行状況を理解できます。

計画ボード上のタイルをシフトすると、バックログ項目のプロパティを動的に変更できます。たとえば、優先度の低いユーザ・ストーリーを後のスプリントに移動できます。また、タイルを上位の行に移動して、ユーザ・ストーリーの優先度を上げることさえも可能です。

カラム、行、および色のあらかじめ設定された組み合わせから選択するか、カスタム・ビューを設計してください。

機能の紹介

定義済みのビューのロード

[お気に入り]矢印をクリックし、[非公開]または[公開]フォルダからビューを選択します。

[公開]フォルダには、あらかじめ設定された次のお気に入りがあります。

事前設定されたお気に入り	推奨される使用方法
テーマごとのリリース・バックログ・ライフサイクル	現在のリリース内のプロダクト・テーマの進行状況を追跡します。
テーマごとのスプリント・バックログ計画	リリース・バックログ項目をテーマに基づいてスプリントに計画します。
アプリケーションごとのリリース・バックログ・ライフサイクル	現在のリリース内のアプリケーションの進行状況を追跡します。
アプリケーションごとのリリース・タイムライン・モード★★	リリース・バックログ項目をアプリケーションに基づいてスプリントに計画します。
タイプごとのスプリント・バックログ計画	スプリントおよびチームに対するユーザ・ストーリーと不具合の割り当てのバランスを取ります。
優先度ごとのスプリント・バックログ計画	リリース・バックログ項目を優先度に基づいてスプリントに計画します。
ステータスごとのスプリント・バックログ概要	スプリント・タイムラインに沿ってバックログ項目のステータスを追跡します。

カスタム・ビューの設計

1. [カラム], [行], および [色]ボックスで、グリッドのディメンションを定義するプロパティを選択します。

標準設定のプロパティのほかに、カスタマイズした単一選択のリスト・フィールドも選択できます。

2. **【お気に入り】**矢印をクリックし、**【お気に入りに追加】**を選択します。**【公開】**フォルダの下に保存するカスタム・ビューは、すべてのユーザが利用できます。

計画ボードへのフィルタの適用

標準設定では、すべてのリリースバックログ項目のタイルが計画ボードに表示されます。計画ボード上のタイルの数を減らすには、ユーザ・ストーリー、不具合、またはその両方に対するフィルタを定義します。

フィルタの左サイドバーを展開し、フィルタの基準とするプロパティを選択してください。

リリースの進行状況の確認

計画ボードを使用して、リリース計画の進行状況を把握します。それには、ステータスごとのバックログ項目の数を確認します。

【お気に入り】をクリックします。**【公開】**フォルダから、**【テーマ別のリリースライフサイクル】**ビューを選択します。

ビュー内のカラムはステータスを表し、行はチームを表します。リリースの全体的なステータスを確認し、バックログ項目を複数のチーム間で再配分できるかどうか評価できます。

さらに、ユーザ・ストーリー・テーマは色で表現されます。これにより、特定のテーマの進捗状況を確認できます。

計画ボードでのスプリントの計画

次のいずれかを行います。

- 計画ボードのカラムと列に沿ってスプリントとチームをリストするビューを選択します。スプリントまたはチームに計画されていないバックログ項目は、スプリントおよびチーム・リストの最後の**【値なし】**ボックスにあります。**【値なし】**ボックスからスプリントおよびチーム・ボックスにタイルをドラッグしてください。
- タイルを右クリックし、**【計画】**を選択します。

チーム・スプリントの計画

スプリントを開始するには、リリース・バックログの項目をチームのスプリント・バックログに追加する作業が必要です。

スプリント・バックログの計画は、[リリース バックログ]ページでリリース・バックログから項目をドラッグして行います。または、[計画 ボード]でリリース全体のスプリント計画の概要を表示し、スプリント間でバックログ項目を移動します。

[リリース バックログ]ページでのスプリントの計画

1. [リリース管理]> [リリース バックログ]ページを開きます。
2. 正しいリリースが選択されていることを確認してください。
3. ランクまたは優先度でグリッドをソートします。
4. 計画の条件に従って、グリッドにフィルタを適用します。たとえば、特定の機能に関するユーザ・ストーリーを表示するフィルタを定義することができます。
5. 右の計画表示枠で、計画するスプリントを選択します。スプリントに参加するチームが一覧表示されます。
6. グリッドで項目を選択し、[計画]表示枠にあるチーム・バケットにドラッグします。
7. スプリントの計画では、チームの予測スプリント・ベロシティに注意してください。計画する項目のストーリー・ポイントが、チームのスプリント・ベロシティの見積もりとほぼ等しくなるようにします。チーム・バケットには、チームに割り当てられているストーリー・ポイントの数と残りのベロシティが表示されます。詳細については、[Balancing release and sprint workloads](#)を参照してください。
8. [計画]表示枠でチームのリンクをクリックすると、そのチームのスプリント・バックログに移動できます。

計画ボードでのリリースの計画

計画ボードでは、リリース・バックログを3つのディメンションで視覚的に表示できます。計画ボードを使用して、選択した属性 優先度、アプリケーション、テーマなどでリリース・バックログ項目の分布を表示し、選択した条件に従ってスプリントを計画できます。

計画ボードの使用方法的詳細については、"[計画ボードの使用法](#)" on page 78を参照してください。

リリースの分析



Agile Manager では、リリースの進行状況と品質を追跡するために、さまざまな分析ツールが用意されています。

[リリース バックログ] ページのウィジェット

[リリース バックログ] ページの上部にあるウィジェットを使用して、ユーザ・ストーリーと不具合のステータスを確認します。グラフには、現在のフィルタ適用後の項目が表示されます。

リリース・マネージャ・ダッシュボード

[ダッシュボード] で、定義済みの [リリース マネージャダッシュボード] のお気に入りを選択します。このダッシュボードでは次のウィジェットを利用できます。

ウィジェット	説明
<p data-bbox="240 304 451 373">リリース・バーン ダウン</p> 	<p data-bbox="488 304 1365 415">リリースの各 ステージで、リリースのバックログを完了 するまでに残 っているストーリー・ポイントを利用可能なキャパシティと比較して表示 します。</p> <p data-bbox="488 447 1328 516">直線は、リリースが終了 するまでの期間中、キャパシティの残量 時間 を示します。</p> <p data-bbox="488 548 1308 583">折れ線は、リリースで残 っているタスクの作業時間 を示します。</p> <ul data-bbox="488 621 1365 800" style="list-style-type: none"><li data-bbox="488 621 1365 695">• 折れ線が直線よりも上にある場合、チームの作業は予定より遅れています。<li data-bbox="488 726 1365 800">• 折れ線が直線よりも下にある場合、チームの作業は予定よりも早く進んでいます。
<p data-bbox="240 835 451 905">グループ・ベロシ ティ</p> 	<p data-bbox="488 835 1349 905">各 スプリントでグループが完了したストーリー・ポイント数を、グループの平均 スプリント出力 と比較して表示します。</p> <p data-bbox="488 936 1360 1005">平均と大幅に異なるベロシティのあるスプリントは、さらに分析する必要がある可能性があります。</p>

ウィジェット	説明										
<p data-bbox="245 302 444 415">リリース不具合 累積フロー・ ダイアグラム</p> 	<p data-bbox="488 302 1377 415">リリースの各 ステージで、グループに割り当てられた不具合の数を、ステータスごとにまとめて表示します。各バンドは同じステータスのユーザ・ストーリーの数を示します。</p> <p data-bbox="488 447 1377 520">次に、グラフで表示されるステータスと、それぞれの理想的な状態について説明します。</p> <table border="1" data-bbox="488 552 1377 1745"> <tbody> <tr> <td data-bbox="488 552 667 877">合計</td> <td data-bbox="667 552 1377 877"> <p data-bbox="683 562 1360 678">理想的なリリースでは、グラフの形状はほぼ長方形になります。ただし、リリースの開始時は新しい項目が増加する場合があります。</p> <p data-bbox="683 709 1360 867">リリースの開始時、グラフの高さは主に新しい項目を示しています。そこから、計画された項目がさまざまなステータスを経て、最後にはすべて完了します。</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="488 877 667 1150">新規</td> <td data-bbox="667 877 1377 1150"> <p data-bbox="683 888 1369 1129">新しいコンテンツの大半は、リリースの開始時に計画されます。新規の数が増えるということは、リリースの進行中にユーザ・ストーリーが追加されたことを意味します。その後、ユーザ・ストーリーが進行中へと移行すると、新規の数は徐々に減っていきます。</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="488 1150 667 1339">進行中</td> <td data-bbox="667 1150 1377 1339"> <p data-bbox="683 1161 1369 1318">進行中のユーザ・ストーリーの数は、ほぼ一定になります。追加の項目の作業を開始する前に、チームはユーザ・ストーリーをクローズして、それらをテスト中に移行する必要があります。</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="488 1339 667 1602">テスト中</td> <td data-bbox="667 1339 1377 1602"> <p data-bbox="683 1350 1369 1581">テスト中と進行中のグラフは、若干のタイムラグで並行して推移していきます。進行中からテスト中へと項目が徐々に移行するようになるには、各スプリントの開始後まもなく、いくつかの小さなユーザ・ストーリーをチームが完了しようと試みる必要があります。</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="488 1602 667 1745">完了</td> <td data-bbox="667 1602 1377 1745"> <p data-bbox="683 1612 1360 1728">完了の項目は、リリースの期間中、着実に増えていき、リリースの最後にはこの項目数が最も多くなります。</p> </td> </tr> </tbody> </table>	合計	<p data-bbox="683 562 1360 678">理想的なリリースでは、グラフの形状はほぼ長方形になります。ただし、リリースの開始時は新しい項目が増加する場合があります。</p> <p data-bbox="683 709 1360 867">リリースの開始時、グラフの高さは主に新しい項目を示しています。そこから、計画された項目がさまざまなステータスを経て、最後にはすべて完了します。</p>	新規	<p data-bbox="683 888 1369 1129">新しいコンテンツの大半は、リリースの開始時に計画されます。新規の数が増えるということは、リリースの進行中にユーザ・ストーリーが追加されたことを意味します。その後、ユーザ・ストーリーが進行中へと移行すると、新規の数は徐々に減っていきます。</p>	進行中	<p data-bbox="683 1161 1369 1318">進行中のユーザ・ストーリーの数は、ほぼ一定になります。追加の項目の作業を開始する前に、チームはユーザ・ストーリーをクローズして、それらをテスト中に移行する必要があります。</p>	テスト中	<p data-bbox="683 1350 1369 1581">テスト中と進行中のグラフは、若干のタイムラグで並行して推移していきます。進行中からテスト中へと項目が徐々に移行するようになるには、各スプリントの開始後まもなく、いくつかの小さなユーザ・ストーリーをチームが完了しようと試みる必要があります。</p>	完了	<p data-bbox="683 1612 1360 1728">完了の項目は、リリースの期間中、着実に増えていき、リリースの最後にはこの項目数が最も多くなります。</p>
合計	<p data-bbox="683 562 1360 678">理想的なリリースでは、グラフの形状はほぼ長方形になります。ただし、リリースの開始時は新しい項目が増加する場合があります。</p> <p data-bbox="683 709 1360 867">リリースの開始時、グラフの高さは主に新しい項目を示しています。そこから、計画された項目がさまざまなステータスを経て、最後にはすべて完了します。</p>										
新規	<p data-bbox="683 888 1369 1129">新しいコンテンツの大半は、リリースの開始時に計画されます。新規の数が増えるということは、リリースの進行中にユーザ・ストーリーが追加されたことを意味します。その後、ユーザ・ストーリーが進行中へと移行すると、新規の数は徐々に減っていきます。</p>										
進行中	<p data-bbox="683 1161 1369 1318">進行中のユーザ・ストーリーの数は、ほぼ一定になります。追加の項目の作業を開始する前に、チームはユーザ・ストーリーをクローズして、それらをテスト中に移行する必要があります。</p>										
テスト中	<p data-bbox="683 1350 1369 1581">テスト中と進行中のグラフは、若干のタイムラグで並行して推移していきます。進行中からテスト中へと項目が徐々に移行するようになるには、各スプリントの開始後まもなく、いくつかの小さなユーザ・ストーリーをチームが完了しようと試みる必要があります。</p>										
完了	<p data-bbox="683 1612 1360 1728">完了の項目は、リリースの期間中、着実に増えていき、リリースの最後にはこの項目数が最も多くなります。</p>										
<p data-bbox="245 1776 461 1892">リリース・バックログ 累積フロー・ ダイアグラム</p>	<p data-bbox="488 1776 1385 1850">リリースの各 ステージで、グループに割り当てられたユーザ・ストーリーと不具合の数を、ステータスごとにまとめて表示します。</p>										

リリース計画のレトロスペクティブを操作するには、ウィジェット・ギャラリーを開き、[\[レトロスペクティブ\]](#)カテゴリのウィジェットを選択します。

ALI アナリシス

ソース・コードやビルド情報の視点からリリースの品質を確認するには、[\[リリース管理\]](#) > [\[ALI サマリ\]](#)ページを開きます。

詳細については、"[ALI: リリースの品質分析](#)" [below](#)および"[ALI: アプリケーションの品質分析](#)" [on the next page](#)を参照してください。

ALI: リリースの品質分析

ALI の分析機能は、ビルドとソースコードの情報に基づいてリリースの品質を評価します。

[\[リリース管理\]](#) > [\[ALI サマリ\]](#)ページの左上隅で、[\[リリース サマリ\]](#)が選択されていることを確認します。

このページには次のウィジェットが表示されます クリックすると拡大表示。

ウィジェット	説明
 <p>スプリントの概要</p> <p>このウィジェットは、リリースのタイムラインに沿って、各スプリントの主要な統計情報のサマリを表示します。水平スクロール・バーを動かして、リリースの他の部分を表示します。</p>	<p>リリースのタイムラインに沿って、各スプリントの主要な統計情報のサマリを表示します。</p> <p>水平スクロール・バーを動かして、リリースの他の部分を表示します。</p>
 <p>重要度別不具合</p> <p>このウィジェットは、リリースに関連付けられた未解決の不具合の数が、不具合の重要度別にグループ化されて表示されます。</p> <p>Agile Manager ダッシュボードのチャート内の不具合の詳細については、詳細については、"ダッシュボードと分析 ツール" on page 34を参照してください。</p>	<p>リリースに関連付けられた未解決の不具合の数が、不具合の重要度別にグループ化されて表示されます。</p> <p>Agile Manager ダッシュボードのチャート内の不具合の詳細については、詳細については、"ダッシュボードと分析 ツール" on page 34を参照してください。</p>

ウィジェット	説明
<p>コード変更</p> <p>コード変更</p> <ul style="list-style-type: none"> ユーザストーリー 40% 不具合 51% 未割り当て 9% 	<p>ユーザ・ストーリーおよび不具合と関連付けられている、または関連付けられていないリリース内のコード変更の割合。</p> <p>カテゴリをクリックすると [ソースコード サマリ] ページが開き、関連するコード変更が表示されます。詳細については、 HP ALI Q&A を参照してください。</p>
<p>カテゴリ別 ビルド・ステータス</p> <p>カテゴリ別ビルド ステータス</p> <p>高速</p> <ul style="list-style-type: none"> 成功: 580 警告: 294 失敗: 180 合計: 106 <p>夜間</p> <ul style="list-style-type: none"> 成功: 64 警告: 35 失敗: 21 合計: 8 	<p>各ビルド・タイプに対するビルド・ステータスの内訳を示します。</p> <p>設定 カテゴリをクリックすると、そのタイプの [ビルド サマリ] ページが開きます。詳細については、 「[ビルド サマリ] ページ」 を参照してください。</p>
<p>開発調整</p>	<p>リリース中に作業したユーザ・ストーリーと、変更したコード行数がストーリーごとに表示されます。</p> <p>ユーザ・ストーリーは、優先度 高い、普通、低い の高い順に表示されます。同じ優先度のストーリーは、コード変更数の多い順に表示されます。 [コード変更] 見出しをクリックすると、表示順序が逆になります。</p>
<p>コミット者</p> <p>コミット者</p> <ul style="list-style-type: none"> Ceki Gulcu 75% Sebastien Pennec 25% Tomasz Nurkiewicz 0% Joern Huxhorn 0% Craig P. Mottin 0% <p>表示数を増やす</p>	<p>リリースのコードを変更およびコミットした開発者を、貢献レベル順に表示します。貢献レベルは、LOC Lines of Code で測定されます。</p>

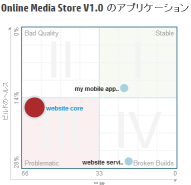
ALI: アプリケーションの品質分析

ALI の分析機能は、ビルドとソースコードの情報に基づいてリリース内のアプリケーションの品質を評価します。

[リリース管理] > [\[ALI サマリ\]](#) ページの左上隅で、[\[アプリケーション サマリ\]](#) が選択されていることを確認します。

このページには、選択した期間の情報のみが表示されます。期間は、**期間**ドロップダウン・リストで選択できます。

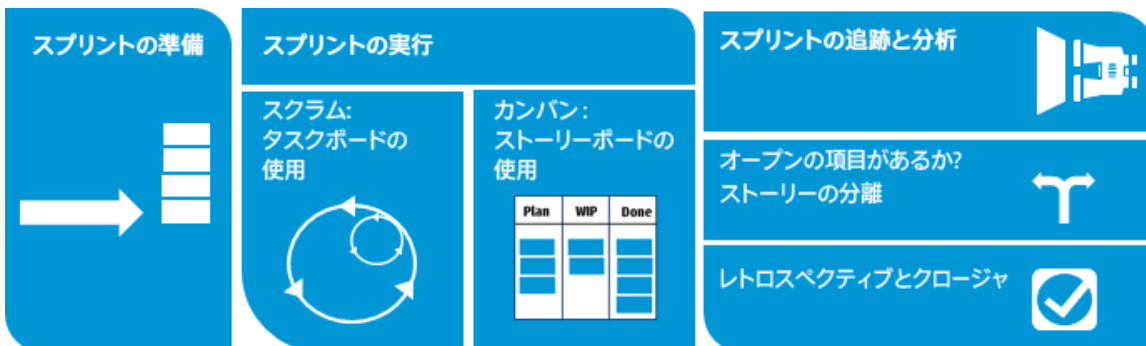
このページには次のウィジェットが表示されます。

ウィジェット	説明
<p data-bbox="245 470 516 499">クアドラント・チャート</p> 	<p data-bbox="657 470 1377 621">アプリケーションを、未解決の不具合とビルドの結果という2つのディメンションでプロットします。3番目のディメンションであるコード変更は、アプリケーション・バブルの大きさと表されます。</p> <p data-bbox="657 653 1377 726">アプリケーションは、表示されているクアドラントごとに次のように評価されます。</p> <ul data-bbox="657 751 1377 1140" style="list-style-type: none"><li data-bbox="657 751 1377 831">I - 安定したビルド: ビルドの成功率が平均以上であり、未解決の不具合もほとんどありません。<li data-bbox="657 856 1377 936">II - 品質が低いビルド: ビルドの成功率は平均以上ですが、未解決の不具合が平均を超えています。<li data-bbox="657 961 1377 1041">III - 問題があるビルド: ビルドの失敗率が高く、未解決の不具合も平均を超えています。<li data-bbox="657 1066 1377 1146">IV - 失敗率の高いビルド: 未解決の不具合はほとんどありませんが、ビルドの失敗率が高くなっています。 <div data-bbox="657 1171 1377 1549"><p data-bbox="673 1192 738 1222">Tip:</p><ul data-bbox="682 1262 1377 1524" style="list-style-type: none"><li data-bbox="682 1262 1377 1377">• アプリケーション・バブルの上にカーソルを置くと、ビルドの失敗率と未解決の不具合の数が表示されます。<li data-bbox="682 1409 1377 1524">• アプリケーション・バブルをクリックすると、ページ右に表示されるアプリケーションを変更できます。</div>

ウィジェット	説明																												
<p>設定別ビルド・ステータス</p> <p>設定別ビルドステータス</p> 	<p>アプリケーションのビルドの成功率と失敗率を、ビルド構成ごとに並べて表示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ドロップダウン・リストからアプリケーションを選択してください。 ビルド構成グラフをクリックすると、そのビルド構成に含まれるビルドが [ビルド] ページに表示されます。 																												
<p>コード変更</p> <p>コード変更</p> 	<p>ユーザ・ストーリーおよび不具合と関連付けられている、または関連付けられていないアプリケーション内のコード変更の割合。</p> <p>ドロップダウン・リストからアプリケーションを選択してください。</p>																												
<p>最終ビルド</p> <p>最終ビルド</p> 	<p>アプリケーションの最後のビルドのステータス、テスト情報、カバレッジ情報が表示されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ドロップダウン・リストからアプリケーションを選択してください。 ビルド番号をクリックすると [ビルド] ページが開き、ビルドの詳細情報が表示されます。 																												
<p>最終コミット</p> <p>最終コミット</p> 	<p>アプリケーションで行われた直近のコミットを3つ表示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ドロップダウン・リストからアプリケーションを選択してください。 詳細の表示 をクリックすると [ソースコード] ページが開き、コード変更の詳細が表示されます。 																												
<p>アプリケーション・グリッド</p> <p>アプリケーション</p> <table border="1" data-bbox="251 1606 617 1711"> <thead> <tr> <th>名前</th> <th>ビルド</th> <th>警告</th> <th>失敗</th> <th>テスト</th> <th>カバレッジ</th> <th>コード変更</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>my-mobile-application</td> <td>22</td> <td>5%</td> <td>90%</td> <td>49%</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>mobile.com</td> <td>65</td> <td>0%</td> <td>93%</td> <td>49%</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>mobile-service</td> <td>20</td> <td>0%</td> <td>80%</td> <td>49%</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	名前	ビルド	警告	失敗	テスト	カバレッジ	コード変更	my-mobile-application	22	5%	90%	49%			mobile.com	65	0%	93%	49%			mobile-service	20	0%	80%	49%			<p>すべてのアプリケーションについて、不具合、最後のビルド結果、コード変更の重要な統計情報を比較します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ドロップダウン・リストからアプリケーションを選択してください。 カラム見出しをクリックすると、そのカラムでテーブルがソートされます。
名前	ビルド	警告	失敗	テスト	カバレッジ	コード変更																							
my-mobile-application	22	5%	90%	49%																									
mobile.com	65	0%	93%	49%																									
mobile-service	20	0%	80%	49%																									

スプリントの管理

チーム・スプリントを計画し、作業項目をタスクに分割し、スプリントを実行し分析します。



- **準備:** 特定のスプリントまたはリリースについて、ユーザ・ストーリーと不具合を計画します。項目ごとにタスクと受け入れテストを定義し、ストーリー・ポイントの合計がチームのキャパシティと等しくなるようにします。はじめに、項目をチーム・メンバに割り当てます。

詳細については、"[スプリントの準備](#)" on the next pageを参照してください。

- **実行:** チームで使用するアジャイルの方法論に応じて、タスク・ボードまたはストーリーボードを使用してスプリントを実行します。

タスクと受け入れテストを完了し、リンクされた不具合があれば処理して、ユーザ・ストーリーを [完了]へ移行します。

スプリント全体で、ダッシュボードでグラフとウィジェットを使用して進行状況を分析します。表示される情報に基づいて、優先度、割り当て、その他のデータを変更できます。

詳細については、"[タスク・ボードの使用](#)方法" on page 94および"[カンバン・ストーリーボード](#)" on page 106を参照してください。

- **追跡と分析:** スプリントの最後に、チームが完了した項目を確認します。チームで良い成果が得られたプラクティスと、次回に改善が可能な点を一覧表示します。開いている項目は移動するか、次のスプリントに分離します。

詳細については、次を参照してください。

- ["スプリントの追跡と分析" on page 98](#)
- ["ユーザ・ストーリーの分離" on page 101](#)
- ["スプリントのレトロスペクティブとクロージャ" on page 103](#)

スプリントの準備

スプリントの計画を行うミーティングでは、スプリントで処理するユーザ・ストーリーと不具合のバックログを作成し、バックログ項目のタスクを定義します。次に、バックログ項目を追加し、タスクをチーム・メンバに割り当てます。

1. [\[リリース管理\]](#) > [\[スプリントバックログ\]](#) ページを開きます。
2. 正しいスプリントとチームが選択されていることを確認してください。

機能の紹介

スプリント・バックログの計画

スプリント・バックログ項目の計画は、次のページで行います。

- **リリース・バックログ:** [\[リリース バックログ\]](#) ページから項目をスプリント・バケットにドラッグすることで、スプリント・バックログを計画します。詳細については、["チーム・スプリントの計画" on page 81](#) を参照してください。
- **計画ボード:** [\[計画ボード\]](#) でリリース全体のスプリント計画の概要を表示し、スプリント間でバックログ項目を移動します。詳細については、["計画ボードの使用法" on page 78](#) を参照してください。

割り当てを行っていないユーザ・ストーリーは、スプリント・バックログに直接追加できません。[\[項目の追加\]](#) をクリックします。

バックログのランク付け

スプリント・バックログのバックログ項目は、リリース・バックログのランクに基づいてランク付

けされます。スプリント・バックログをランク順にソートし、必要に応じてランクを調整します。

詳細については、"[バックログのランク付け](#)" on page 25を参照してください。

タスクの定義

一般的に、バックログ項目はユーザの視点で作成します。開発作業計画の作成では、ユーザ・ストーリーと不具合を詳細なタスクに分割し、開発者の視点から作成する必要があります。タスクは、バックログ・グリッドの下にある表示枠に表示されます。

1. バックログ項目を右クリックして **[タスクの追加]** を選択します。
2. タスクについて、次の内容を入力します。

タスク	タスクの説明
責任者	タスクに割り当てられたユーザ。標準設定では、バックログ項目のオーナーが選択されます。タスクは、チームのどのメンバにも割り当てることができます。
見積もり	タスクの単位は時間です。バックログ項目の単位はストーリー・ポイントです。 タスクの完了までに必要な時間数を見積もり、指定します。 標準設定のタスクの見積もりは、管理者が [ワークスペース]> 設定] 設定ページで定義します。
色カテゴリ	タスクに色カテゴリを割り当てます。オプション。たとえば、開発、QA、ドキュメント作成の各タスクを色カテゴリで識別します。

受け入れテストの定義



ユーザ・ストーリーが完了したとみなされるために必要な条件を指定します。受け入れテストは、バックログ・グリッドの下にある表示枠に表示されます。

ワークスペースの設定によっては、ユーザ・ストーリーの受け入れテストがすべて完了しないとユーザ・ストーリーは**完了**になりません。

チーム・メンバへの作業項目の割り当て

タスクをチーム・メンバに割り当てる前に、チーム・メンバのキャパシティを計算しておく必要があります。

バックログ項目とタスクは、右の [計画] 表示枠のユーザ・バケットにドラッグしてチーム・メンバに割り当てることができます。

タスク	説明
<p>割り当てられた作業時間とキャパシティの比較</p>	<p>[計画] 表示枠上部にはチームのスプリント用に割り当てられた合計作業時間と全チームメンバの総キャパシティが表示され、チームのキャパシティの範囲内で計画されたのか , または範囲を超えて計画されたのか  が示されます。</p> <p>割り当てられた合計作業時間には、投入済みの作業時間と残りの作業時間の両方が含まれます。</p> <p>各チーム・メンバのバケットには、チーム・メンバに定義されている総キャパシティに対する割り当て時間の割合が表示されます。</p> <p>各チーム・メンバのキャパシティ・リンク 12/36時間割り当て済み (33%) をクリックすると、そのチーム・メンバのキャパシティを変更できます。</p> <p>作業日数 現在のスプリントで、チーム・メンバがチームで作業できる日数。この数値は、スプリント内で週末を除外した日数です。</p> <p>スプリントの期間中に休暇をとる場合は、チーム・メンバの作業日数から差し引いてください。</p> <p>時間 / 日 チーム・メンバがチームで作業できる1日あたりの作業時間。ユーザが複数のチームに参加している場合は、現在のチームで作業可能な時間を調整してください。</p>
<p>バックログ項目の割り当て</p>	<p>バックログ項目のオーナーを設定するには、項目を選択してユーザのバケットにドラッグします。バックログ項目のタスクがすべてオーナーの作業負荷に追加されます。追加されたタスクは、他のユーザに割り当てることも可能です。</p>

タスク	説明
タスクの割り当て	<p>タスクをユーザに割り当てる作業は、タスクの定義で行います。割り当てられたタスクは、[計画]表示枠のユーザ・バケットにドラッグすることにより、他のユーザに割り当てることができます。</p> <p>Note: バックログ項目の割り当てを別のチームに変更しても、タスクは元のチームのユーザに割り当てられたままになることがあります。</p>

スプリント・バックログのエクスポート

スプリント・データを他のアプリケーションで使用するために、スプリント・バックログ・グリッドを **Excel** または **CSV** ファイルにエクスポートします。エクスポートしたデータにはグリッドに表示されるすべてのカラム、フィルタ、**説明**]および **コメント**]フィールドが含まれます。

Tip: Excel にエクスポートする場合、タスクと受け入れテストを含めることもできます。

1. エクスポートする項目のフィルタを定義し、対象とするカラムを調整します。
2. [その他のアクション]> [バックログを **Excel** にエクスポート]または [バックログを **CSV** にエクスポート]をクリックします。
3. [バックログを **Excel** にエクスポート]ダイアログ・ボックスで、タスクおよび受け入れテストを含めるかどうかを選択します。

タスクと受け入れテストが個別の **Excel** タブにエクスポートされます。

次のステップ

スプリントの実行の追跡

次の **Agile Manager** ツールを使ってスプリントの実行を追跡します。

- **タスク・ボード:** タスク・ボードを使用して、各タスクの進行状況を追跡し、経過時間をレポートします。詳細については、"**タスク・ボードの使用法**" [on the next page](#) を参照してください。

- **ストーリーボード:** ストーリーボードを使用して、バックログ項目の開発のチーム・プロセスを視覚化し、進行状況を表示し、スケジュールを徹底します。ストーリーボードは、単独のスプリントの境界内で1つのスプリントまたは複数のスプリントにわたって使用できます。詳細については、"[カンバン・ストーリーボード](#)" on page 106を参照してください。

スプリントの進行状況とパフォーマンスの分析

- スプリントの進行状況を分析するさまざまなウィジェットが用意されています。詳細については、"[スプリントの追跡と分析](#)" on page 98を参照してください。
- スプリントの終了時には、スプリントのレトロスペクティブを実行します。詳細については、"[スプリントのレトロスペクティブとクロージャ](#)" on page 103を参照してください。

タスク・ボードの使用方法

スプリントの間に、チームのバックログ項目とタスクの進行状況を追跡します。タスク・ボードでは、ランキング順に項目が表示されます。

1. [リリース管理]> [タスクボード]ページを開きます。
2. 正しいスプリントとチームが選択されていることを確認してください。

Tip: ページをスクロールしていくと、タスク・ボードに項目が読み込まれていきます。読み込みにかかる時間を短縮したい場合は、フィルタを適用して表示される項目数を絞り込んでください。

項目の一括読み込み

スクロール時に項目を読み込むのではなく、すべての項目を一括で読み込むには、グリッドの上にある[すべて読み込む]を選択します。[すべて読み込む]チェック・ボックスをクリアすると、標準設定の動作に戻ります。

この設定は、現在の **Agile Manager** セッションの間だけ有効です。

タスク・ボードへのフィルタの適用

選択したチームとスプリントに対して計画されたすべてのバックログ項目とタスクが、はじめにタスク・ボードに表示されます。項目が1ページに収まらない場合は、ページをスクロールしていくと、その分タスクボードに項目が読み込まれていきます。

タスク・ボードに表示される項目数を減らすために、**Agile Manager**には次のフィルタ処理オプションが用意されています。

自分に割り当てられたバックログ項目とタスクを表示	<p>責任者]ボックスで自分のユーザ名を選択します。次のバックログ項目が表示されます。</p> <ul style="list-style-type: none">自分に割り当てられたバックログ項目 そのタスクがどれも自分に割り当てられていない場合でも表示。自分に割り当てられたタスクがあるバックログ項目。 <p>他のユーザに割り当てられたタスクは灰色表示になります。</p>
他のチームのユーザに割り当てられたタスクを表示	<p>バックログ項目が別のチームから自分に再割り当てされた場合、そのタスクは、元のチームのメンバに割り当てられたままになっていることがあります。このようなタスクを表示するには、責任者]ボックスで、リストの下部、自分のチームのメンバの下に表示されているユーザを選択します。</p>
ユーザ・ストーリーと不具合の切り替え	<p>[ユーザ・ストーリー]および [不具合]チェックボックスを使用して、ユーザ・ストーリーか不具合のみ、またはその両方を表示します。</p>
特定のバックログ項目を表示	<p>ページの左上にあるフィルタ・ボックスにテキストを入力します。検索テキストを含むバックログ項目のみが表示されます。</p>
完了したバックログ項目を非表示	<p>完了したバックログ項目をタスク・ボードからクリアするには、[バックログ項目ステータス]ボックスで [完了]の選択を解除します。</p>
タスクのないバックログ項目を表示	<p>タスクのないバックログ項目のみを表示するには、責任者]ボックスで [タスクのない項目]を選択します。</p>

項目の Excel へのエクスポート

1. エクスポートする項目のフィルタを定義し、**Excel にエクスポート**  をクリックします。

2. [バックログをExcelにエクスポート]ダイアログ・ボックスで、エクスポートする項目を追加選択します。

表示されている項目がExcelワークブックにエクスポートされます。タスクと受け入れテストは個別のタブに表示されます。

バックログ項目へのタスクの追加

スプリントの間に、ユーザ・ストーリーや不具合を完了するには追加タスクが必要だと気づくことがあります。

[バックログ項目]カラムの項目を右クリックし、[タスクの追加]を選択します。

タスクについて、次の内容を入力します。



フィールド	説明
タスク	タスクの詳細な説明。
責任者	タスクに割り当てられたユーザ。標準設定では、バックログ項目のオーナーが選択されます。タスクは、チームのどのメンバにも割り当てることができます。
見積もり	タスクの単位は時間です。バックログ項目の単位はストーリー・ポイントです。タスクの完了までに必要な時間数を見積もり、指定します。 Note: 管理者は、[ワークスペース]> 設定]設定ページで、タスクの標準設定の見積もりを設定できます。
色カテゴリ	タスクに色カテゴリを割り当てます。オプション。たとえば、開発、QA、ドキュメント作成の各タスクを色カテゴリで識別します。

計画されたタスクの見積もりの設定と、実際のタスク時間のレポート

タスクを開始する前に、タスクに必要なと考えられる工数を見積もります。処理を進めながら、タスクの作業に掛かった時間を報告して、スプリントの作業工数について信頼性のある全体像を提供します。

タスクに投入される計画時間と実際時間は、チームのスプリントのバーンアップ・グラフとバーンダウン・グラフにも使用されます。

- タスク時間の測定単位は時間です。
- 実際時間は、投入された時間と残っている時間の合計です。

<p>タスクに費やされた時間をレポート</p>	<p>残り作業 アイコン  をクリックし、残りを減らす ボタン  をクリックします。</p> <p>その結果、タスクの投資時間とバックログ項目の実際時間は、同じ時間だけ増加します。</p>
<p>残りの作業量を変更しないまま、タスクに費やされた時間をレポート</p>	<p>タスクをダブルクリックし、投資の値を増やします。</p> <p>その結果、バックログ項目の実際時間は同じ時間だけ増加し、残り量は変化しません。</p>
<p>タスクの時間見積もりを修正</p>	<p>タスクをダブルクリックし、予測の値を増減します。</p> <p>注: タスクの時間見積もりを修正すると、元の値が変更されます。計画工数と実績工数を分析するグラフでは、現在の予測時間の値が使用されます。</p>

タスク・ステータスの変更とタスクのクローズ

タスク・ステータスを変更するには、**進行中** または **完了** カラムにタスクをドラッグします。または、タスクを右クリックし、**完了としてマーク** を選択します。

バックログ項目に対して定義されているすべてのタスクが完了したら、バックログ項目のステータスの変更を求められます。

タスクが完了したときに、そのすべてのバックログ項目に同じステータスを割り当てるには、**常にこのステータスを使用** チェックボックスを選択します。

Tip: すべてのタスクが完了したときに、そのバックログ項目に適用されるステータスを変更するには、**[Ctrl]+[I]** キーを押し、**【次回から表示しない】の選択をリセット** を選択または入力します。次回、バックログ項目のすべてのタスクを完了したときに、ステータスの選択を再び要求されるようになります。

バックログ項目のクローズ

バックログ項目は、通常はそのタスクがすべて完了した後に、自動的にクローズされます。詳細については、前述の"[タスク・ステータスの変更とタスクのクローズ](#)" [on the previous page](#)を参照してください。

バックログ項目を手動で「完了」に設定するには、バックログ項目を右クリックし、**「完了」に設定**を選択します。バックログ項目を「完了」に設定すると、そのすべてのタスクは自動的に「完了」に設定され、残り時間数が投入時間数に転送されます。

Tip: スプリントの最後には、すべてのユーザ・ストーリーがクローズした状態になっている必要があります。タスクと受け入れテストが一部完了していないユーザ・ストーリーがある場合には、ストーリーを分離することができます。残り工数と不合格の受け入れテストは新しいユーザ・ストーリーに移動し、今後予定されるスプリントに割り当てることができます。

詳細については、"[ユーザ・ストーリーの分離](#)" [on page 101](#)を参照してください。

スプリントの進行状況とパフォーマンスの分析

- スプリントの進行状況を分析するさまざまなウィジェットが用意されています。詳細については、"[スプリントの追跡と分析](#)" [below](#)を参照してください。
- スプリントの終了時には、スプリントのレトロスペクティブを実行します。詳細については、"[スプリントのレトロスペクティブとクロージャ](#)" [on page 103](#)を参照してください。

スプリントの追跡と分析

Agile Manager では、日々のスクラム・ミーティングとスプリントのレトロスペクティブで利用できる多彩な分析ツールが用意されています。


スプリントのレトロスペクティブ・ツール

- スプリントのサマリを見るには、**[リリース管理]**> **[スプリントクロージャ]**ページの上部のウィジェットを使用します。


- ダッシュボードで [レトロスペクティブ] カテゴリからウィジェットを選択します。

日々のスプリントの追跡

日々のスクラム・ミーティングでスプリントの最新スナップショットを報告するには、[スクラムマスタダッシュボード]を使用します。このダッシュボードでは次のウィジェットを利用できません。

ウィジェット	説明
<p>スプリント・バーンダウン</p> 	<p>スプリントの各ステージで、チームのスプリント・バックログで残っている作業量を利用可能なチーム・キャパシティとの比較で表示します。</p> <p>直線は、スプリントが終了するまでの期間中、残っているチーム・キャパシティ時間を示します。</p> <p>折れ線は、スプリントで残っているタスクの作業時間を示します。</p> <ul style="list-style-type: none">• 折れ線が直線よりも上にある場合、チームの作業は予定より遅れています。• 折れ線が直線よりも下にある場合、チームの作業は予定よりも早く進んでいます。

ウィジェット	説明										
<p data-bbox="240 302 407 415">スプリント累積フロー・ダイアグラム</p> 	<p data-bbox="451 302 1369 415">スプリントのユーザ・ストーリーのフローを、スプリントのタイムラインに沿ってステータスごとに表示します。各バンドは同じステータスのユーザ・ストーリーの数を示します。</p> <p data-bbox="451 447 1352 520">次に、グラフで表示されるステータスと、それぞれの理想的な状態を説明します。</p> <table border="1" data-bbox="451 548 1369 1524"> <tr> <td data-bbox="456 558 656 737">合計</td> <td data-bbox="660 558 1364 737">ほぼ長方形の形状になるのが理想的です。スプリントの開始時、グラフの高さは主に新しい項目を示しています。そこから、計画された項目がさまざまなステータスを経て、最後にはすべて完了します。</td> </tr> <tr> <td data-bbox="456 743 656 957">新規</td> <td data-bbox="660 743 1364 957">スプリントの開始時に、新しいコンテンツが計画されます。新規の数が増えるということは、スプリントの進行中にユーザ・ストーリーが追加されたことを意味します。その後、ユーザ・ストーリーが進行中へと移行すると、新規の数は徐々に減っていきます。</td> </tr> <tr> <td data-bbox="456 963 656 1152">進行中</td> <td data-bbox="660 963 1364 1152">進行中のユーザ・ストーリーの数は、ほぼ一定になります。追加の項目の作業を開始する前に、チームはユーザ・ストーリーをクローズして、それらをテスト中に移行する必要があります。</td> </tr> <tr> <td data-bbox="456 1159 656 1373">テスト中</td> <td data-bbox="660 1159 1364 1373">テスト中と進行中のグラフは、若干のタイムラグで並行して推移していきます。進行中からテスト中へと項目が徐々に移行するようになるには、スプリントの開始後まもなく、いくつかの小さなユーザ・ストーリーをチームが完了しようと試みる必要があります。</td> </tr> <tr> <td data-bbox="456 1379 656 1524">完了</td> <td data-bbox="660 1379 1364 1524">完了の項目は、スプリントの期間中、着実に増えていき、スプリントの最後にはこの項目数が最も多くなります。</td> </tr> </table>	合計	ほぼ長方形の形状になるのが理想的です。スプリントの開始時、グラフの高さは主に新しい項目を示しています。そこから、計画された項目がさまざまなステータスを経て、最後にはすべて完了します。	新規	スプリントの開始時に、新しいコンテンツが計画されます。 新規 の数が増えるということは、スプリントの進行中にユーザ・ストーリーが追加されたことを意味します。その後、ユーザ・ストーリーが 進行中 へと移行すると、新規の数は徐々に減っていきます。	進行中	進行中 のユーザ・ストーリーの数は、ほぼ一定になります。追加の項目の作業を開始する前に、チームはユーザ・ストーリーをクローズして、それらを テスト中 に移行する必要があります。	テスト中	テスト中 と 進行中 のグラフは、若干のタイムラグで並行して推移していきます。 進行中 から テスト中 へと項目が徐々に移行するようになるには、スプリントの開始後まもなく、いくつかの小さなユーザ・ストーリーをチームが完了しようと試みる必要があります。	完了	完了 の項目は、スプリントの期間中、着実に増えていき、スプリントの最後にはこの項目数が最も多くなります。
合計	ほぼ長方形の形状になるのが理想的です。スプリントの開始時、グラフの高さは主に新しい項目を示しています。そこから、計画された項目がさまざまなステータスを経て、最後にはすべて完了します。										
新規	スプリントの開始時に、新しいコンテンツが計画されます。 新規 の数が増えるということは、スプリントの進行中にユーザ・ストーリーが追加されたことを意味します。その後、ユーザ・ストーリーが 進行中 へと移行すると、新規の数は徐々に減っていきます。										
進行中	進行中 のユーザ・ストーリーの数は、ほぼ一定になります。追加の項目の作業を開始する前に、チームはユーザ・ストーリーをクローズして、それらを テスト中 に移行する必要があります。										
テスト中	テスト中 と 進行中 のグラフは、若干のタイムラグで並行して推移していきます。 進行中 から テスト中 へと項目が徐々に移行するようになるには、スプリントの開始後まもなく、いくつかの小さなユーザ・ストーリーをチームが完了しようと試みる必要があります。										
完了	完了 の項目は、スプリントの期間中、着実に増えていき、スプリントの最後にはこの項目数が最も多くなります。										
<p data-bbox="240 1551 407 1625">チーム・ベロシティ</p> 	<p data-bbox="451 1551 1369 1667">これまでのスプリントでチームが完成しているストーリー・ポイント数と現在のスプリントで完了しているストーリー・ポイント数を、チームの平均スプリント実績との比較で表示します。</p>										

ウィジェット	説明
<p>チームの作業負荷</p> 	<p>スプリントで残っている作業を、チーム・メンバごとに、メンバのキャパシティ残量との比較で表示します。</p>

ユーザ・ストーリーの分離

スプリントの最後には、すべてのユーザ・ストーリーがクローズした状態になっている必要があります。タスクと受け入れテストが一部完了していないユーザ・ストーリーがある場合には、ストーリーを分離することができます。残り工数と不合格の受け入れテストは新しいユーザ・ストーリーに移動し、今後予定されるスプリントに割り当てることができます。

利用可能な場所: スプリント・バックログ、タスクボード、スプリント・クロージャ [開いている項目] グリッド

1. ユーザ・ストーリーを右クリックし、[ストーリーの分離]を選択します。
2. 新しいユーザ・ストーリーの割り当て先となるスプリントを指定し、タスクと受け入れテストの詳細を必要に応じて更新します。

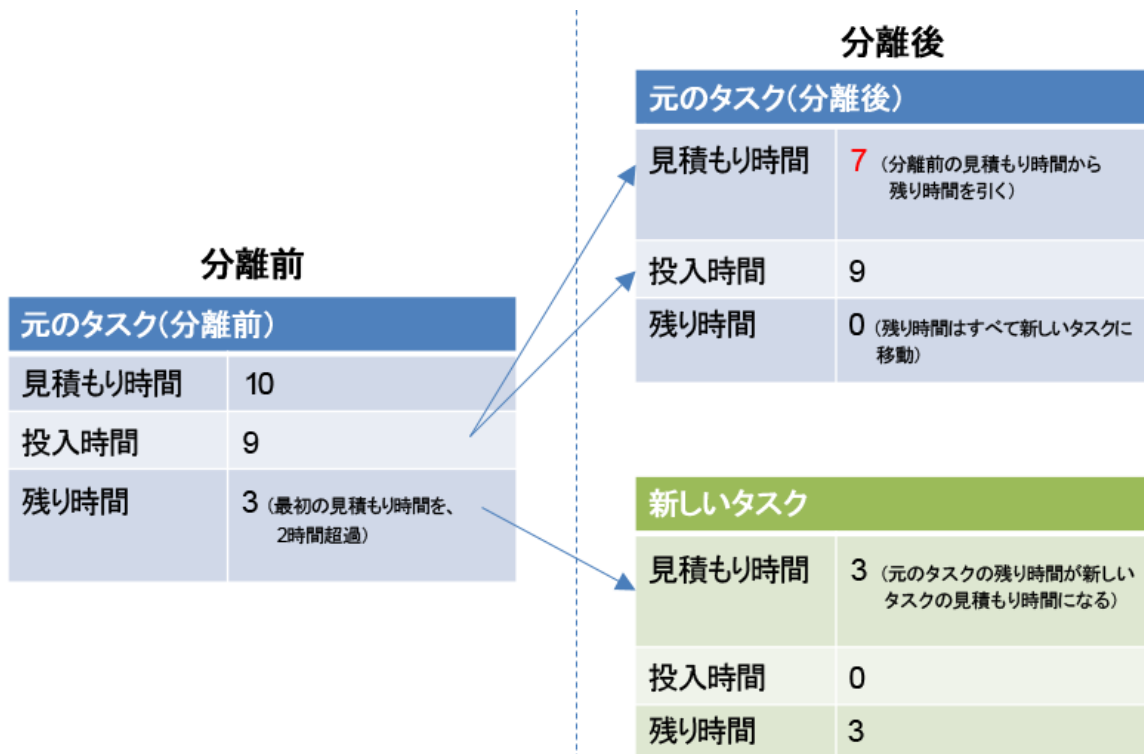
Note: ストーリーはリリース内でのみ分離できます。異なるリリースのスプリントにストーリーを分離できません。

ユーザ・ストーリーの分離が与える影響

	元のユーザ・ストーリー 分離後	新しいユーザ・ストーリー
ストーリー・ポイント	ゼロに設定されます。	元のストーリーのストーリー・ポイントはすべて新しいストーリーに転送されます。

<p>ユーザーストーリーのステータス</p>	<p>標準設定では、完了」に設定されます。</p> <p>分離後も元のストーリーを開いたままにすることが可能です。[ストーリーの分離]ダイアログ・ボックスで別のステータスを指定します。</p>	<p>新規</p>
<p>責任者</p>	<p>ユーザーストーリーとタスクはいずれも、元のストーリーと同じユーザに割り当てられたままになります。</p>	
<p>受け入れテスト</p>	<p>成功」の受け入れテストは、元のストーリーに残ります。</p>	<p>標準設定では、ステータスが 未開始」と 失敗」の受け入れテストは新しいストーリーに移動します。</p> <p>移動したくない受け入れテストがある場合は、消去してください。</p>
<p>タスク</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 完了」のタスクとそのタスクに投入された時間は、元のユーザーストーリーに残ります。 • 標準設定では、新規」のタスクは新しいユーザーストーリーに移動します。移動したくないタスクがある場合は、消去してください。 • 標準設定では、進行中」のタスクは元のストーリーと新しいストーリーに分離されます。投入された時間は元のタスクに残り、残り時間が新しいタスクに移動します。時間の分離方法の詳細については、以下の図を参照してください。 <p>進行中」のタスクを分離しない設定も可能です。投入された工数のあるタスクの分離」オプションをクリアしてください。これにより、進行中」のタスクとそのタスクに投入された時間は、新しいユーザーストーリーに移動します。</p>	

時間の分離 タスクの分離時



スプリントのレトロスペクティブとクロージャ

スプリントが終了したら、[スプリントクロージャ]ページを使用して、スプリントのサマリを確認し、スプリントのレトロスペクティブを実行し、開いている項目を次のスプリントに繰り越します。

[リリース管理] > [スプリントクロージャ]ページを開いて、正しいリリース、スプリント、およびチームが選択されていることを確認します。

機能の紹介

スプリントのメトリックの確認

ページ上部のダッシュボードには、次のレポートがあります。

スプリント・バックログのステータス	チーム・スプリントに関する基本的な統計のサマリ。
バックログ計画とデリバリ	元のスプリント計画に含まれるユーザ・ストーリーの数と、スプリントの開始後に計画に追加されたユーザ・ストーリーの数を比較するグラフ。このグラフを使用して、あらかじめ計画したスプリントを評価します。
不具合累積フロー・ダイアグラム	さまざまなステータスを推移するチームの不具合のフローを表示します。
受け入れテスト	スプリントのユーザ・ストーリーに接続された合格または不合格の受け入れテストのサマリ。

スプリント計画に関する別のレトロスペクティブ・グラフについては、**ダッシュボード**を開き、**[レトロスペクティブ]**カテゴリからウィジェットを選択します。

スプリントのレトロスペクティブの記録

[うまくいった事項]および**[改善が必要な事項]**ボックスに、スプリントからの、チームのポジティブおよびネガティブな結論をリストします。

箇条書きリストまたは番号付きリストを作成した場合は、項目をアクション項目に自動的に変換できます。テキスト・ボックスを終了してテキストを保存し、**[アクション項目に変換]**をクリックします。


アクション項目のリストの作成

[アクション項目]表示枠で、スプリントのレトロスペクティブから得られたアクション項目のリストを作成します。アクション項目は、選択したスプリントではなく、チームに固有のもです。

[バックログ項目の作成]ボタンを使用して、選択したアクション項目を今後予定されているスプリントのバックログ項目に変換します オプション。

開いているバックログ項目の解決

理想的には、スプリントの終了時に、そのスプリントに対して計画されたすべてのバックログ項目がクローズしている必要があります。

1. ページの右にある **開いている項目** タブ  をクリックします。グリッドが開いて、現在のスプリントから残されたバックログ項目がリストされます。

バックログ項目は、グリッドで直接編集できます。

2. 開いている項目は、次のツールバー・コマンドを使用してクローズします。

次のスプリントにロール	選択したバックログ項目を次のスプリントに移動します。
計画	選択したバックログ項目を別のリリース、スプリント、およびチームに割り当て直します。
ストーリーの分離	スプリントの最後には、すべてのユーザ・ストーリーがクローズした状態になっている必要があります。タスクと受け入れテストが一部完了していないユーザ・ストーリーがある場合には、ストーリーを分離することができます。残り工数と不合格の受け入れテストは新しいユーザ・ストーリーに移動し、今後予定されるスプリントに割り当てることができます。 詳細については、" ユーザ・ストーリーの分離 " on page 101 を参照してください。

カンバン・ストーリーボード

あらゆる設定変更が可能な対話型のストーリーボードで、開発のライフサイクルを管理します。

スプリント バックログ (2)	計画	4/4	進行中	11/11	完了		
	Definition 1/2	Mockup 3/3	Dev 5/5	Testing 6/6	QA verification 1/3	FA verification 2/3	Done 3/3
ID 1176 8 king src: "f" error: val: "XSS in Unassigned	ID 1020 3 As a site administrator, I should be able to Unassigned	ID 1054 3 As a user, I can select either Euro or Dollar as Unassigned	ID 1067 7 As a user, I can view the latest POP billboard Unassigned	ID 1051 2 As a user, I can define movie genre Unassigned	ID 1087 4 As a user, I can view a list of recent album Unassigned	ID 1047 2 As a user, I can create a new account in Unassigned	ID 1059 6 As a user, I can print my invoice after checking Unassigned
ID 67 3 MasterCard transactions are falling alex agm		ID 1073 6 As a user, I can delete a credit card on file Unassigned	ID 1079 1 As a user, I can select to download the rental Unassigned	ID 1057 4 As a user, if I do not have a PayPal account, Unassigned		ID 1125 6 As a user, I can select to download the Unassigned	ID 1052 2 As a user, I can define music genre Unassigned
		ID 1080 2 As a user, I can select to download the rental Unassigned	ID 1085 5 As a user, I can share my downloaded Unassigned	ID 1103 5 As a site administrator, I should be able to Unassigned			ID 85 4 IMDB integration not working properly - only michael agm
			ID 80 4 Song preview causes exception when playing paul agm	ID 19 1 Movie Trailer jitters on IES robert agm			
			ID 198 5 R Rated movies are retrieved even though paul agm	ID 107 1 Error "9234566122" when adding song michael agm			

ストーリーボードを使用して、開発ステージを推移するバックログ項目のフローを管理します。ストーリーボードは、チームの作業プロセスを反映するように設計し、バックログ項目をストーリーボードに沿って移動し、その進行状況を追跡します。

あらゆる設定変更が可能な完全対話型のストーリーボードを使用して、完全なカンバン・モードで作業することも、ストーリーボード・ワークフローとカンバン・メトリックで機能強化されたスクラム・モードで作業することも可能になりました。

ストーリーボードの設計

ストーリーボードには、定義済みの3つのカラム **計画** - **進行中** - **完了** があります。このカラムは固定されており、設定できません。これらは **カンバン・ステータス** と呼ばれます。

さらに、各チームはカンバン・ステータスをより小さなステージであるレーンに分割できます。レーンは、チームで実行する作業プロセスを反映するように定義してください。例については、"[ストーリーボードのカスタマイズ](#)" [on page 110](#) を参照してください。

ストーリーボードを使用するメリット

ストーリーボードを使用してスプリントの進行状況を追跡する場合は、次のような利点があります。

- ストーリーボードは、チームで確立したワークフローに合うようにカスタマイズできます。ストーリーボードでは、バックログ項目が推移するステージと順序に関するガイダンスもチームに提供されます。
- 目的に合ったグラフにより、ストーリーボードによって収集されたカンバン・メトリックを分析できます。このグラフにより、今後のパフォーマンスを予測し、見積もりと計画を微調整することができます。
- 作業負荷を管理し、古くなった項目を特定し、状況に応じて対応してください。

カンバン・メトリック

ストーリーボードを使用すると、作業ステージでのバックログ項目のフローを統制できます。また、このツールは、スプリントを効率的に調査し、サイズの揃ったバックログ項目を作成するときにも役立ちます。

これらの目標は、ストーリーボードに用意された次のカンバン・メトリックで実現されます。

メトリック	説明
WIP制限	各レーンとカンバン・ステータスに入ることができる項目の数を制限します。この制限の目的は、ボトルネックを減らし、作業負荷を複数のチームに分散させることです。レーンまたはカンバン・ステータス内のバックログ項目の数がこの制限を超えると、警告が表示されます。
時間制限	さまざまな作業ステージで項目の作業に掛かるはずの時間を定義します。この設定は、特定のレーンまたはカンバン・ステータスに長く留まりすぎている項目について警告を発するため重要です。ストーリーをブロックしているものがあるか、バックログ項目が単に大きすぎる可能性があります。
サイクル時間	Agile Manager は、ストーリーボード上の項目ごとにサイクル時間を計算します。サイクル時間は、指定された2つのステータスの間またはレーンの中に、バックログ項目がストーリーボード上で費やす時間です。サイクル時間の境界は、各チームが設定します。この情報に基づいて、さまざまなバックログ項目のサイクル時間を比較し、バックログ項目のサイズに関する結論を引き出し、サイクル時間が通常より長い原因を特定できます。

機能の紹介

ストーリーボードのモード設定	108
ストーリーボードのカスタマイズ	110
ストーリーボードの使用方法	113

ストーリーボードのモード設定

ストーリーボードは、2つの異なるモード **スクラム・モード** または **カンバン・モード** で動作できます。

スクラム方式またはカンバン方式を採用するか、ストーリーボードの柔軟性を利用して、チームに最適なスクラム方式を管理することもできます。

スクラム・モード	カンバン・モード
<p>スクラム・モードでは、スプリント・サイクルで作業を続けますが、同時に、ストーリーボードに用意されたフローとルールも利用できます。</p> <p>各スプリントの初めに、スプリント・バックログを計画し、そのバックログからストーリーボードの項目を取得します。スプリントはスプリント・クロージャで終了し、そこで計画ステージと進行中ステージに残っている項目を、次のスプリントに再割り当てします。</p> <p>ストーリーボードを使用すると、定義されたステージを推移する作業項目のフローをモデル化し、サイクル時間 作業項目がストーリーボード全体での処理を完了するために必要な時間 を把握できます。</p>	<p>リリース全体で連続してバックログ項目の作業を行う場合は、カンバン・モードを選択します。</p> <p>作業項目のフローは、各ステージに設定された「進行中の作業 WIP 制限」と「時間制限」のみで制御されます。</p> <p>Tip: Agile Manager では、リリースごとに少なくとも1つのスプリントを定義する必要があります。純粋なカンバンで作業を行う場合は、リリースに1つのスプリントを定義します。</p> <p>複数のスプリントを定義することもできますが、カンバン・モードで作業を行う場合は、推奨されません。</p>

次の表に、2つのモードの主な違いをいくつか示します。

	スクラム・モード	カンバン・モード
ストーリーボードの項目を取得する場所	<p>[スプリントバックログ]レーンからストーリーボードに項目をドラッグするか、リリース・バックログから項目を追加します。</p> <p>リリース・バックログから項目を追加すると、現在表示されているスプリントにこれらの項目が追加されます。</p>	
ストーリーボードに表示される項目	現在のスプリントに割り当てられているバックログ項目。	<p>チームがリリース全体で作業したバックログ項目。</p> <p>[スプリントバックログ]レーンには、現在のスプリントに割り当てられている項目のみが表示されます。他のレーンに項目を移動すると、その項目はリリースの残りの期間中、ストーリーボード上に留まります。</p>
スプリントの終了時に開いている項目はどうか	<p>開いている項目があれば、[スプリントクロージャ]ページで次のスプリントに割り当て直します。</p> <p>前のスプリントに割り当てられた項目は、ストーリーボードに表示されなくなります。</p>	<p>リリース全体について、この項目がストーリーボード上に留まります。</p> <p>スプリントで作業している場合、[スプリントバックログ]カラムの項目は、新しいスプリントに割り当てられた項目に変更されます。</p>
次のスプリントに対してストーリーボードを準備する方法	直前のスプリントから繰り越した項目と、リリース・バックログの他の項目を含むスプリント・バックログを作成します。	<p>カンバン・モードでスプリントの作業を行っている場合、直前のスプリントから繰り越した項目と、他のリリース・バックログの項目を含むスプリント・バックログを作成します。</p> <p>スプリントが完了した後も、リリース全体について、項目がストーリーボード上に留まります。[スプリントバックログ]レーンの項目は、スプリントに応じて変化します。</p>

ストーリーボードのモードの設定方法

ストーリーボードのモードはリリース・レベルで設定され、リリース内のすべてのチームに適用されます。

1. [設定]で、[リリース]> [リリース詳細]を選択します。
2. 設定するリリースを選択します。
3. 左サイドバーの [追加の詳細]をクリックします。
4. [ストーリーボードモードの設定]でモードを選択します。

ストーリーボードのモードを変更したら、ユーザはログアウトしてから再ログインして、変更を有効にする必要があります。

ストーリーボードのカスタマイズ

チームの作業プロセスに従ってストーリーボードを設計し、ストーリーボードのルールを設定します。

ストーリーボードのカスタマイズ方法について学習する前に、次のトピックを読んで、それぞれの概念を確認しておいてください。

ストーリーボードのレーン	110
ストーリーボードのルール	111
サイクル時間の測定	111
ステータス・マッピング	112

ストーリーボードのレーン

各チームは、それぞれ独自のワークフローに合うようにストーリーボードをカスタマイズできます。定義済みの3つのカンバン・ステータスは、それぞれをレーンに分割できます。各レーンは、作業項目が通過しなければならない計画ステージまたは開発ステージを表します。

例 1

計画	進行中			完了
	開発	テスト	文書	

例 2

計画			進行中		完了	
定義	モックアップ	レビュー済み	開発	テスト	文書	完了

ストーリーボードのルール

カンバン・ステータスとレーンのそれぞれに対して、ストーリーボード全体の項目フローを制御するルールを設定します。

- **時間制限:** カンバン・ステータスまたはレーンに項目が留まることのできる時間。時間制限の測定単位は日です。

Note: 項目がレーンまたはカンバン・ステータスに留まっている時間は、その項目がレーンまたはカンバン・ステータスに入ったときから途切れることなく計測されます。したがって、営業外時間も考慮して時間制限を設定してください。

- **進行中の作業 WIP 制限:** カンバン・ステータスまたはレーンに同時に留まることのできる項目の数。

サイクル時間の測定

Agile Manager は、バックログ項目ごとにサイクル時間（項目がストーリーボードに費やす合計時間）を追跡します。この情報は、作業項目間のばらつきを分析する場合と、リリース内の異なる期間でのサイクル時間を比較する場合に役立ちます。

サイクル時間は、それに含めるステータスを「計画」と「進行中」の両方にするか、「進行中」のみにするかを設定できます。

ステータス・マッピング

ストーリーボード上の各カンバン・ステータスは、バックログ項目のステータスにマップされます。ストーリーボード上で新しいステータスに項目を移動すると、それに合わせてバックログ項目のステータスも変更されます。その逆も同様です。

さらに、追加するレーンごとに、対応するバックログ項目ステータスを指定できます。レーンのマッピングは、カンバン・ステータスのマッピングより優先します。

次の表に、カンバン・ステータスとバックログ項目ステータスの対応を示します。これは、カンバン・ステータスがレーンに分割されていない場合です。

カンバン・ステータス	バックログ項目ステータス
計画	新規
進行中	進行中
完了	完了

ストーリーボードのカスタマイズ方法

1. 設定領域で、設定するチームの詳細ページに移動します。
 - ワークスペース・チームの場合は、[ワークスペース]> [チーム]を選択します。
 - 機能チームの場合は、関連するリリースの詳細ページに移動します。[ワークスペース]> [リリース]。リリースの詳細ページの左にある[チーム]を選択します。
2. チームの詳細ページで、左の[ストーリーボード]タブをクリックします。
3. 任意のカンバン・ステータス・カラムをクリックします。
4. [カンバンステータスの編集]ダイアログ・ボックスで、そのカンバン・ステータス全体の[WIP制限]および[時間制限]を設定します。

Note: WIP 制限や時間制限は、[完了]ステータスの場合は変更できません。

5. カンバン・ステータスをレーンに分割します。レーンごとに、**WIP 制限**、**時間制限**、および対応するバックログ項目ステータスを定義します。
6. **計画** ステータスで、計画ステータスをサイクル時間を含めるかどうかを定義します。

ストーリーボードの使用方法

ストーリーボードを使用して、ユーザ・ストーリーと不具合の開発ライフサイクルを管理します。

Note: ストーリーボードは、チームのニーズに合わせてカスタマイズしてください。詳細については、"[ストーリーボードのカスタマイズ](#)" [on page 110](#)を参照してください。

はじめに

[リリース管理] > [ストーリーボード] ページを開きます。

初めてストーリーボードを開いたときに、ストーリーボード・レーンにバックログ項目がすでいくつか含まれていることがあります。これは、ストーリーボードのステータスとレーンがバックログ項目のステータスに対応しているためです。たとえば、バックログ項目のステータスが**進行中**だった場合、その項目はストーリーボードの**進行中**カラムに配置されます。ステータス・マッピングの詳細については、"[ストーリーボードのカスタマイズ](#)" [on page 110](#)を参照してください。

機能の紹介

ストーリーボードへの項目の追加

項目は、次の方法でストーリーボードに配置します。

- [スプリントバックログ]カラムの項目を最初のストーリーボード・レーンにドラッグします。
- [リリースバックログからの追加]をクリックします。リリース・バックログ項目がストーリー

ボードに追加され、そのバックログ項目のステータスに基づいたレーンに配置されます。リリースからストーリーボードに追加するバックログ項目は、スプリント・バックログに追加されます。

Agile Manager は、項目がレーンまたはカンバン・ステータスに入った瞬間から、そのレーン時間を追跡して、時間制限と比較します。

ストーリーボードへのフィルタの適用

次のオプションを使用して、ストーリーボードにフィルタを適用できます。

- ページの左上にあるフィルタ・ボックスを使用します。
- ユーザ・ストーリー、不具合、その両方のうちのどれを表示するかをツールバーで選択します。

サイクル時間の追跡

バックログ項目のサイクル時間は、その項目が、チーム・ストーリーボードの設定に応じて、「計画」または「進行中」カンバン・ステータスに入ったときに始まります。サイクル時間が終了するのは、項目が「完了」カンバン・ステータスに入ったときです。

レーン内の項目のランク付け

項目のランクはレーン内で変更できます。項目をレーンの上下にドラッグしてください。

警告について

警告が発生するのは、次の2つの場合です。

- バックログ項目が、レーンまたはカンバン・ステータスの時間制限を超えたとき。
最新のレーン時間を表示するには、ストーリーボード上のバックログ項目にマウス・カーソルを合わせます。レーン時間がツールヒントに表示されます。
- レーンまたはカンバン・ステータスに、**WIP** 制限で許容される数を超えるバックログ項目があるとき。

項目のウォッチ

ウォッチするバックログ項目を選択します。ステータスが変更された場合、またはバックログ項目がストーリーボードの期限を過ぎた場合、メール通知が送信されます。

バックログ項目を右クリックして [自分のウォッチ リストに追加] を選択します。

不具合管理

製品の不具合を報告、管理、追跡します。

[不具合管理] ページを開きます。

機能の紹介

新しい不具合の報告

[項目の追加] をクリックします。[新規不具合の追加] ダイアログ・ボックスが開きます。

作成する不具合は製品・バックログに追加されます。


Note: 次の特殊文字は不具合の名前に使用できません。 \ ^ *

不具合と機能の関連付け

ユーザ・ストーリーまたは不具合は、新規作成時に製品の機能に関連付けることができます。これにより、ユーザ・ストーリーや不具合のグループ化や機能別のフィルタ処理が可能になり、製品の進行状況を機能レベルで追跡できるようになります。

既存の項目を機能に関連付けるには、グリッドで項目を選択して [機能の設定] をクリックします。

リリース、スプリント、チームの計画

不具合を選択し、[計画 


[計画] ダイアログ・ボックスで、リリース、スプリント、チームを選択します。リリースの指定では、スプリントまたはチームを選択できます。両方選択することもできます。

不具合の所有者の指定

1. 不具合を選択し、**割り当て対象**]をクリックします。
2. ユーザ・リストからユーザを選択します。

不具合をバケットへ割り当て

不具合をバケットに割り当てると、選択する任意の条件に従って、不具合のカテゴリを作成できます。

1. バケット表示枠で **バケットの追加**]をクリックし、新しいバケットの名前を指定します。
2. 不具合を選択し、バケットにドラッグします。バケット・アイコンが、割り当てられた不具合の **[バケット]**カラムに表示されます。アイコン上にマウス・カーソルを合わせると、不具合の割り当て先のバケットが表示されます。
3. バケット内の不具合を表示するには、バケット名をクリックします。

不具合のライフサイクルの管理

不具合のライフサイクルの管理は、そのステータスを変更して行います。有効な不具合ステータスは次のとおりです。**新規**、**修正中**、**修正済み**、**解決済み**、**解決の提案**、**延期**、**重複**、**却下**。

不具合には、不具合ステータスとそれに対応するバックログ項目のステータスの**2**つのステータスがあります。これらのステータスはリンクしています。片方のステータスを変更すると、もう一方のステータスもそれに応じて変化します。






不具合ステータスの変更




不具合ステータス	バックログ項目ステータス
 新規	 新規
 修正中	 進行中
 修正済み	 テスト中
 解決済み	 完了
 解決の提案	 テスト中
 延期	 新規
 重複	 完了
 却下	 完了

バックログ項目のステータスの変更

バックログ項目ステータス	不具合ステータス
 新規	 新規
 進行中	 修正中
 テスト中	 修正済み
 完了	 解決済み

不具合ステータスごとの推奨される使用方法

不具合ステータス	推奨される使用方法
 新規	不具合を初めて開くと付与されるステータスです。このステータスは、不具合に関する作業の開始準備が整うまで変更しないでください。
 修正中	このステータスは、不具合に関する分析や作業を開始する場合に使用します。
 修正済み	このステータスは、不具合の修正を行った場合に使用します。
 解決済み	このステータスは、不具合のテストを行って修正済みであると確認できた場合に使用します。
 解決の提案	このステータスは、不具合が完全に解決済みかどうか定かでない場合や、不具合を却下して他のユーザに確認を求める場合に使用します。

不具合ステータス	推奨される使用方法
 延期	このステータスは、不具合の修正が後日に回され、現在のリリースでの修正は見込めないことを示す場合に使用します。
 重複	このステータスは、同じ問題を発生させる別の不具合がシステム内のどこかに存在することを示す場合に使用します。
 却下	このステータスは、不具合がシステムのエラーに起因してないため修正する必要がないことを示す場合に使用します。

不具合のウォッチ

不具合を自分または他のユーザのウォッチ・リストに追加します。選択した不具合を右クリックし、**[自分のウォッチ リストに追加]**または**[ユーザ用のウォッチを追加]**を選択してください。

ウォッチ・リストにある不具合は、ダッシュボードの**[自分のウォッチ対象不具合]**ウィジェットに表示されます。

さらに、ウォッチ項目に特定の変化があると、メール通知が届きます。詳細については、**"ウォッチ項目と通知" on page 22**を参照してください。

不具合をファイルへエクスポート

不具合データを他のアプリケーションで使用するために、**[不具合管理]**グリッドを**Excel**または**CSV**ファイルにエクスポートします。エクスポートしたデータにはグリッドに表示されるすべてのカラム、フィルタ、**説明**]および**[コメント]**フィールドが含まれます。

1. エクスポートする項目のフィルタを定義し、対象とするカラムを調整します。
2. **[その他のアクション]**> **[バックログを Excel にエクスポート]**または**[バックログを CSV にエクスポート]**をクリックします。

不具合の分析

不具合の分析には、次のツールを使用します。

クイック・ウィジェット	ステータス棒グラフを使用して、不具合のステータスと重要度を素早く把握します。	Note: クイック・ウィジェットとステータス・バーに表示される情報は、現在のフィルタ適用後の不具合に関する情報です。
ステータス・バー	ステータス・バーのリンクをクリックすると、特定レベルの重要度の不具合または自分に割り当てられている不具合のみが表示されます。	
ダッシュボード・ウィジェット	Agile Manager のダッシュボードで、不具合ウィジェットの選択肢から選択するか、カスタム・グラフを作成して不具合を追跡します。詳細については、" ダッシュボードと分析ツール " on page 34 を参照してください。	

開発 アクティビティのモニタ

HP Application Lifecycle Intelligence HP ALI を使用して、特定のリリースやスプリントまたは特定の機能やテーマのアプリケーション開発をモニタします。また、特定のチームによって行われるアプリケーション開発もモニタします。

HP ALI は、**HP Agile Manager** に組み込まれているテクノロジーで、オープン・ソース・ツールや市販ツールなどのさまざまな開発ツールから得られる情報を集約できます。**HP ALI** は、完全なトレーサビリティを実現し、実行可能な情報を浮かび上がらせて、関係者が十分な情報の下で意志決定できるようにします。**HP ALI** は、特別な設定を行わなくても、ソース・コントロール管理、ビルド管理/継続的インテグレーション、および **IDE** を統合します。

Agile Manager:

- **[ALI サマリ]** ページ **[リリース管理]** > **[ALI サマリ]** には、リリースの基本的な **ALI** メトリックが表示されます。
- **[ビルド]** および **[ソースコード]** 領域では、特定のビルドとコミットの詳細情報にドリルダウンし、比較できます。

参照情報:

ALI 開発プラグイン	122
ALI ユーザ通知	122
ビルドのトレンド分析	123
ビルド・レポートの表示	127
ビルド範囲レポートのレビュー	129
ソースコードのトレンド分析	131
ソースコード・ライブラリの参照	133
変更セットの詳細の表示	136
ALI の Q&A	137

ALI 開発プラグイン

よく使う IDE から直接 **Agile Manager** に接続するには、**HP ALI Dev** プラグインを使用します。

これらのプラグインを使用すると、開発者がお気に入りの IDE から直接 **Agile Manager** および **ALM** に接続できます。

IntelliJ IDEA	IDEA 12.* および 13.* で利用可能。 IDEA から直接インストール可能 Settings 設定]> Plugins プラグイン]> Browse Repositories リポジトリの参照]> [HP ALI] 。 オープン・ソース GitHub 。
Eclipse	Eclipse 3.6.x 以降 Eclipse Mylyn 3.10.x で利用可能。 zip 形式で圧縮された Eclipse を こちら からダウンロード。HP Passport が必要
Microsoft Visual Studio	Visual Studio 2010, 2012, および 2013 で利用可能。 インストール・ファイルを こちら からダウンロード。HP Passport が必要

ALI ユーザ通知

ALI がリリースに設定されている場合、**Agile Manager** は、適正なバックログ項目に工数が投入されていない可能性があると思われる場合、ユーザに通知します。

たとえば、現在のスプリント以外のスプリントに現在計画されているユーザ・ストーリーに対する変更や、未割り当てのバックログ項目に対する変更をユーザがコミットした場合に、電子メールが送信されます。

標準設定では、コードをコミットしたユーザ、バックログ項目に割り当てられたユーザ、およびバックログ項目を作成したユーザに通知が送信されます。

個々のユーザが設定を変更して、通知対象のイベントを定義できます。

Note: ALI の通知は、ユーザのブラウザ設定に関係なく、常に英語で送信されます。

ALI 通知設定の変更

1. 設定領域で、[ワークスペース]> [ALI サマリ]に移動します。
2. [通知]で、[通知の設定]をクリックします。
 - [通知設定]ページで、通知を受け取るルールを選択するか、表の最上部のチェックボックスで、全項目を選択または選択解除します。
 - ALI 通知をすべて受け取らないようにするには、[電子メール通知を受信する]オプションをクリアします。

ビルドのトレンド分析

[ビルドサマリ]ページを使用して、リリースのビルドのヘルスを評価します。たとえば、ウィジェットを使用して、次のような質問に回答します。

- 作業中の不具合を重大度別に把握したい。
- 不具合とユーザ・ストーリーの作業は、どのような部分が重複しているかを把握したい。
- 予定外の作業の特定：ユーザ・ストーリーまたは不具合のいずれにも関連しない変更がどのくらいの割合で発生しているのかを確認したい。
- ビルドの安定性を確認したい。
- 新しいコードがテストされているかどうか確認したい。

Note:

このページでは特定のリリースに関するビルド情報が表示され、複数のパラメータを指定してフィルタ処理できます。

- 正しいリリースが選択されていることを確認してください。
- アプリケーション、ビルド・タイプまたはビルド構成、期間を選択します。
- 失敗したビルドとダウンストリーム・ビルドを表示するかどうかを指定します。ダウンストリーム・ビルドを選択しない場合、ルートのビルドのみが表示されます。

データの集計: 親ビルドのメトリックは、ダウンストリーム・ビルドの集計データを表示します。

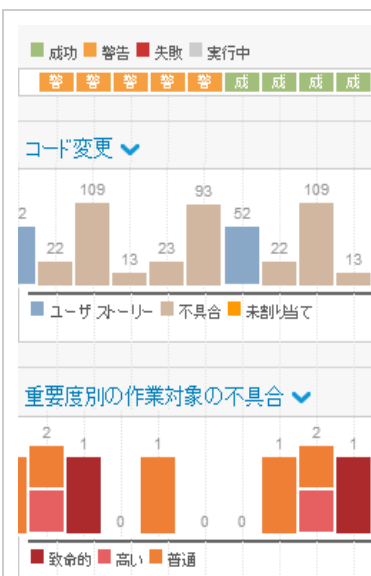
[ビルドサマリ]ページには、次のウィジェットが表示されます。

Success Rate and Average Build Time



Builds timeline

ビルド番号を選択すると、詳細なメトリックが表示されます。タイムラインの下にあるサイドバーをドラッグすると、前後のビルドが表示されます。



- タイムラインの一番上の行 **S F F W** には、ビルドのステータスが表示されます。
- メトリックのペアで、ビルド内の相関関係を検索します。メトリックは、タイムラインに棒グラフで表示されます。

ドロップダウン・メニュー▼を使用して、次のメトリックからいずれか2つを選択します。

コード変更	ビルド内で変更されたコードの行数。コード変更は、ユーザー・ストーリーまたは不具合に関連付けられているか、あるいはどちらとも関連付けられていないかの内訳が表示されます。
コード・カバレッジ	ユニット・テストでカバーされるビルドのコードの割合。
テスト成功	ビルドで実行したユニット・テストの成功率。
重要度別の作業対象の不具合	ビルド内で作業した不具合の数と、重大度ごとの内訳。

相関関係の例

テスト成功 とコード・カバレッジ: テスト成功率は安定しているがコード・カバレッジが低下する場合、テスト成功率はあまり参考になりません。

コード変更 とコード・カバレッジ: コード変更が行われているにも関わらずコード・カバレッジが低下する場合、開発者はそのコードのテストを作成して

	<p>いません。</p> <p>コード変更とテスト成功: コード変更が行われているにもかかわらずテスト成功率が低下する場合、新しいコードが既存の機能に悪影響を及ぼしている可能性があります。</p>
--	---

Build details

ビルドの詳細情報を表示します。

<p>ビルド番号 112 (Selenium-unit-te... 2015-1月-26 16:09:01 失敗: ビルド時間 19 秒</p> <p>ビルドの影響 ビルドと比較</p> <p>変更</p> <p>合計 4 行</p> <p>重要度別の作業対象の不具合 2 件の高い 重要度の不具合 普通の重要度の不具合なし 致命的な重要度の不具合なし</p> <p>レポートの表示 ビルドシステムの詳細</p>	<p>ビルドのタイムラインで、表示するビルドおよび固有のメトリックを選択します。</p> <p>その他のオプション:</p> <table border="1"> <tr> <td data-bbox="578 884 743 1108"> <p>ある範囲のビルドに対するメトリックの表示</p> </td> <td data-bbox="743 884 1373 1108"> <p>[ビルドの影響] ドロップダウンから別のビルドを選択すると、範囲が作成されます。詳細については、"ビルド範囲レポートのレビュー" on page 129 を参照してください。</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="578 1108 743 1289"> <p>ビルドの完全な詳細の表示</p> </td> <td data-bbox="743 1108 1373 1289"> <p>[レポートの表示] をクリックします。ここに表示されるデータの詳細については、"ビルド・レポートの表示" on the next page を参照してください。</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="578 1289 743 1488"> <p>ビルド・サーバの統計情報の表示</p> </td> <td data-bbox="743 1289 1373 1488"> <p>[ビルドシステムの詳細] をクリックします。</p> </td> </tr> </table>	<p>ある範囲のビルドに対するメトリックの表示</p>	<p>[ビルドの影響] ドロップダウンから別のビルドを選択すると、範囲が作成されます。詳細については、"ビルド範囲レポートのレビュー" on page 129 を参照してください。</p>	<p>ビルドの完全な詳細の表示</p>	<p>[レポートの表示] をクリックします。ここに表示されるデータの詳細については、"ビルド・レポートの表示" on the next page を参照してください。</p>	<p>ビルド・サーバの統計情報の表示</p>	<p>[ビルドシステムの詳細] をクリックします。</p>
<p>ある範囲のビルドに対するメトリックの表示</p>	<p>[ビルドの影響] ドロップダウンから別のビルドを選択すると、範囲が作成されます。詳細については、"ビルド範囲レポートのレビュー" on page 129 を参照してください。</p>						
<p>ビルドの完全な詳細の表示</p>	<p>[レポートの表示] をクリックします。ここに表示されるデータの詳細については、"ビルド・レポートの表示" on the next page を参照してください。</p>						
<p>ビルド・サーバの統計情報の表示</p>	<p>[ビルドシステムの詳細] をクリックします。</p>						

Builds grid

ユニット・テストの成功率、コード・カバレッジの割合、ビルド内のコード変更が影響を及ぼすファイル数および行数などの主要な統計情報を、すべてのビルドについて比較します。

ステータス	時刻	ビルド / 環境	開発メトリック		コード変更	
			テスト成功	コードカバレッジ	ファイル / 行	不具合
成	2014-12-11 07:11:02	番号 1858 / ALWeb	100%	44%	53行 2 ファイル	
成	2014-12-11 08:47:05	番号 1857 / ALWeb	100%	29%	14行 1 ファイル	
成	2014-12-09 06:26:04	番号 1856 / ALWeb	100%	40%	3行 1 ファイル	
失	2014-12-09 03:17:02	番号 1855 / ALWeb	N/A	N/A	1行 1 ファイル	
成	2014-12-08 05:04:23	番号 1854 / ALWeb	100%	29%	8行 2 ファイル	

- カラム見出しをクリックすると、テーブルがソートされます。
- ビルド番号をクリックすると、ビルド・レポートが開きます。

ビルド・レポートの表示

ビルド・レポートにアクセスして、ビルドの品質を評価し、ビルドに関連するコード変更をレビューします。

ビルド・レポートを開くには、ビルド番号をクリックします。ページの上にあるウィジェット・バーにビルドのサマリ・メトリックが表示されます。

データの集計: 親ビルドのメトリックは、ダウンストリーム・ビルドの集計データを表示します。

ページには、次のウィジェットが表示されます。

変更	不具合	開発メトリック	コミット者
ビルド内で変更されたコードの行数と行の割合を、ユーザー・ストーリーまたは不具合と関連付けられている、または関連付けられていないコード行にグループ分けして表示します。	ビルドに関連する不具合の数を、ビルド内で新しく検出された不具合、解決済みの不具合、または作業対象の不具合にグループ分けして一覧表示します。	実行したテストの成功率と、ビルドのユニット・テストでカバーされるコードの割合を表示します。	ビルド内でアクティブなコミット者を、各ユーザーがコミットしたコードの割合順に一覧表示します。

ウィジェットの下にあるボタンをクリックすると、ビルドに関する次のような詳細情報が表示されます。表示されている場合、変更セットの横の **詳細の表示** リンクをクリックして、変更セットの詳細を表示します。

配信済みユーザ・ストーリー

グリッドに表示された、ビルドのコード変更に関連付けられているユーザ・ストーリーをレビューします。

変更セットのリストがユーザ・ストーリーごとに表示されます。

不具合の表示

グリッドに表示された、ビルドのコード変更と関連付けられている不具合をレビューします。

変更セットのリストが不具合ごとに表示されます。

さまざまなタイプの不具合を表示するには、次のいずれかのオプションを選択します。

- 作業対象の不具合
- 検出された不具合
- 解決済みの不具合

変更ログ

日付でグループ分けされた、ビルドに関連付けられている変更セットのリスト。

未割り当ての変更のみを表示]を選択すると、ユーザ・ストーリーまたは不具合にすでに関連付けられている項目の変更ログがフィルタによって除外されます。

失敗したテスト

コミット者や関連するバックログ項目など、最後のコミットの詳細の詳細を含む、失敗したユニット・テストの詳細を表示します。

ツリー・ビュー

アップストリーム・ビルドとダウンストリーム・ビルドのコンテキストでビルドをレビューします。選択したビルドが太字で表示されます。

- 選択したビルドがツリーの最下部にある場合、**階層全体の表示**]をクリックするとビルドのツリーを表示できます。
- **階層全体の表示**]オプションを選択して、ビルドのアップストリーム・ビルドを表示します。

ALI で設定されたダウンストリーム・ビルドの完全な詳細が表示されます。ALI でビルドを設定するには、[\[ALI への設定の追加\]](#)リンクをクリックし、画面に表示される指示に従ってください。

詳細表示

表示するビルドのプロパティを選択します。

- コミット者** ビルドに変更をコミットしたユーザの統計情報を表示します。
- ビルド・アーティファクト** ビルドによって生成されたアーティファクトを一覧表示します。リンクをクリックすると、アーティファクトをダウンロードできます。
- ビルド・ノート** ビルドに関連するノートを表示、編集できます。

ビルド範囲レポートのレビュー

[\[ビルドの影響\]](#)ページを使用して、ある範囲のビルドの影響をレビューします。たとえば、スプリント・ビルドで配信済みのストーリーや解決された不具合をレビューします。

次のいずれかを行います。

- [ビルドサマリ] ページから** タイムラインでビルドを選択します。
右側の [\[ビルド詳細\]](#) ウィジェットで、[\[ビルドの影響\]](#) セレクタから別のビルドを選択して、範囲を作成します。
- [ビルド詳細] ページから** 右側にある [\[ビルドの影響\]](#) リンクをクリックします。
範囲のもう一方の端のビルド番号を変更するには、ビルド・セレクタから別のビルドを選択します。

[\[ビルドの影響\]](#) ページには、次のウィジェットが表示されます。

変更	不具合	コミット者
ビルド内で変更されたコードの行数と行の割合を、ユーザ・ストーリーまたは不具合と関連付けられている、または関連付けられていないコード行にグループ分けして表示します。	ビルドに関連する不具合の数を、ビルド内で新しく検出された不具合、解決済みの不具合、または作業対象の不具合にグループ分けして一覧表示します。	ビルド内でアクティブなコミット者を、各ユーザがコミットしたコードの割合順に一覧表示します。

ウィジェットの下にあるボタンをクリックすると、ビルド範囲に関する次のような詳細情報が表示されます。表示されている場合、変更セットの横の **詳細の表示** リンクをクリックして、変更セットの詳細を表示します。

配信済みユーザ・ストーリー

グリッドに表示された、範囲内のビルドで提供されたコード変更と関連付けられているユーザ・ストーリーをレビューします。

変更セットのリストがユーザ・ストーリーごとに表示されます。

不具合の表示

グリッドに表示された、範囲内のビルドで提供されたコード変更と関連付けられている不具合をレビューします。

変更セットのリストが不具合ごとに表示されます。

さまざまなタイプの不具合を表示するには、次のいずれかのオプションを選択します。

- 作業対象の不具合
- 検出された不具合
- 解決済みの不具合

変更ログ

日付でグループ分けされた範囲のビルドに関連付けられている変更セットのリスト。

[未割り当ての変更のみを表示]を選択すると、ユーザ・ストーリーまたは不具合にすでに関連付けられている項目の変更ログがフィルタによって除外されます。

コミット者

ビルドに変更をコミットしたユーザの統計情報を表示します。

ソースコードのトレンド分析

ソースコードの変更を追跡し、変更による影響を確認します。

1. [ソースコード]ページを開きます。
2. このページでは、画面の上部で選択したオプションに関するソースコード情報が表示されます。
 - a. 必ず正しいリリースが選択されていることを確認してから、リリース内の期間を選択します。
 - b. 表示しているレポートによって、必要に応じてアプリケーション、チーム、SCM ブランチで情報をフィルタ処理します。
3. 開発工数全体を確認します。変更されたコード行数が、ユーザ・ストーリーや不具合と関連付けられている、または関連付けられていないコード行数の内訳で表示されます。
4. ソースコードの分析には、次のビューを使用します。

変更影響

コード変更の影響を受けるユーザ・ストーリーと不具合が表示されます。関連する変更セットは、ユーザ・ストーリーと不具合ごとにまとめて表示されます。

- ユーザ・ストーリーまたは不具合に関連するコード変更の表示または非表示を選択します。
- ユーザ・ストーリーと不具合をアプリケーション、チーム、SCM ブランチでフィルタ処理します。
- ユーザ・ストーリーと不具合の下にある変更セットを展開します。
- カラム見出しをクリックすると、そのカラムでグリッドがソートされます。

📁 コードの参照

- コード・リポジトリのヒートマップが開き、不具合密度、コード・チェーンなどのメトリックがフォルダ別に表示されます。
- フォルダ・レベルでリポジトリをチェックできます。

詳細については、"[ソースコード・ライブラリの参照](#)" on the next page を参照してください。

🕒 変更ログ

変更セットを時系列で一覧表示します。

- 変更セットをチームとSCM ブランチでフィルタ処理します。
- 特定のビルド構成のビルドのみを表示するには、[ビルドを含める]を選択して、表示するビルド・タイプを選択します。
- [未割り当ての変更のみを表示]を選択すると、ユーザ・ストーリーまたは不具合に関連付けられていない変更のみが表示されます。
- パスのリンクをクリックすると、別のタブが開いてファイルの内容が表示されます。
- [差異]リンクをクリックすると、最新バージョンと旧バージョンのファイルを並べて比較できます。
- [詳細の表示]をクリックすると、[ソースコード]ページに変更の詳細な内容が表示されます。
- 🔍をクリックして [検索]ボックスを表示し、特定のキーワードを指定して変更ログを検索します。

変更ログの検索

コミット・メッセージ、変更されたファイルの名前、またはコミット者名に特定のキーワードが含まれる項目を検索します。名前の検索は **SCM** ユーザ名またはユーザのログイン名 電子メール・アドレス で行います。

検索を開始するには、🔍をクリックして [検索]ボックスを表示し、検索対象のキーワードを入力します。

Note:

標準設定では、直近 **31** 日間の変更セットに対して検索が行われます。それ以前の変更セットを検索する場合は、検索結果の **古い変更セットの検索** をクリックします。

検索は、**[ビルドを含める]**オプションがクリアされている場合にのみ行えます。

ソースコード・ライブラリの参照

各種メトリックを使用して、ソースコード・フォルダの品質を分析します。

[ソースコード]> [コードの参照]をクリックします。

詳細情報

[コードの参照]ページでは、リポジトリのフォルダ構造を参照し、フォルダとファイルに関する重要なメトリックを表示できます。

すべての機能を使用するには、最新版の **ALI** プラグインをビルド・サーバにインストールする必要があります。詳細については、"[Hudson/Jenkins の ALI 用の設定](#)" on page 205 および "[ALI Hudson/Jenkins プラグインの設定](#)" on page 207 を参照してください。

プラグインが正しく設定されていないと、コード行、相対コード・チェーン、不具合密度の各フォルダとファイルのデータは利用できません。

機能の紹介

ヒートマップでのソースコード・フォルダの分析

ヒートマップ上のボックスは、同じ親フォルダを持つフォルダを表しています。

ボックスのサイズと色は、各フォルダのパラメータを表します。

サイズのパラメータ

パラメータ	説明
コード行 LOC	SCM フォルダ内にあるコードの行数の合計です。
コード・チェーン	SCM フォルダのファイルのベースライン・バージョンと現在のバージョンを比較し、追加および変更されたコードの行数を示します。ベースライン・バージョンは、指定した期間の開始日に取得されます。
相対コード・チェーン	SCM フォルダ内のコード・チェーンを、フォルダの LOC に対する割合で示します。

色のパラメータ

パラメータ	説明
ユニット・テスト	SCM フォルダで実行したユニット・テストの成功率。
カバレッジ	ユニット・テストでカバーされる SCM フォルダのコードの割合。
不具合密度	SCM フォルダ内のコードに関連する不具合の数を、フォルダの LOC に対する割合で示します。

ヒートマップを使用するには、次の手順を実行します。

1. **期間**を設定します。期間に基づいて、ヒートマップの分析対象となるデータが決まります。
2. **サイズ**ドロップダウン・リストと**色**ドロップダウン・リストからパラメータを選択します。
3. ボックスをクリックして子フォルダにドリルダウンするか、ヒートマップの下のグリッドでフォルダ名をクリックします。
4. フォルダ構造内で上位レベルに移動するには、ヒートマップの下にある**[パス]**階層リンクを使用します。

表形式でのソースコード・フォルダの分析

次の表は、ヒートマップと同じフォルダにあるフォルダを示します。同じ親フォルダに含まれるファイルも、一覧表示されます。

次のプロパティがフォルダとファイルごとに表示されます。

プロパティ	説明
ユニット・テスト	SCM フォルダまたはファイルで実行したユニット・テストの成功率。
不具合密度	SCM フォルダまたはファイル内のコードに関連する不具合の数を、フォルダまたはファイルの LOC に対する割合で示します。
コード・チャーン	ユーザ・ストーリーおよび不具合と関連付けられている、または関連付けられていないフォルダまたはファイル内のコード変更の割合。

- フォルダをクリックすると、子のフォルダとファイルにドリルダウンできます。
- ファイル名をクリックすると、別のタブが開いて内容が表示されます。
- ファイル名の下にある**[差異]**をクリックすると、ファイルの現在の内容と古いリビジョンを比較できます。

オンライン・モードとオフライン・モードの切り替え

ヒート・マップの上にある**[オンライン参照]**を選択すると、オンライン・モードとオフライン・モードが切り替わります。

- オンライン・モードでは、フォルダとファイルの構造は **SCM** ブランチから直接ロードされます。
- オフライン・モードでは、フォルダとファイルの構造はデータベースのコード解析の結果に基づきます。

オフライン・モードではメトリックの表示は変化しません。メトリックは常にデータベースからロードされます。

Agile Manager は、どのような場合にオフライン・モードに切り替わりますか。

次のような場合には、コード表示はオフライン・モードへと自動的に切り替わります。

- ALI DevBridge がダウンしている場合
- SCM リポジトリがダウンしている場合
- SCM リポジトリへの接続時に認証エラーが発生した場合
- ネットワーク障害が発生した場合

どのような場合に、手動でオフライン・モードに切り替える必要がありますか。

SCM リポジトリへの接続が遅い場合や、フォルダ構造のサイズが大きく大量のデータをロードする必要がある場合などにはオフライン表示をお勧めします。

変更セットの詳細の表示

変更セットの詳細を表示し、作業項目にリンクします。

変更セットにアクセスし、**詳細の表示**をクリックします。

機能の紹介

作業項目へのリンクを変更	<p>[リンクされた作業項目]には、変更セットのリンク先となる項目が表示されます。変更セットが複数の項目にリンクされている場合は、前の項目]リンクと次の項目]リンクでスクロールします。</p> <p>リンクの変更には、[ユーザーストーリーへのリンク]、[不具合にリンク]、[リンクの削除]を使用します。</p>
ファイルの内容を表示	変更セットに含まれるファイルは、ページ下のグリッドに一覧表示されます。ファイル名をクリックすると、ファイルの内容が表示されます。
ファイルの差異を表示	最新バージョンと旧バージョンのファイルを並べて比較するには、ファイル名の横にある 差異]リンクをクリックします。

ALI の Q&A

開発チームの作業内容とリリースの開発ステータスの概要を表示する方法をおしえてください。

[リリース管理] > **ALI サマリ**を選択します。重大な不具合が多すぎる、未割り当ての変更、ビルドの失敗率が高い、などの問題を指摘するメトリックを参照できます。

最後のスプリントで実際に実装または提供される内容を確認できますか。

[ソースコード] タブで、**変更影響** をクリックします。すべてのユーザ・ストーリーと不具合が変更されているのがわかります。また、未割り当ての変更も表示できます。

ビルドまたはテストが失敗した理由を確認したいのですが、イベントをレビューする手順をおしえてください。

[ソースコード] タブで **変更ログ** をクリックします。最近のコメントと変更をコミットしたユーザが表示されます。実行したビルド、テスト結果、各ビルドのカバレッジも表示されます。

リリースに対して貢献レベルが高い開発者を確認することはできますか。

[リリース管理] > **ALI サマリ**を選択します。[コミット者] のグラフでは、開発者がリリースに対する貢献レベル順にソートされます。このメトリック % は、**Lines Of Code LOC** 単位で計算されます。

ユーザ・ストーリーまたは不具合について質問したいのですが、担当した開発者を確認する方法をおしえてください。

次の操作を実行します。

1. [ユーザ・ストーリー] ページまたは [不具合詳細] ページに移動し、**開発アクティビティ** をクリックします。

2. **[アクティブな開発者]**をクリックすると、そのユーザ・ストーリーまたは不具合を担当した開発者を確認できます。

開発トレンドにはどのような情報が表示されますか。既存の機能の修正や新しい機能の追加を担当しているチームを確認することはできますか。

[ビルド]タブには、ビルド・サマリのトレンド・チャートが表示されます。各ビルドで行った変更について、ユーザ・ストーリー、不具合、未割り当ての内訳を表示できます。

特定のビルドで提供された内容を確認できますか。

ある特定のビルドの詳細を表示するには、**[ビルド]**タブをクリックして次のいずれかを行います。

- タイムラインでビルドを選択し、タイムラインの右にある表示枠で **[レポートの表示]** をクリックします。
- メトリック・グリッドの **[ビルド構成]** カラムでビルドをクリックします。

配信された内容は、**[ビルド詳細]** ページの **[配信済みユーザストーリー]** タブと **[不具合の表示]** タブに表示されます。

ユーザ・ストーリーまたは不具合にどのような開発メトリックがあるか確認できますか。

次の操作を実行します。

1. **[ユーザストーリー]** または **[不具合詳細]** に移動し、**開発アクティビティ** をクリックします。
2. **[ユニットテスト]** と **[コードカバレッジ]** をクリックすると、開発メトリックが表示されます。

ユーザ・ストーリーまたは不具合でどのような変更が行われたを確認する方法をおしえてください。

次の操作を実行します。

1. **[ユーザストーリー]** ページまたは **[不具合詳細]** ページに移動し、**開発アクティビティ** をクリックします。

2. [コミットの変更ログ]をクリックすると、行われた変更の内容が表示されます。

先週どのような変更が実施されたのかを確認できますか。

指定した期間中に実施された変更を表示するには、次の手順を実行します。

1. [ソースコード]タブをクリックします。
2. ドロップダウン・リストから、表示したい期間を選択します。

[ビルドサマリ]ページではどのようなフィルタを適用できますか。

[ビルドサマリ]ページでは次のフィルタを利用できます。

- リリース
- アプリケーション
- ビルド・カテゴリ
- SCM ブランチ

さらに、失敗したビルドまたはダウンストリーム・ビルドを含めるか除外するかを選択します。

[ソースコードサマリ]ページではどのようなフィルタを適用できますか。

[ソースコードサマリ]ページでは次のフィルタを利用できます。

- リリース
- アプリケーション
- 期間
- SCM ブランチ

さらに、[変更影響]グリッドにフィルタを適用して、ユーザ・ストーリーまたは不具合を表示します。

[変更ログ]で、割り当てられている変更を含めるのか、未割り当ての変更のみを表示するのを選択します。

詳細]ビュー


項目の ID をクリックするか、**詳細の表示]**をクリックします。

項目の詳細をフォーム・レイアウトで表示、編集します。フィールドおよびプロパティの中には、詳細ビューのみで利用可能なものもあります。

詳細ビューで実行できる主な機能は、次のとおりです。

- "フィールドの表示と編集" [below](#)
- "フィールドの追加" [on the next page](#)
- "電子メールによる項目の送信" [on page 142](#)
- "バックログ項目のリンクとリンクの表示" [on page 142](#)
- "変更履歴の表示" [on page 143](#)
- "開発アクティビティの表示" [on page 143](#)
- "子項目の表示 テーマまたは機能のみ" [on page 144](#)
- "グリッド項目間の移動" [on page 145](#)

フィールドの表示と編集

- フィールドが編集可能かどうかを確認するには、フィールド値の上にマウス・カーソルを合わせます。編集可能なフィールドでは、値が強調表示され、編集アイコンが値の横に表示されます。
- [テーマ]または [機能]の値にマウス・カーソルを合わせてツールヒントのリンクをクリックすると、テーマまたは機能が直接表示されます。
- 計画と実績工数の値を比較して、計画の精度を改善します。

計画と実際の工数の値は、項目のタスクに対して定義されたすべての工数の値から集計されます。計画工数はすべての見積もり時間の合計であり、実績工数はすべての投入時間と残っている時間の合計です。

プロパティの追加

プロパティ	説明
コメント	<p>コメントを使用して、項目について説明します。[コメントの追加]をクリックします。</p> <p>Note: いったん保存したコメントは削除できません。</p>
関連タスク	<p>スプリント・バックログで作業を開始するには、バックログ項目をタスクに分割する必要があります。</p> <p>タスクとは、ユーザ・ストーリーまたは不具合が完了するまでに実行が必要な実際のアクティビティを指します。タスクの単位は時間です。バックログ項目の単位はストーリー・ポイントです。</p> <p>Note: プロジェクトの設定によっては、不具合の標準設定タスクがすでに作成されている場合もあります。</p>
受け入れテスト	<p>ユーザ・ストーリーがデリバリー可能な状態になるまでに、満たさなければならない条件を定義します。</p> <p>プロジェクトの設定に基づいて、受け入れテストがすべて合格しないと、ユーザ・ストーリーは完了しません。</p>
添付	<p>現在の項目に関連するドキュメントをアップロードまたはダウンロードします。</p> <p>ドキュメントのアップロード:</p> <p>詳細ビューの右側にある [添付] ボックスに、新しい画像または URL をクリップボードから貼り付けるか、ファイル・システムからファイルをドラッグ・アンド・ドロップします。</p> <p>ドキュメントのダウンロード:</p> <p>[添付] ボックスの添付をクリックすると、ダウンロードが始まります。</p> <p>添付ドキュメントの変更:</p> <p>左のサイドバーにある [添付] をクリックすると、添付の詳細情報の表示または添付の変更を行うことができます。</p>

電子メールによる項目の送信


ユーザに項目を電子メールで送信します。

左サイドバーの [電子メールで送信] をクリックします。

バックログ項目のリンクとリンクの表示

項目を不具合またはユーザ・ストーリーにリンクします。リンクは、対話型の図またはグリッド・ビューに表示できます。

左サイドバーの [リンクされた項目] をクリックします。

リンクの作成	<p>[リンクされた項目] ページで、[ユーザ・ストーリーにリンク] または [不具合にリンク] をクリックします。グリッドから項目を選択するのか、項目の ID を指定するのかを選択します。</p> <p>ユーザ・ストーリーを他のユーザ・ストーリーにリンクする場合は、[トレース元] または [トレース先] ボックスを選択して、リンクの方向を指定します。</p> <ul style="list-style-type: none">• [トレース元] リンクは、選択したユーザ・ストーリーに影響を与えるユーザ・ストーリーを示します。これは、図中の入ってくる矢印で表現されます。• [トレース先] リンクは、選択したユーザ・ストーリーから影響を受けるユーザ・ストーリーを示します。これは、図中の出ていく矢印で表現されます。
リンクされた項目への移動	<ul style="list-style-type: none">• 図ビューでタイルを選択し、 矢印 をクリックします。• グリッド・ビューで項目 ID をクリックします。
新規リンク項目の作成	<p>[リンク項目の追加] をクリックし、他の新規ユーザ・ストーリーや不具合の追加時と同じようにすべてのフィールドを指定します。</p> <p>新規項目は、元々表示していた項目に自動的にリンクされます。</p>

Tip: 特定の項目にリンクされた新しいユーザ・ストーリーまたは不具合を追加するには、グリッド内の項目を選択してから、[その他のアクション] > [リンクされた項目の追加] を選択します。

変更履歴の表示

項目に加えられた変更を確認します。

1. 左サイドバーの [履歴] をクリックします。
2. 変更を加えたユーザや変更されたフィールドを基準としてレコードをフィルタ処理します。

開発アクティビティの表示

バックログ項目について記録された開発アクティビティを確認します。

右サイドバー
で次を実行
します。

[開発メトリック]には、次のバックログ項目の詳細が表示されます。

- 変更されたコード行
- ユニット・テストの成功率
- コード・カバレッジ

Note: 利用可能なメトリックは、ALI とリリースの設定、および特定のバックログ項目の実装によって異なります。

左サイドバーで次を実行します。

1. **[開発 アクティビティ]** をクリックします。
2. **メトリックのソース:** 標準設定では、**[メトリックの標準設定のソース]** に指定されたビルド構成は、バックログ項目に関する開発データを作成するために使用されます。

バックログ項目のメトリックのソースを変更するには、ドロップダウンリストから別のビルド構成を選択します。

データの集計: 親ビルドのメトリックは、ダウンストリーム・ビルドの集計データを表示します。

3. バックログ項目に関する特定の開発データを分析するには、次のビューを選択します。

コミットの変更ログ バックログ項目にリンクされた変更セットの一覧。ファイルを開く、または旧バージョンと比較する。

ユニット・テスト バックログ項目に接続されたコードで実行されるユニット・テストに関する情報。

コード・カバレッジ ユニット・テストでカバーされるバックログ項目のコードの量に関する情報。

アクティブな開発者 バックログ項目の開発に対する貢献度が高い開発者に関する情報。

子項目の表示 テーマまたは機能のみ



テーマまたは機能の詳細を表示している場合、子項目をグリッド表示できます。左サイドバーで次を実行します。

テーマを表示している場合 ..	[機能] をクリック。
機能を表示している場合 ..	[バックログ項目] をクリック。

アーカイブ項目を表示または取得するには、子項目のグリッドで **[その他のアクション★]** > **[アーカイブの表示]** を選択します。

Note: アーカイブから項目を取得するには、管理者の権限が必要です。詳細については、"[バックログ項目のアーカイブ](#)" on page 60を参照してください。

グリッド項目間の移動

[リリース バックログ]や [スプリント バックログ]グリッドなどのグリッド・ページから詳細ビューにアクセスした場合、ページ右上の [前へ]および [次へ]矢印ボタン を使用してグリッドのフィルタ内の前の項目または次の項目に移動できます。

グリッド内の最初または最後の項目が表示されている場合は、[前へ]または [次へ]ボタンは無効になります。


アクション一覧

このトピックでは、次の内容について説明します。



バックログ項目で実行できるアクション	146
ダッシュボードのアクション	151
タスクのアクション	152
スプリント・クロージャのアクション	152
不具合管理のアクション	153
お気に入りのアクション	154
ドラッグ・アンド・ドロップのアクション	155
グリッドのアクション	155
ヘルプのアクション	156

バックログ項目で実行できるアクション

アクション	説明	場所
受け入れテストの追加	ユーザ・ストーリーが完了したとみなされるために必要な条件を指定します。	スプリント・バックログ, 詳細ページ
添付の追加	選択した項目に添付を追加します。	新規項目の追加ダイアログ・ボックス, 詳細ページ
コメントの追加	選択した項目にコメントを追加します。	詳細ページ

アクション	説明	場所
項目の追加	<p>表示中のグリッドに応じて、新しいテーマ、機能、ユーザ・ストーリー、または不具合を作成します。</p> <p>[リリース バックログ]、[スプリントバックログ]、[タスクボード]の各ページでユーザ・ストーリーや不具合を新たに作成すると、新しい項目が選択したリリース・バックログまたはスプリント・バックログに組み込まれ、プロダクト・バックログに追加されます。</p>	一般
リンク項目の追加	<p>選択されたバックログ項目にリンクされたユーザ・ストーリーまたは不具合を作成します。リンクされている不具合の中に開かれた項目があるとバックログ項目をクローズできないようにする設定が可能です。</p>	プロダクト・バックログ > バックログ > リリース・バックログ、スプリント・バックログ・ページ
タスクの追加	<p>ユーザ・ストーリーまたは不具合の作業に必要なアクションを定義します。</p>	スプリント・バックログ、タスクボード、詳細ページ
項目のブロック/ブロック解除	<p>操作を禁止するバックログ項目を指定し、その理由を入力します。グリッドでは、項目の横にブロック・アイコン  が表示されます。アイコンの上にマウス・カーソルを合わせると、理由が表示されます。</p> <div style="background-color: #f0f0f0; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Note: 技術的には、項目がブロック状態であっても、リリース・バックログやスプリント・バックログに割り当ててステータスを変更できます。ただし、ブロックされている項目の操作は行わないことをお勧めします。</p> </div> <p>バックログ項目の操作が再開可能になったら、ブロックを解除してください。</p>	一般


アクション	説明	場所
<p>ストーリーの分割</p>	<p>サイズの大きなユーザ・ストーリーを複数のより小さなストーリーに分割します。元のストーリーはグループ・ストーリーに変換され、新しく作成したストーリーが含まれます。</p> <ul style="list-style-type: none"> 新しく作成したストーリーは、それぞれが元のストーリーのタスクと受け入れテスト、およびエンティティのリンクを継承します。 元のユーザ・ストーリーに割り当てられていたストーリー・ポイントは削除されます。グループ・ストーリーのストーリー・ポイントは、新しく作成したストーリーに割り当てられているストーリー・ポイントの合計になります。 <p>[プロダクトバックログ] > [バックログ] ページの [グループストーリー] ビューでは、グループ・ストーリーを表示し、子のストーリーにドリルダウンできます。</p> <div style="background-color: #f0f0f0; padding: 10px; border: 1px solid #ccc;"> <p>Note: 新しく作成されたユーザ・ストーリーは、さらに細かく分割することができます。分割されたユーザ・ストーリーはすべて、元のユーザ・ストーリーと同じ階層構造下に維持されます。</p> </div> <p>参照情報:</p> <ul style="list-style-type: none"> "ストーリーの分離" on page 150 "機能に変換" below 	<p>プロダクト・バックログ > バックログ > リリース・バックログ, スプリント・バックログ・ページ, タスクボード</p>
<p>機能に変換</p>	<p>サイズの大きなユーザ・ストーリーは、機能に変換することができます。オプションで、元のユーザ・ストーリーをそのまま保持し、機能に割り当てる操作が可能です。</p> <p>参照情報:</p> <ul style="list-style-type: none"> "ストーリーの分割" above 	<p>プロダクト・バックログ, リリース・バックログ</p>

アクション	説明	場所
バックログを Excel にエクスポート/バックログを CSV にエクスポート	<p>グリッドのデータを Excel ファイルまたは CSV ファイルにエクスポートします。現在適用されているフィルタと選択しているカラムに基づいて、グリッドに表示されている通りのデータがエクスポートされます。</p> <p>Tip: 関連するタスクや受け入れテストを含めるには、[スプリントバックログ]ページまたは [タスクボード]から Excel にエクスポートします。</p>	すべてのバックログ・ページ、タスク・ボード・不具合管理
完了としてマーク	<p>バックログ項目を「完了」に設定します。これにより、バックログ項目のタスクがすべて「完了」になります。</p> <p>プロジェクト設定によっては、開かれた不具合がリンクされている場合や受け入れテストに合格していない場合にはバックログ項目をクローズできなくなります。</p>	リリース・バックログ、スプリント・バックログ、タスク・ボード
前の項目または次の項目への移動	[リリースバックログ]や [スプリントバックログ]グリッドなどのグリッド・ページから詳細ビューにアクセスした場合、ページ右上の「前へ」および「次へ」矢印ボタン   を使用してグリッドのフィルタ内の前の項目または次の項目に移動できます。	詳細ページ
計画	選択した項目を、特定のリリース、スプリント、チームに割り当てます。リリースの指定では、スプリントまたはチームを選択できます。両方選択することもできます。	プロダクト・バックログ > バックログ > リリース・バックログ、スプリント・バックログ・ページ、タスク・ボード、スプリント・クロージャ
最高ランク/最低ランク	バックログ項目のランクを、バックログ内で最上位または最下位にします。	すべてのバックログ・ページ
電子メールで送信	他のプロジェクト・ユーザに項目を電子メールで送信します。複数の項目を同時に選択して送信できます。	一般

アクション	説明	場所
機能の設定	バックログ項目を機能に関連付けます。	プロダクト・バックログ > バックログ, リリース・バックログ, 不具合管理
バックログ項目ビューに表示	選択したユーザ・ストーリーを [バックログ項目ビュー] で表示します。	グループ・ストーリー・ビュー
グループ・ストーリーに表示	グループ・ストーリーの下で選択したユーザ・ストーリーを [グループストーリービュー] で表示します。	バックログ項目ビュー
バックログ内の位置の表示	現在のバックログ内で項目を検索します。このアクションを選択すると、選択した項目のフィルタと強調表示が解除されます。	すべてのバックログ・ページ
ストーリーの分離	<p>スプリントの最後には、すべてのユーザ・ストーリーがクローズした状態になっている必要があります。タスクと受け入れテストが一部完了していないユーザ・ストーリーがある場合には、ストーリーを分離することができます。残り工数と不合格の受け入れテストは新しいユーザ・ストーリーに移動し、今後予定されるスプリントに割り当てることができます。</p> <p>ユーザ・ストーリーを右クリックし、[ストーリーの分離]を選択します。</p> <p>参照情報:</p> <ul style="list-style-type: none"> • "ストーリーの分割" on page 148 	スプリント・バックログ, タスクボード, スプリント・クロージャ
選択項目の更新	複数のバックログ項目のプロパティをまとめて更新します。	すべてのバックログ・ページ, 不具合管理




アクション	説明	場所
詳細の表示 /新規タブに 詳細を表示	<p>項目の ID をクリックすると、[詳細]ページのフォーム・レイアウトで項目の詳細が表示されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> 項目を右クリックして [新規タブに詳細を表示] を選択すると、別のタブが開いて詳細が表示されます。 バックログ項目の上にカーソルを置くとツールヒントが開き、項目の機能とテーマの基本情報とリンクが表示されます。 <p>一部のプロパティは [詳細]ページのみで表示され、グリッドでは表示されません。</p>	一般

ダッシュボードのアクション

アクション	説明
ウィジェット の追加	ウィジェット・ギャラリーにあるウィジェットを選択し、ダッシュボードに追加します。
レイアウトの 変更	ダッシュボードのカラムを設定します。
ダッシュボ ードのクリア	現在のダッシュボードからウィジェットをすべて削除します。
設定の指 定	<p>既存のグラフの基本設定を変更します。</p> <p>グラフのタイトル・バナーの上にマウス・カーソルを置き、下矢印  をクリックしてから [設定の指定] を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [保存] または [キャンセル] をクリックすると、グラフの表示に戻ります。 これ以外の設定 [時間フレーム] や [フィルタ] などを変更するには、[詳細設定] をクリックします。

アクション	説明
カスタムグラフの作成	ウィザードを使って、選択したデータと時間フレームを対象にグラフを設計します。 [ウィジェットの追加]> [カスタムグラフの作成]を選択します。

タスクのアクション

アクション	説明
タスクの追加	ユーザ・ストーリーまたは不具合の作業に必要なアクションを定義します。
編集	タスクの詳細を編集します。
残りを増やす / 残りを減らす	タスクの経過時間を報告するか、タスクに予定されている時間を増減します。 [残り作業]アイコン  , [残りを減らす]アイコン  , [残りを増やす]アイコン  アイコンをクリックします。
完了としてマーク	タスクのステータスを「完了」に設定します。タスクが完了としてマークされると、そのタスクの残り時間数が投入時間数に転送されます。

スプリント・クロージャのアクション

アクション	説明
アクション項目の追加	新しいアクション項目を作成します。
アクション項目に変換	スプリント内で、問題なく作業が完了した項目と改善可能な項目を一覧表示し、アクション項目に変換します。

アクション	説明
ユーザ・ストーリーの作成	アクション項目をユーザ・ストーリーに変換します。
<p>次のアクションは、スプリントの終了時にまだ開かれていて残っているバックログ項目を処理するときに実行します。</p> <p>[スプリントクロージャ]ページにある 開いている項目 タブ « をクリックします。</p>	
計画	選択した項目を、特定のリリース、スプリント、チームに割り当てます。リリースの指定では、スプリントまたはチームを選択できます。両方選択することもできます。
次のスプリントにロール	選択したバックログ項目を、次のスプリントに割り当てます。
ストーリーの分離	<p>開かれたタスクと受け入れテストを新しいユーザ・ストーリーに移動します。分離したストーリーは、新しいユーザ・ストーリーとして今後予定されているスプリントに割り当てることができます。完了したタスクと受け入れテストは、元のユーザ・ストーリーから移動しません。</p> <p>Note: ストーリー・ポイントは、ユーザ・ストーリーをクローズしたスプリントのベロシティに含まれています。したがって、ユーザ・ストーリーを分離すると、元のストーリーのストーリー・ポイントはゼロにリセットされます。</p>

不具合管理のアクション

アクション	説明
バケットの追加	新しいバケットを作成します。
項目の追加	新しい不具合を作成します。
バケットに追加	選択した不具合をバケットに割り当てます。

アクション	説明
自分のウォッチ・リストに追加/自分のウォッチ・リストから削除 ユーザ用のウォッチを追加	別のユーザのウォッチ・リストに不具合を追加します。ウォッチ・リストにある不具合は、ダッシュボードの [自分のウォッチ対象不具合] ウィジェットに表示されます。
割り当て対象	選択した不具合のオーナーを指定します。
計画	選択した項目を、特定のリリース、スプリント、チームに割り当てます。
すべてのバケットから削除	選択した不具合をすべてのバケットから削除します。

お気に入りのアクション

アクション	説明
お気に入りに追加	現在のビューをお気に入りのリストに追加します。これにより、ビューを後で再ロードできるようになります。
お気に入りの削除	現在のお気に入りを削除します。
お気に入りの名前変更	現在のお気に入りの名前を変更します。
お気に入りの保存	お気に入りビューをロードして、その設定に変更を加えた場合に、変更をお気に入りビューに保存します。

ドラッグ・アンド・ドロップのアクション

アクション	説明	場所
ドラッグ・アンド・ドロップによる計画	バックログ項目をリリース・バケットまたはスプリント・バケットにドラッグします。	プロダクト・バックログ, リリース・バックログ
ドラッグ・アンド・ドロップによるランク付け	バックログ項目をグリッドで上下にドラッグして, バックログ項目のランクを変更します。	バックログ・ページ
バケットへのドラッグ・アンド・ドロップ	不具合をバケットにドラッグします。	不具合管理
ドラッグ・アンド・ドロップによる添付	ファイルや URL を [添付] フィールドにドラッグして添付します。	詳細ページ, 新規項目の追加]ダイアログ・ボックス

グリッドのアクション

アクション	説明
カラム	グリッドに表示するカラムを選択します。
昇順でソート/降順でソート	カラム見出しをクリックし, 選択されているカラムのフィールド値を基準にグリッド項目をソートします。もう一度クリックすると, ソート順が逆になります。 Note: グループ化されたグリッドでは, 各グループが別々にソートされます。
カラムでサブソート	値が同じ項目をさらに別のフィールドに基づいてソートするには, [カラムでサブソート]を選択し, ソート方向を指定します。

ヘルプのアクション

アクション	説明
このページのヘルプ	現在のビューに関するヘルプを調べます。
ヘルプ・センタ	[ヘルプセンタ]が開いて、さまざまなソースの主要情報へのリンクが提供されます。
ようこそページ	Agile Manager の使い方を理解するためのチュートリアル・ムービーを表示します。
サポート要求	ポータル・ユーザの場合: HP SaaS サポート・チームに対する要求を記録します。
吹き出しの表示 / 吹き出しの非表示	吹き出しのオンオフを切り替えます。吹き出しは、選択した Agile Manager 領域のオンスクリーン・ヒントです。
HP コミュニティ	[HP コミュニティ]を開いて、Agile Manager に関するディスカッションに参加します。

設定

サイト、ワークスペース、リリースの管理 セットアップ・タスクを実行します。さらに、SCM とビルド・サーバが ALI と連携するように設定します。

本項の内容

サイトの設定	157
ワークスペースの設定	165
チームとリリースの設定	173
ALI の統合設定	187

サイトの設定

ワークスペースを使用すると、データ表示のレイヤを追加することにより、エンタープライズ内で、スケーリングされたアジャイルの方法論を適用できます。ワークスペースを使用して、複数のプロジェクトやプロダクトを 1 つの **Agile Manager** サイトで管理できます。また、カスタム・フィールドなどの共通設定をすべてのワークスペースに適用できます。

ユーザは、自分に割り当てられた複数のワークスペースを切り替えることができます。ユーザのワークスペースの外部の項目へも、それほど強く制限されずにアクセスできます。

Note: 各サイトでは、標準設定で 100 個のワークスペースをサポートしています。さらに追加のワークスペース 最大 300 が必要な場合は、システム管理者にお問い合わせください。

次の表では、サイト・レベルとワークスペース・レベルで定義される設定をまとめています。

サイト・レベル	ワークスペース・レベル
<p>サイト・ユーザ: LDAP システムから、ユーザをサイトに追加します。詳細については、"サイト・ユーザの定義" on page 160 を参照してください。</p> <p>カスタム・フィールド: すべてのワークスペースで利用できる、ユーザ定義のフィールドを定義します。詳細については、"カスタム・フィールドの作成" on the next page を参照してください。</p>	<p>ワークスペース・ユーザ: ワークスペースにサイト・ユーザを追加します。詳細については、"ワークスペース・ユーザの定義" on page 169 を参照してください。</p> <p>ワークスペース設定 例: 見積もりの標準設定, 完了の定義, 通知 : 選択したワークスペースに適用する設定を定義します。詳細については、"プリファレンスと通知の設定" on page 165 を参照してください。</p> <p>アプリケーション: 選択したワークスペースで作成するアプリケーションを定義します。詳細については、"アプリケーションの定義" on page 173 を参照してください。</p> <p>ALI: 選択したワークスペースに対して、ALI を設定します。詳細については、"ALI の統合設定" on page 187 を参照してください。</p>

サイトを設定するには、ページ右上の **設定**]  をクリックし、左のナビゲーション・メニューで **サイト**] を選択します。

別のワークスペースを定義するには、**ワークスペース**] ページで、**ワークスペースの追加**] をクリックします。

ワークスペースを削除するには、ワークスペースを選択して **ワークスペースの削除**] をクリックします。

- 現在ログインしているワークスペースは削除できません。
- ユーザがログインしている状態でワークスペースを削除すると、ユーザにエラーが発生することがあります。その場合は再ログインが必要になります。
- 元々の標準設定ワークスペース ID が **1000** のワークスペース は削除できません。

Caution: ワークスペースを削除すると、ワークスペース内のリリース、バックログ項目、および ALI データがすべて削除されます。

機能の紹介

カスタム・フィールドの作成	159
サイト・ユーザの定義	160

カスタム・フィールドの作成

タブ: [サイト]> [カスタム フィールド]

ユーザ・ストーリー, 不具合, テーマ, 機能, バックログ項目 ユーザ・ストーリーと不具合の両方に適用 の項目タイプに対して追加フィールドを定義します。

Caution: バックログ項目のカスタム・フィールドは、現時点では同期をサポートしていません。ALM とデータを同期しても、バックログ項目のカスタム・フィールドは同期されません。

カスタム・フィールドは、項目タイプごとに 10 個まで定義できます。これらのフィールドは、サイトで定義されているすべてのワークスペースとリリースで使用されます。

カスタム・フィールドに入力できるデータのタイプは、日付, フリー・テキスト, リスト 単一選択または複数選択, 数値, またはユーザです。

- 次の特殊文字はカスタム・フィールドの名前に使用できません。 \ ^ * #
- リスト・フィールドを定義するときは、リスト値を 20 個まで指定できます。
- 複数值リストのフィールドに値を定義する場合、リスト値の名前にセミコロン ; は使用できません。
- 10 個のカスタム・フィールドには、ユーザ・リスト・フィールドを 3 つまで定義できます。

新しいフィールドは、グリッド内に表示し、フィルタ基準として使用し、リリース計画ボードのディメンションで使用できます。

例

単一選択のカスタム・フィールドを作成し、不具合をクローズした理由を「修正済み」や「複製」などの値で示します。

カスタム・フィールドの時間変化の追跡

単一選択フィールドおよび数値フィールドの時間変化を追跡すると、ユーザが新しいフィールドをカスタム・アジャイル・グラフに追加できるようになります。

[追加]フィールドまたは[編集]フィールドのダイアログ・ボックスで、[このフィールドの時間変化を追跡]を選択します。

- ユーザ・ストーリーと不具合を別々に、各タイプの3つのカスタムフィールドを追跡できます。
- フィールドで追跡機能を有効にした日から追跡が開始され、アジャイル・グラフのカスタム・フィールドは、追跡対象以外は表示できなくなります。

サイト・ユーザの定義

タブ: [サイト]> [ユーザ]

サイト・ユーザには、すべてのワークスペースのサイトのユーザがすべて含まれます。

機能の紹介

新規ユーザの追加

新しいユーザを作成して、サイトに追加します。

Note: ユーザを追加できるのは、そのユーザの電子メール・アドレスが、ポータル管理者ユーザのドメインと同じか、または信頼されているドメインのリストに含まれている場合のみです。

ユーザを含める

LDAP から既存のユーザを選択し、サイトに追加します。

ユーザ名 氏名 の全体または一部をフィルタ・ボックスに入力して、ユーザをフィルタ処理します。

このボタンは、LDAP 認証がシステムに設定されている場合にのみ有効です。

ユーザを削除する

選択したユーザをサイトから削除します。


ユーザのアクティブ化/非アクティブ化

ユーザがサイトにログインできるように、ユーザをアクティブにします。

サイトに追加したユーザは自動的にアクティブになります。利用可能なライセンスがある場合。


ユーザの最終ログイン日は **最終ログイン** カラムでわかります。ユーザ間でライセンスをやり繰りしている場合は、このデータを使用して **Agile Manager** を最近使用していないユーザを特定できます。このようなユーザを非アクティブにすることで、新規ユーザをさらに追加できるようになります。

Note:

- **最終ログイン** カラムが表示されていない場合は、 カラム・セレクタでグリッドにカラムを追加します。
- ライセンスがすべて使用中の場合は、ユーザをアクティブにできません。新規ライセンスを購入するか、他のユーザを非アクティブにして、ライセンスが利用できるよう请您。

ロールの割り当て

選択したユーザを特定のロールに割り当てます。

複数のユーザを同じロールに割り当てるには、ユーザを選択して  **[ロールに割り当て]** をクリックします。選択したロールが選択したすべてのユーザに適用されます。

Note: 複数のユーザにロールを割り当てる際には、同じワークスペースに割り当てられているユーザを選択する必要があります。ユーザが複数のワークスペースに割り当てられている場合は、変更を加えるワークスペースを最初に選択します。

各ユーザには、次のロールのいずれかに割り当てることができます。

ロール	説明
サイト管理者	<p>[サイト]設定 ページと [ワークスペース]> [ユーザ]設定 ページに対する読み取り書き込みアクセス権が与えられています。</p> <p>ワークスペースに割り当てられている場合は、そのワークスペースのワークスペース管理者としても自動的に割り当てられます。</p> <p>標準設定では、最初のサイト管理者が [標準設定]ワークスペースに割り当てられます。</p> <p>Note: システムの初期設定時に作成された標準設定の SA ユーザには、サイト管理者のロールが自動的に割り当てられます。</p>
ワークスペース管理者	<p>[ワークスペース]設定領域に加え、すべてのアプリケーション・ページと機能の読み取り書き込み権限が与えられています。</p>

ロール	説明
チーム・メンバ	<p>次の場合を除き、すべてのアプリケーションのページと機能に対する読み取り書き込みアクセス権が与えられています。</p> <ul style="list-style-type: none"> ワークスペース管理者は、他のユーザが作成した項目をチーム・メンバが削除できないようにする権限を設定できます。 <p>他のユーザが作成したバックログ項目の削除をチームメンバに許可]オプションをクリアすると、チーム・メンバは自分が作成者のテーマ、機能、およびバックログ項目のみ削除できます。標準設定では、このオプションが選択されており、チーム・メンバは任意の項目を削除できます。</p> <p>チーム・メンバは、設定を問わずタスクを選択でき、作成者を問わず受け入れテストが行えます。</p> <p>詳細については、"権限" on page 167の設定を参照してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> チーム・メンバには、グリッド・ページ上の公開お気に入り、公開ダッシュボードのお気に入り、および公開ダッシュボードのギャラリーに対して閲覧アクセス権のみが与えられています。これらの項目の作成、更新、削除は行えません。 <p>また、チーム・メンバは次の設定のみ変更できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> チームが担当するスプリントでの1日あたりの作業時間と作業日の変更 [リリース バックログ]のバケットからのみ変更可能。 ALI設定の変更。

ロール	説明
表示者	<p>すべてのバックログ項目、グリッド・ページ、および [スプリントクロージャ] ページに対する読み取り専用アクセス権が与えられています。また、バックログ項目をウォッチして、ステータス更新についての通知を受信することができます。</p> <p>さらに、次の権限が与えられています。</p> <ul style="list-style-type: none"> グリッド・ページ上の非公開お気に入りに対する読み取り書き込みアクセス。 [不具合管理] ページでの非公開バケットの作成。 ダッシュボードに対する読み取りアクセス権、および非公開ダッシュボードの項目とお気に入りに対する読み取り書き込みアクセス権。
ALI Dev Bridge	<p>このロールをユーザに割り当てるのは、ALI Dev Bridge がそのユーザの ID を使用して Agile Manager に接続する場合です。</p> <p>Note: このロールにのみ割り当てられているユーザは、Agile Manager にログインできません。</p>

SCM ユーザ・マッピングの設定

選択したユーザを特定のコード・コミット者にマッピングします。これにより、Agile Manager で、コードの変更が特定の Agile Manager ユーザに関連付けられます。

ユーザのマッピングにより、変更影響レポートと変更ログを Agile Manager チームでフィルタ処理することもできます。

SCM ユーザは、一度に 1 ユーザずつマップします。

ワークスペースに割り当て


選択したユーザがアクセスできるワークスペースを制限します。ユーザは、自分にアクセス権があるワークスペースに関連付けられた項目のみを表示できるようになります。

複数のワークスペースを使用しない場合は、すべてのユーザは自動的に [標準設定] ワークスペースに割り当てられます。

Tip: 多数のワークスペースを担当している場合は、検索文字列を入力して、表示するワークスペースのフィルタ処理を行ってください。

ワークスペースの設定

ワークスペースの設定は、現在のワークスペースのみに適用され、ワークスペース管理者のみが変更できます。

ワークスペースを設定するには、ページ右上の **設定**  をクリックし、左のナビゲーションメニューで **ワークスペース** を選択します。

Tip: 割り当てられているワークスペースが複数ある場合は、設定するワークスペースをヘッダのドロップダウンメニュー **設定** アイコンの横にある から選択します。

機能の紹介

プリファレンスと通知の設定	165
テンプレートの設定	168
ワークスペース・ユーザの定義	169
アプリケーションの定義	173

[リリース] タブと [チーム] タブの詳細については、"[チームとリリースの設定](#)" on page 173 を参照してください。

ALI の [サマリ] タブ、[ビルド] タブ、および [コード] タブの詳細については、"[ALI の統合設定](#)" on page 187 を参照してください。

プリファレンスと通知の設定

タブ: [ワークスペース] > [設定]

ワークスペースのプリファレンス

ワークスペースのプリファレンスには、次の項目があります。

チーム・メンバのキャパシティ

チーム・メンバに求められる1日あたりの作業時間の標準設定時間数を定義します。この時間数とスプリント内の作業日数を組み合わせることで、チーム・メンバのキャパシティと、メンバが担当できるタスクの時間数が決まります。

作業時間は、必要に応じて特定のチームに対して、または各スプリントのチーム・メンバごとに修正できます。詳細については、"[リリースの設定](#)" on page 176および"[リリースを担当するチームの管理](#)" on page 180を参照してください。

Note: キャパシティ設定は、ワークスペース・チームやリリース・チームなど、すべてのチームに対して定義します。

見積もり作業

新しい不具合ごとに標準設定で見積もられるストーリー・ポイントの数と、新しい不具合に対して新しいタスクを自動的に作成するかどうかを定義します。

新しい不具合に対して新しいタスクを自動的に作成するように設定した場合は、**標準設定タスクの説明**フィールドに入力したテキストで、新しいタスクが作成されます。

[**タスク見積もりの標準設定:**]の値は、新しい各タスクに対して、標準設定で見積もられる時間数です。タスク時間の見積もりを使用して、計画工数と実績工数を比較します。

詳細については、"[タスク・ボードの使用方法](#)" on page 94を参照してください。

Note: ユーザ・ストーリーには、標準設定値がありません。ユーザ・ストーリーを見積もらない場合、そのストーリー・ポイント数はブランクのままです。

必須フィールドの設定

このオプションを選択し、すべての新規バックログ項目が、アプリケーションに確実に関連付けられるようにします。

このオプションを選択する場合、関連するアプリケーションを必ず作成してください。詳細については、[Work with applications](#)を参照してください。

バックログ項目を完了に設定

バックログ項目のステータスを「完了」に変更しようとする時、そのすべての受け入れテストが成功しているかどうか、およびリンクされているすべての不具合がクローズされているかどうかは **Agile Manager** によって確認されます。

ALI がリリースに設定されている場合、**Agile Manager** では、コード・カバレッジとユニット・テストの成功率の条件もチェックできます。詳細については、「[開発 アクティビティのモニタ on page 121](#)」を参照してください。これらの条件は、**ALI** が設定されているリリースと、メトリックが利用可能なストーリーまたは不具合に対してのみ強制的に適用されます。

これらのパラメータを切り替えると、これらのチェックが省略または適用されます。

Note: 受け入れテストが成功していないバックログ項目をクローズすることが許されている場合でも、警告が表示され、開いている項目があることが通知されます。

Weighted Shortest Job First

WSJF 方式を使用して、機能の優先度を決定します。機能の **WSJF** スコアは、機能の遅延コスト **CoD** をジョブ・サイズで割った値です。

遅延コストは次のコンポーネントの合計です。

- ビジネス価値
- 時間重要度
- **RR | OE** リスクの削減と機会の有効化

Agile Manager では、各 **CoD** コンポーネントに重みを指定できます。

Agile Manager で **WSJF** カラムを表示し、**CoD** コンポーネントの重み設定を有効にするには、「**WSJF** を有効にする」を選択します。

権限

[チームメンバ] ロールに割り当てられているユーザの削除権限を定義するには、「他のユーザが作成したバックログ項目の削除をチームメンバに許可」を選択またはクリアします。

この設定をクリアすると、チーム・メンバは自分が作成者のテーマ、機能、およびバックログ項目のみ削除できます。

詳細については、次を参照してください。

- ["サイト・ユーザの定義" on page 160](#)
- ["ワークスペース・ユーザの定義" on the next page](#)

ワークスペース通知

ワークスペース・ユーザが電子メール通知を受信する対象となるイベントを定義します。

テンプレートの設定



タブ: [ワークスペース]> [テンプレート]

ワークスペース管理者は、新しいユーザ・ストーリーや不具合を作成するためのテンプレートを設計できます。テンプレートでは、選択したテンプレートに基づいて、タスクと受け入れテストに加えて説明を新しい項目ごとに定義します。

次のいずれかのオプションでテンプレートを作成します。

+ テンプレートの追加	新しい、空のテンプレートを追加します。
📄 テンプレートの複製	テンプレートのコピーを作成します。これは、後で変更できます。 [ユーザストーリー]または[不具合]をクリックし、複製するテンプレートを選択します。
📄 テンプレートのインポート	別のワークスペースからテンプレートをインポートします。 Note: このオプションは、複数のワークスペースにアクセスできる場合にのみ表示されます。 <ol style="list-style-type: none">1. [テンプレートのインポート]をクリックします。2. 別のワークスペースとインポートするテンプレートを選択します。

変更を加えてから画面下部の **[保存]** をクリックしてテンプレートを変更します。

フィールド	説明
テンプレートの説明	テンプレートを使用するタイミングなど、テンプレートの説明を定義します。 このような説明はユーザが新しい項目を追加する際に表示されるため、使用するテンプレートを決めやすくなります。新規バックログ項目の作成に使用する [項目の追加] ダイアログ・ボックスで、テンプレート名の横にある  アイコンにマウス・カーソルを合わせると、説明が表示されます。  アイコンは、説明が定義されているテンプレートのみに表示されます。
標準設定にする	新しいユーザ・ストーリーや不具合を作成する際に、現在のテンプレートが標準設定として使用されるように設定します。
ストーリーまたは不具合の名前	選択したテンプレートで新たに作成した個々の項目の名前を定義します。
ユーザ・ストーリーまたは不具合の説明	選択したテンプレートを使用して新たに作成した個々の項目の説明を定義します。

Tip: 定義した名前やユーザ・ストーリーまたは不具合の説明は、テンプレートや新規項目の名前と説明のプレフィックスとして使用します。

[項目の追加] ダイアログ・ボックスの **[名前]** フィールドや項目の名前や説明には、項目の作成後にユーザがテキストを追加できます。

ワークスペース・ユーザの定義

タブ: **[ワークスペース]** > **[ユーザ]**

ワークスペース・ユーザは、サイト・ユーザから選択され、割り当てられたワークスペースの項目のみ表示できます。

機能の紹介

ユーザを含める

現在のワークスペースにサイト・ユーザを追加します。


フィルタ・ボックスにユーザ名 **氏名** の全体または一部を入力すると、ユーザ・リストにフィルタを適用できます。

ユーザの割り当て解除

選択したユーザの現在のワークスペースへの割り当てを解除します。

ロールの割り当て

選択したユーザを特定のロールに割り当てます。

複数のユーザを同じロールに割り当てるには、ユーザを選択して  [ロールに割り当て] をクリックします。選択したロールが選択したすべてのユーザに適用されます。

Tip: 選択ボックスの青塗りの四角は、数人のユーザがそのロールに割り当てられていることを示します。チェックボックスをクリックし、選択されているすべてのユーザにそのロールを割り当てます。

各ユーザには、次のロールを1つ以上割り当てることができます。

ロール	説明
ワークスペース 管理者	[ワークスペース]設定領域に加え、すべてのアプリケーション・ページと機能の読み取り書き込み権限が与えられています。

ロール	説明
チーム・メンバ	<p>次の場合を除き、すべてのアプリケーションのページと機能に対する読み取り書き込みアクセス権が与えられています。</p> <ul style="list-style-type: none"> ワークスペース管理者は、他のユーザが作成した項目をチーム・メンバが削除できないようにする権限を設定できます。 <p>他のユーザが作成したバックログ項目の削除をチーム・メンバに許可]オプションをクリアすると、チーム・メンバは自分が作成者のテーマ、機能、およびバックログ項目のみ削除できます。標準設定では、このオプションが選択されており、チーム・メンバは任意の項目を削除できます。</p> <p>チーム・メンバは、設定を問わずタスクを選択でき、作成者を問わず受け入れテストが行えます。</p> <p>詳細については、"権限" on page 167の設定を参照してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> チーム・メンバには、グリッド・ページ上の公開お気に入り、公開ダッシュボードのお気に入り、および公開ダッシュボードのギャラリーに対して閲覧アクセス権のみが与えられています。チーム・メンバは、これらの項目の作成、更新、または削除は行えません。 <p>また、チーム・メンバは次の設定のみ変更できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> チームが担当するスプリントでの1日あたりの作業時間と作業日の変更 [リリース バックログ]のバケットからのみ変更可能。 ALI設定の変更。

ロール	説明
表示者	<p>すべてのバックログ項目、グリッド・ページ、および [スプリントクロージャ] ページに対する読み取り専用アクセス権が与えられています。また、バックログ項目をウォッチして、ステータス更新についての通知を受信することができます。</p> <p>さらに、次の権限が与えられています。</p> <ul style="list-style-type: none"> グリッド・ページ上の非公開お気に入りに対する読み取り書き込みアクセス。 [不具合管理] ページでの非公開バケットの作成。 ダッシュボードに対する読み取りアクセス権、および非公開ダッシュボードの項目とお気に入りに対する読み取り書き込みアクセス権。
ALI Dev Bridge	<p>このロールをユーザに割り当てるのは、ALI Dev Bridge がそのユーザの ID を使用して Agile Manager に接続する場合です。</p> <p>注: このロールにのみ割り当てられているユーザは、Agile Manager にログインできません。</p>

📌 アプリケーションへのアクセスの設定

選択したユーザがアクセスできるアプリケーションを制限します。ユーザは、自分にアクセス権があるアプリケーションに関連付けられた項目のみを表示できるようになります。

アプリケーション値のない項目へのアクセスをユーザに許可するには、**【未設定】**値を選択します。この値をクリアすると、そのユーザが作成するすべての新しい項目に対して [アプリケーション] フィールドが必須に設定されます。

Note: アクセス権の設定は、ユーザが次回ログインしたときに有効になります。

👥 チームの割り当て

リリースとチームが設定済みであれば、選択したユーザをチームに割り当てます。

チームは、リリースのコンテキストで定義されます。リリースを展開し、チームを選択します。ユーザを複数のチームまたはリリースに割り当てるには、この操作を繰り返します。

Tip: または、チームとチーム・メンバは、[リリース]> [チーム]タブで管理します。

SCM ユーザ・マッピングの設定

選択したユーザを特定のコード・コミット者にマッピングします。これにより、Agile Manager で、コードの変更が特定の Agile Manager ユーザに関連付けられます。

ユーザのマッピングにより、変更影響レポートと変更ログを Agile Manager チームでフィルタ処理することもできます。

SCM ユーザは、一度に 1 ユーザずつマップします。

アプリケーションの定義

タブ: [ワークスペース]> [アプリケーション]

ワークスペース内で開発されたアプリケーションを一覧表示します。次に、機能をアプリケーションに関連付け、そのアプリケーションに基づいてバックログ項目を計画できます。

詳細については、[Applications](#)を参照してください。

チームとリリースの設定

チームとリリースは、ワークスペース設定領域のワークスペース内で設定します。

チームは、ワークスペースのすべてのリリースで共有するワークスペース・チームと、1つのリリースの範囲内でのみ使用される機能チームという2種類のチームを設定できます。

ワークスペース・チーム	機能チーム
<ul style="list-style-type: none"> 複数のリリースで再利用されます。 ワークスペース・チームは、[ワークスペース]> [チーム]設定 タブで管理します。 管理者はワークスペース・チームの設定を定義し、ユーザはリリース全体でのチームのパフォーマンスを追跡できます。 バックログ項目は、リリース割り当てに関係なく、チームに割り当てられます。 <p>したがって、バックログ項目のリリースを変更し、その項目がワークスペース・チームに割り当てられた場合でも、その項目は同じチーム割り当てのまま残ります。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1つのリリースのスコープ内でのみ作成されて使用されます。 機能チームは、[チーム]の下にあるリリース詳細ページ [ワークスペース]> [リリース] で管理します。 後でリリース・チームを別のリリースで再利用する場合は、管理者がリリース・チームをワークスペース・チームに変換して他のリリースに割り当てることができます。 バックログ項目は、特定のリリース内のチームに割り当てられます。 <p>したがって、バックログ項目のリリースを変更し、そのリリースの機能チームにバックログ項目が割り当てられた場合は、チームの値がクリアされます。</p>

Note: 次の場合は、ワークスペース・チームと機能チームに違いはありません。

- バックログ項目を [項目の追加]ダイアログ・ボックスからチームに割り当てるときバックログ項目を初めて追加する場合
- バックログ項目をグリッドの [チーム]カラムを使用してチームに割り当てるとき
- グリッドやビューをチームでフィルタ処理する場合

機能の紹介

ワークスペース・チームの管理	175
リリースの設定	176
リリース・スプリントの設定	179
リリースを担当するチームの管理	180
チームの設定	182

ワークスペース・チームの管理

タブ: [ワークスペース]> [チーム]

ワークスペース・チームは複数のリリースで再利用されます。管理者はワークスペース・チームの設定を定義し、ユーザはリリース全体でのチームのパフォーマンスを追跡できます。

タスク	説明
新規ワークスペース・チームの作成	<p>+ [チームの追加] をクリックします。新規ワークスペース・チームを作成する新規チームの詳細ページが開きます。詳細については、"チームの設定" on page 182 を参照してください。</p> <p>作成したチームは、リリースの割り当てを変更するまで、どのリリースでも利用できません。リリース作成後のチーム管理の詳細については、"リリースを担当するチームの管理" on page 180 を参照してください。</p>
既存ワークスペース・チームの設定の編集	既存のチームを選択し、  [チームの編集] をクリックしてチーム設定を変更します。詳細については、" チームの設定 " on page 182 を参照してください。
既存ワークスペース・チームの削除	既存のチームを選択し、  [チームの削除] をクリックしてワークスペースからチームを完全に削除します。
1 つまたは複数のリリースへのワークスペース・チームの割り当て	既存のチームを選択して  [リリースの割り当て] をクリックします。チームで利用できるようにするリリースを選択 複数可 します。

Note: また、特定リリースの範囲内でのみ使用する機能チームも作成できます。

チーム・メンバやストーリーボード設定など、リリース割り当て以外のチーム設定の多くは、機能チームとワークスペース・チームでまったく変わりはありません。

詳細については、"[リリースを担当するチームの管理](#)" **on page 180**を参照してください。

リリースの設定

タブ: [ワークスペース]> [リリース]

リリースの設定は、選択したリリースのみに適用され、ワークスペース管理者のみが変更できます。

- リリースのリストのフィルタ処理を任意のカラム見出しで行います。
- 新規リリースを作成するには、**+** [リリースの作成]をクリックします。
- リリースの詳細を表示して変更するには、リリース名をクリックしてリリースの詳細ページを開きます。詳細については、"[リリース設定の変更](#)" **on the next page**を参照してください。
- リリースのスプリントを直接変更するには、スプリント値の数値をクリックします。選択したリリースの [スプリント] タブが表示されます。

機能の紹介

- "[リリースの削除](#)" **below**
- "[リリースの複製](#)" **below**
- "[リリース設定の変更](#)" **on the next page**

✕ リリースの削除

リリースを削除するには、リリースの詳細ページで **概要**] > [リリースの削除] をクリックします。関連する計画情報とレポート情報も削除されます。

📄 リリースの複製

既存のリリースの設定に基づいて、新しいリリースを作成できます。複製される設定に

は、チームとチーム・メンバ リリース・チームとワークスペース・チームの両方を含む、スプリント期間、スプリント・クロージャのアクション項目があります。

この機能は、同じチームが引き続き次のリリースを担当するような場合に便利です。チームとスプリントの設定は後で調整できます。

リリースの詳細ページで **概要**] > **リリースの複製**] をクリックします。

Note: リリースを複製すると、そのリリース・チームが複製されます。複製されたリリース・チームは、関連するリリースでのみ利用できます。

リリースを複製するとワークスペース・チーム設定も複製されますが、ワークスペース・チームそのものは複製されません。その代わりに、これまでのリリースに加えて新規リリースにも割り当てられます。

リリース設定の変更

リリースの詳細ページで次のいずれかを実行します。

タスク	説明
リリース期間の延長または短縮	次のいずれかのオプションを使用してリリース期間の延長または短縮を行います。 <ul style="list-style-type: none">開始日と終了日を変更します。左の 概要] タブで、リリース時間フレーム] の下にある 開始日] または 終了日] フィールドを編集します。リリースにスプリントを追加するか、リリースからスプリントを削除します。左の スプリント] タブで、リリースの最後にスプリントを追加するか、最後のリリースを削除します。リリースの終了日延長または短縮が自動的に行われます。

タスク	説明
<p>チーム・ベロシティの変更とリリース・キャパシティの表示</p>	<p>左の 概要]タブの リリース予測 キャパシティ]領域で、チーム・ベロシティを変更します。</p> <p>グリッド右下の数値に集計されるリリース全体の合計予測キャパシティを確認します。この値が、すべてのチームとスプリントの予測キャパシティの合計です。</p> <div style="background-color: #f0f0f0; padding: 10px; border: 1px solid #ccc;"> <p>Note:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● リリースの詳細 ページでワークスペース・チームのチーム・ベロシティを変更すると、チーム・ベロシティは現在のリリースに対してのみ更新されます。これらの設定は、ワークスペース・チームが割り当てられている他のリリースには影響を与えません。 ● チーム・ベロシティは、チームの詳細 ページでも変更できます。詳細については、"リリースを担当するチームの管理" on page 180を参照してください。 </div>
<p>リリース作業日の変更</p>	<p>リリース作業日は、リリース期間内の作業日とみなされる週の曜日にあたります。</p> <p>たとえば会社の就業日が月曜から金曜の場合、その曜日を作業日として選択します。会社の就業日がこれとは異なる場合は、その曜日に合わせて選択します。</p> <p>追加設定]タブで、選択されている リリース作業日]を変更します。</p>
<p>項目の再割り当て動作の決定</p>	<p>標準設定では、別のチームに割り当てられているバックログ項目は現在のステータスをそのまま保持します。新しく担当になったチームは、元のチームが作業を終了したところから作業を引き継ぎます。</p> <p>この動作を変更するには、 追加設定]タブの 項目の再割り当て]領域で、ステータスを 断規]にリセットするバックログ項目を選択します。</p>

タスク	説明
ストーリーボードのモード設定	ストーリーボードの動作モードを決定します。[追加設定] タブで、[スクラムモード]または[カンバンモード]を選択します。 詳細については、" ストーリーボードのモード設定 " on page 108 を参照してください。
リリースへの添付の追加	[添付]タブで、[添付の追加]をクリックしてドキュメントを選択します。

参照情報

"[リリース・スプリントの設定](#)" [below](#)

リリース・スプリントの設定

タブ: [ワークスペース]> [リリース]

リリースをクリックし、リリースの詳細ページの左にある [スプリント] タブをクリックします。

機能の紹介

タスク	説明
スプリントをリリースに追加	+ [スプリントの追加] または + [リリースの最後にスプリントを追加] をクリックします。 Note: Agile Managerでは、スプリントを重複して作成することが可能ですが、お勧めしません。
スプリントの移動	スプリントをリリース内で前後に移動するには、スプリントを選択して ⇄ [スプリントのシフト] をクリックします。スプリントを先に移動したことによって、スプリントがリリースの終了日を超えてしまった場合、最後のスプリントの終了までリリースの期間が延長されます。 別の方法として、スプリントの日付をグリッドで直接編集します。

タスク	説明
リリースからのスプリントの削除	スプリントを選択 複数も可 し、 X [リリースから削除] をクリックします。
スプリントの説明の追加	スプリント名には説明としての機能を持たせることもできます。 [名前] カラムの値をクリックし、新しい名前を入力します。 ユーザがスプリントを時系列に把握できるように、スプリント番号は変えないことをお勧めします。
チームをスプリントに割り当てる	割り当てられたチーム カラムの値をクリックし、スプリントに参加するチームを選択します。 または、 チーム タブで、各チームが担当するスプリントを選択します。

リリースを担当するチームの管理

タブ: [ワークスペース] > [リリース]



リリースをクリックし、リリースの詳細 ページの左にある **チーム** タブをクリックします。

[チーム] タブには、リリースに設定されているすべての機能 チームに加えて、リリースに割り当てられているすべてのワークスペース・チーム向けのデータが表示されます。表示するチームは、ページ上部の検索ボックスを使用してフィルタ処理が行えます。

Note: ワークスペース・チーム向けのデータは、現在閲覧中のリリースのデータのみ表示されます。

機能の紹介

タスク	説明
リリースへの既存ワークスペース・チームの割り当てワークスペース・チームのみ	<p> [ワークスペース チームの割り当て]をクリックし、リリースに含めるワークスペース・チームを選択します。</p> <p>このオプションは、ワークスペースに別のワークスペース・チームが定義されている場合にのみ有効です。</p> <p>ワークスペースにチームを追加するには、[チーム]設定タブで操作を行います。詳細については、"ワークスペース・チームの管理" on page 175を参照してください。</p>
新規機能チームの作成機能チームのみ	<p>現在のリリースでのみ使用する新規チームを作成します。</p> <p> 機能チームの作成]をクリックします。</p> <p>機能チームは、ワークスペース・チームに変換しないと、ワークスペースの他のリリースでは使用できません。詳細については、"ワークスペース・チームへの機能チームの変換 機能チームのみ" on the next pageを参照してください。</p>
チームとチーム・メンバーの詳細の編集ワークスペース・チームおよび機能チーム	<p>チーム名をクリックするか、チームを選択して  [チームの編集]をクリックします。詳細については、"チームの設定" on the next pageを参照してください。</p>
機能チームの削除機能チームのみ	<p>現在のリリースでは不要になった機能チームを削除します。</p> <p>機能チームを選択し、 機能チームの削除]をクリックします。</p> <p>機能チームを削除すると、割り当てられているすべてのバックログ項目の[チーム]フィールドがクリアされます。チーム・メンバーに対する個々の割り当て [オーナー]フィールドなどは残ります。</p> <p>ワークスペース・チームを削除するには、[チーム]設定ページで操作を行います。詳細については、"ワークスペース・チームの管理" on page 175を参照してください。</p>

タスク	説明
リリースからのワークスペース・チームの割り当て解除 ワークスペース・チームのみ	<p>現在のリリースでは不要になったワークスペース・チームの割り当てをリリースから解除します。</p> <p>Note: ワークスペース・チームは、割り当てを解除してもワークスペースからは削除されません。チームに割り当てられているバックログ項目も、チームに割り当てられたまま残ります。</p> <p>バックログ項目もリリースに割り当てられたまま残ります。これらのバックログ項目を担当するチーム・メンバは、リリースのスコープ外で作業を行います。</p> <p>ワークスペース・チームを選択し、 [ワークスペース チームの割り当て解除] をクリックします。</p>
ワークスペース・チームへの機能チームの変換 機能チームのみ	<p>複数のリリース全体でワークスペース・チームを再利用する場合は、機能チームをワークスペース・チームに変換します。</p> <p>機能チームを選択し、 [ワークスペース チームに変換] をクリックします。</p> <p>Note: ワークスペース・チームは、リリース・チームには変換できません。</p>


チームの設定

特定のワークスペース・チームや機能チームの設定は、チームの詳細ページで行います。チームの詳細ページには次のようにアクセスします。

ワークスペース・チーム	機能チーム
<ul style="list-style-type: none"> • [チーム]設定ページから [ワークスペース]> [チーム] • 特定のリリース経由 [ワークスペース]> [リリース]でリリースを選択し、左側の [チーム]タブをクリック 	<ul style="list-style-type: none"> • 特定のリリース経由 [ワークスペース]> [リリース]でリリースを選択し、左側の [チーム]タブをクリック

チームの詳細は、ワークスペース・チームと機能チームでほとんど違いはありません。

Note: ワークスペース・チームの詳細 ページの設定 を編集 する場合は、ワークスペース・チームが関係 するすべてのリリースが変更の影響を受けるため注意が必要で
す。

チーム名の下に  が表示 されている場合は、そのワークスペース・チームを編集し
ていることを示しています。

機能の紹介

✕ チームの削除 ワークスペース・チームまたは機能 チーム

チームを削除 すると、割り当てられているすべてのバックログ項目のチームの値がクリアさ
れます。また、ワークスペース・チームを削除 すると、割り当てられているすべてのリリース
からワークスペース・チームが削除 されます。

チームの詳細 ページの左にある **概要**]タブをクリックし、✕ **[チームの削除]** をクリックしま
す。

Note: ワークスペース・チームは **[ワークスペース]> [チーム]**設定 ページから、機能
チームはリリースの詳細 ページからも削除 できます。詳細については、"**既存ワークス
ペース・チームの削除**" on page 175および"**機能チームの削除 機能チームのみ** "
on page 181を参照してください。

🔄 ワークスペース・チームへの機能チームの変換 機能チームのみ

ワークスペース全体の複数のリリースで機能 チームを再利用 する場合は、機能 チームを
ワークスペース・チームに変換 します。

機能 チームの詳細 ページを表示 している場合は、左の **概要**]タブをクリックし、🔄 **[チ
ームの変換]** をクリック します。

変換 されたチームは、最初からワークスペース・チームとして作成 されたチームとまったく
同じように機能 します。現在のリリースのチーム・データもすべて保持 されます。

Note: ワークスペース・チームは、機能 チームには変換 できません。

説明, チーム・リーダー, およびスプリント・ベロシティの変更 ワークスペース・チームまたは機能チーム

左の **概要** タブをクリックし, 次のいずれかを変更します。

タスク	説明
チームの説明の変更	フリー・テキストの 説明 フィールドにチームの詳細を追加します。
チームの標準設定スプリント・ベロシティの変更	<p>標準設定のスプリントベロシティの値を編集して, チームがスプリント内で完了するストーリー・ポイントの数を見積もります。</p> <p>これは, チームがスプリントで引き受けられるバックログ項目の量を決定する際に役立ちます。</p> <p>Note: このスプリントごとのデータは, 下の表で変更できません。</p>
チーム・リーダーの定義	[チーム リード] の値にマウス・カーソルを合わせ, チーム・メンバーのリストからチーム・リーダーを選択します。

リリースとスプリントの割り当ての変更 ワークスペース・チームまたは機能チーム

ワークスペース・チームは, ワークスペース全体の複数のリリースに参加できます。機能チームの場合は, そのチームが参加するスプリントを定義できます。

左の **概要** タブをクリックし, [**リリースとスプリントの割り当て**]領域でリリースとスプリントを定義します。

タスク	説明
リリースへのチームの割り当て ワークスペース・チームのみ	+ [チームをリリースに割り当て] をクリックし, チームが参加するリリースを選択します。

タスク	説明
チームが参加するスプリントの選択 ワークスペース・チームまたは機能チーム	<ul style="list-style-type: none"> ワークスペース・チームの割り当ては、チームが割り当てられているリリースのスプリントに限定されています。 <p>割り当てられたリリース]ドロップダウンからリリースを選択し、割り当てスプリント]ドロップダウンからスプリントを選択します。</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; background-color: #f0f0f0;"> <p>Note: ワークスペース・チームの詳細ページに関連リリースからアクセスした場合は、割り当ては参照元のリリースに限定されます。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> 機能チームの割り当ては、チームの対象リリースのスプリントのみに限定されています。 チームの集計スプリント・データを下のグリッドで確認します。特定のスプリントの予測ベロシティを変更する場合は、グリッドの予測ベロシティ]カラムの値をクリックします。

チーム・メンバの追加と変更 ワークスペース・チームまたは機能チーム

左の**チームメンバ]**タブをクリックし、次のいずれかを実行します。

タスク	説明
チーム・メンバの追加	+ チームメンバの追加] をクリックし、チームに追加するワークスペース・ユーザを選択します。
チーム・リーダーの定義	ユーザを選択し、 [ロール] ドロップダウンから チームリーダー] を選択します。

タスク	説明
作業時間の編集	<p>特定のチーム・メンバが就業日に作業する時間数を編集します。</p> <p>1日あたりの作業時間 チーム・メンバのキャパシティは、標準設定値がワークスペース・レベルで設定されています。詳細については、"チーム・メンバのキャパシティ" on page 166を参照してください。</p>
担当可能なスプリントの選択	<p>チーム・メンバが担当できるスプリントを選択します。</p> <p>担当可能なスプリントには、チームが担当可能としてすでに定義されているスプリントのみが含まれます。チーム・メンバを特定のスプリントに追加する必要がある場合は、必ず先にチームで担当可能なスプリントにそのスプリントを追加してください。</p>
チーム・メンバの削除	<p>ユーザを選択し、[メンバの削除]をクリックします。</p> <p>ユーザは、チームから削除してもワークスペース内ではアクティブな状態のため、引き続き他のチームにメンバとして残れます。</p>

Tip: ユーザは、同時に複数のチームにメンバとして所属することができます。これは、テクニカル・ライターなど、1人のユーザが共有リソースとして複数のチームで作業を担当する場合に便利です。このような場合、次の操作を行います。

- 各チームでユーザが作業できる時間に応じて、チームごとにそのユーザの **1日の作業時間**]を設定します。
- 各チームでそのユーザが担当するスプリントを選択します。

チームのストーリーボードのカスタマイズ ワークスペース・チームまたは機能チーム

左の [ストーリーボード] タブをクリックし、チームの作業プロセスに合うようにストーリーボードを設計します。

詳細については、"[ストーリーボードのカスタマイズ](#)" on page 110を参照してください。

リリース全体でのチーム・データの分析 ワークスペース・チームのみ

ワークスペース・チームの詳細ページを表示している場合は、左の [分析] タブをクリックし

ます。

予測および完了ストーリー・ポイント, 平均サイクル時間など, チームが割り当てられているすべてのリリースについて, チーム・データが表示されます。

ALI の統合設定

ローカル環境でビルド・サーバとSCMサーバを使用するために, Agile Manager で ALI を設定します。詳細については, "[ALI がサポートされている環境とフレームワーク](#)" on [page 193](#) を参照してください。

ALI を設定する, または現在の設定を表示するには, **設定] > [ALI サマリ]** を選択します。ウィザードを使用して手順に従って ALI を設定するか, 手動で ALI を設定します。

Tip:

- ALI 設定 ウィザードはすべての ALI 設定 ページから利用できます。
- 必要に応じて 1 つ以上のビルド・ジョブまたはソース・コード・ブランチを設定します。複数のビルド・ジョブを設定できます。ビルド・ジョブはすべて同じタイプでも, それぞれが異なるタイプ 一部は Jenkins から, 一部は TFS からなど でもかまいません。また, 複数のソース・コード・ブランチを設定できます。複数の GIT ブランチか, GIT, SVN, TFS などに設定できます。

ALI の設定には, 次の手順が含まれます。

- "[統合](#)" [below](#)
- "[ビルド管理](#)" [on the next page](#)
- "[ソースコード管理](#)" [on the next page](#)

統合

- **ALI Dev Bridge** をインストールしてデプロイします。詳細については, [ALI Dev Bridge のデプロイメント](#) を参照してください。

Note: オンプレミスの Agile Manager のデプロイメントでは、Dev Bridge は不要です。

- ビルド・サーバおよび **SCM** リポジトリを **Agile Manager** に接続するエージェントをインストールして設定します。

このエージェントは、サーバの情報を **HP Agile Manager** にプッシュするために必要な一連のアプリケーションです。

- a. 使用するビルド・サーバのエージェントをダウンロードして設定します。詳細については、[Hudson Jenkins のインストール](#) または "[TFS の ALI 用の設定](#)" on page 204 を参照してください。
- b. 使用する **SCM** サーバのエージェントをダウンロードして設定します。詳細については、[SCM エージェント](#) を参照してください。

ビルド管理

ビルド・サーバの詳細と構成を追加します。

新しいビルド・サーバまたは構成の追加、ビルド・サーバの更新を行うには、ウィザードを使用します。この作業を手動で行うには、[\[ビルドサーバの追加\]](#) をクリックします。

[\[ビルド\]](#) ページで追加設定を行います。詳細については、次を参照してください。

- "[ビルド・サーバの追加と編集](#)" on page 209
- "[ビルド構成の追加と編集](#)" on page 212

ソースコード管理

- リポジトリとブランチの詳細を追加します。

新しいリポジトリを追加するにはウィザードを使用するか、[\[SCM リポジトリの追加\]](#) をクリックして手動で行います。

[\[コード\]](#) ページで追加設定を行います。詳細については、次を参照してください。

- "[リポジトリの追加と編集](#)" on page 216

"ブランチの追加と編集" on page 231

- 各リポジトリのコミット・パターンを設定します。

コミット・パターンを使用すると、リポジトリへのコード・コミットを作業項目に自動的に接続できます。

詳細については、"[コミット認識パターンの設定](#)" on page 227を参照してください。

ALI の検証

ALI の設定はバックグラウンドで自動的に検証され、エラーがあればユーザに通知されません。

ALI 設定	1 時間ごとに検証。 これにより、パスワードの期限切れや接続が確立できないなどの同期に関する問題が検知されます。
Dev Bridge の接続と同期	ユーザが ALI ページを閲覧する際に定期的に検証。 これにより、ブリッジが Agile Manager へ接続されているか、および最近同期されたデータが最新のものであるかが検証されます。

ワークスペース間での ALI アーティファクトの共有

ALI アーティファクト ビルド・サーバおよび SCM リポジトリ は、サイト管理者が複数のワークスペースをまたいで使用できるようになりました。つまり、複数のワークスペースの管理者が、同じビルド・サーバと SCM リポジトリを使用して、それぞれのワークスペースで ALI のリリースを設定できます。

アーティファクトが共有されると、アーティファクトの設定項目の大半は、ワークスペース管理者に対して読み取り専用になります。ただし、アーティファクトの資格情報だけは例外で、共有アーティファクトをワークスペースで使用する前にワークスペースの管理者が資格情報を入力する必要があります。

ビルド・サーバの場合は、資格情報として常にビルド・サーバのユーザ名とパスワードを入力します。SCM リポジトリの場合は、ユーザ名、パスワード、クライアント証明書、パスフレーズなどが資格情報にあたります。

アーティファクトの共有は、ビルド・サーバおよび SCM リポジトリの詳細ページで行います。詳細については、次を参照してください。

- "ビルド・サーバの追加と編集" on page 209
- "リポジトリの追加と編集" on page 216

Note: アーティファクトの共有を解除する場合やアーティファクトを削除する場合は、サイトのすべてのワークスペースで、ALI 設定にアーティファクトが使用されていないことを最初に確認してください。

ALI トラブルシューティング

証明書が信頼される証明機関によって署名されていないビルド・サーバまたは **SCM** サーバに接続するには

ビルド・サーバまたは **SCM** サーバに接続するために **HTTPS** プロトコルが要求される場合、サーバの証明書 **SSL** サーバ証明書 がクライアント ここでは、**ALI Dev Bridge** から信頼されていることが必要です。サーバが使用する証明書が自己署名証明書、またはカスタム証明機関によって署名された証明書の場合は、ルート証明書または自己署名証明書を **ALI Dev Bridge** によって使用されるトラスト・ストアに追加する必要があります。

証明書は、Java の **keytool** を使用してトラスト・ストアに追加できます。

```
keytool -importcert -alias my_custom_authority -trustcacerts -file cert_
authority.crt
```

このコマンドは、**JRE/JDK** のトラスト・ストアに **cert_authority.cer** 証明書を追加します。**Web** サーバが別のトラスト・ストアを使用する場合は、コマンド・ライン **-file** でそれを指定する必要があります。

ビルド・サーバまたは **SCM** リポジトリが正しく設定されていることを確認するには

次の操作を実行します。

1. **Agile Manager** で、ビルド・サーバ、ビルド構成、**SCM** リポジトリ、または **SCM** ブランチの詳細ページの **設定の検証** をクリックします。

2. ビルド構成とSCM ブランチの設定が正しいリリースにリンクされていることを確認します。SCM ブランチの場合は、リリース・マッピングに対して指定された日付範囲も確認します。標準設定では、リリースの開始日と終了日で日付範囲が定義されますが、この範囲はカスタマイズできます。ロードされるコード変更は、この範囲内に入るもののみであることに注意してください。
3. **Agile Manager** で [ソースコード] タブまたは [ビルド] タブをクリックし、[すべてのスプリント] 期間を選択します。

新しいビルド構成をサーバに追加しようとしたときに、ビルド・ジョブが表示されない場合の処理

ALI ビルド・エージェントがビルド・サーバ上にインストールされていること、および ALI がビルド・ジョブ ALI ビルド後の処理 に対して有効になっていることを確認します。ビルド・ジョブに対して ALI が有効でない場合、ビルド構成 ジョブ は、ビルド・サーバで選択可能なビルド・ジョブのリストに表示されません。

ソース・コードの変更を Agile Manager にロードするのに長時間かかります。どの程度待つ必要がありますか？

ソース・コードの変更を初めてロードするときは数時間かかることがあります。時間は、次の要因で異なります。

- コード・ベースのサイズとその履歴。セットアップが正しいことを素早く検証したい場合は、実際のコード・ベースの一部 サブ・ディレクトリ のみを選択するか、初期リビジョンを指定してロードします。古いリビジョンは無視されます。
- **SCM** サーバの応答性。サーバがビジーの場合は、変更情報の取得にかかる時間が長くなります。
- ブリッジから **SCM** サーバへの接続と、ブリッジから **HP Agile Manager** への接続。HTTP プロキシを使用する場合は、そのスループットと応答性の役割が重要になります。

ビルド・サーバの認証問題 「HTTP Error 401 – Unauthorized」 を解決するには

修正された認証メカニズムを **Jenkins/Hudson** サーバで使用するときは、プリエンプティブ認証をオンにすることが必要な場合があります。次の操作を実行します。

1. [ビルド]ページで、サーバをクリックしてその詳細ページを開きます。
2. [プリエンティブ認証]プロパティを選択し、[編集]をクリックしてから、[値]チェックボックスを選択します。
3. そのユーザに ALI ビルド情報を取得する権限があることを確認します。これは、Jenkins にログインし、ALI リンクを検証することで行います。
 - 最上位レベルの [ALI 統合]リンク
 - ジョブ・レベルの [ALI 統合]リンク
 - ビルド・レベルの [ALI 統合]、[コードカバレッジ]、[テスト結果]、および [コード変更]リンク

ALI Dev Bridge が Agile Manager に接続されていることを確認するには

ALI Dev Bridge のステータスを確認します。これは、[ALI サマリ]ページの [統合]に表示されます。

ALI Dev Bridge のステータスのロードが際限なく続き、ファイル差異とファイル・ビューの機能も動作しません。この修正方法は?

- ALI Dev Bridge で HTTPS を有効にします。自己署名の証明書を使用する場合には、証明書がすべてのクライアント・マシンによって信頼されていることを確認してください。
- 別のブラウザまたはブラウザ・バージョン Internet Explorer 10 以降、Chrome、Firefox バージョン 23 以前などを使用してください。

Note: Internet Explorer 9 および Firefox 23 以降のバージョンでは、セキュリティ保護されたコンテンツと保護されていないコンテンツ HTTP 接続と HTTPS 接続のコンテンツが混在するページの閲覧がブロックされます。

具体的には次のような動作が発生します。

- ALI ファイル差異機能およびファイル表示機能が無効になります
- ALI Dev Bridge と Agile Manager の接続に問題がない状態であっても、[ALI サマリ]タブの ALI Dev Bridge ステータスが正しく読み込まれません

詳細については、<http://blogs.msdn.com/b/ie/archive/2011/06/23/internet-explorer-9-security-part-4-protecting-consumers-from-malicious-mixed-content.aspx> Internet Explorer 9 または <https://blog.mozilla.org/security/2013/05/16/mixed-content-blocking-in-firefox-aurora/> Firefox 23 以降 を参照してください。

ALI がサポートされている環境とフレームワーク

このトピックでは、Agile Manager が標準設定で統合される環境と環境タイプをまとめています。

Note: ALI は拡張可能な設計で、追加の統合を可能にする API が用意されています。ALI SDK を使用して、初期状態でサポートされていない統合を開発できます。詳細については、"[ALI Extensibility](#)" on page 239 を参照してください。

ビルド・サーバ・システム

Jenkins: 1.532.1, 1.565.3

Hudson: 3.1.0, 3.2.1

Microsoft Team Foundation Server (TFS): 2012, 2013

Note: Agile Manager は、上記のビルド・サーバであればすべてのバージョンで稼働可能ですが、記載されたバージョンの使用をお勧めします。

Agile Manager ではビルド・サーバ向けのプラグインを提供しています。このプラグインは、ビルドの情報とメトリックを自動抽出します。このプラグインを使用することにより、Agile Manager はビルド情報とメトリックをプロジェクトに埋め込むことができます。

ソースコード管理 SCM システム

前提条件:

- 複数のリポジトリへのプッシュをサポートするために、BASH のバージョンは 4.0 以降を使用してください。

- **CVS** リポジトリの場合: MS PowerShell 2.0 以降を Windows 環境にインストールし、スクリプトの実行を有効に設定します。
- **TFS** リポジトリの場合: TFS システムを完全にサポートするには、TFS エージェント Web サービスのインストールが必要です。たとえば、変更された行数をカウントする Web サービスがありますが、このサービスをインストールしないと、[行]フィールドの値は常に 0]のままになります。

SCM システム	推奨バージョン	テスト済みバージョン
Subversion SVN	<ul style="list-style-type: none"> • 1.6 • 1.7 	<ul style="list-style-type: none"> • 1.6.11 • 1.6.16 • 1.7.1 • 1.7.3
Concurrent Version Systems CVS	<ul style="list-style-type: none"> • 1.11 • 1.12 	<ul style="list-style-type: none"> • 1.11.22 • 1.11.23 • 1.12.13
Microsoft Team Foundation Server TFS	<ul style="list-style-type: none"> • 2012 • 2013 	<ul style="list-style-type: none"> • 2012 (11.0.51106) • 2013 (12.0.30723.0)
Perforce	<ul style="list-style-type: none"> • 2013.1 • 2014.2 	<ul style="list-style-type: none"> • 2013.1/685046 • 2014.2/935585
Git	<ul style="list-style-type: none"> • 1.8 • 2.1 	<ul style="list-style-type: none"> • 1.8.3.4 • 2.1.2

Note: Agile Manager は、上記の SCM リポジトリであればすべてのバージョンで稼働可能ですが、記載されたバージョンの使用をお勧めします。

Agile Manager とソースコード・リポジトリの統合は **SCM** クライアントに依存しません。したがって、開発者はコマンド・ライン・ユーティリティや **Tasktop** プラグインを使用した **Eclipse IDE** など、現在使用している **SCM** クライアントから変更をコミットできます。

ユニット・テストのフレームワーク

Agile Manager は、次のユニット・テスト・フレームワークから情報を収集します。次の表では、サポートされるフレームワークと、フレームワークが統合するビルドシステムをまとめます。

フレームワーク	統合するビルドシステム	ビルド・システムの推奨バージョン
JUnit	<ul style="list-style-type: none"> • Jenkins • Hudson 	
TestNG	<ul style="list-style-type: none"> • Jenkins • Hudson 	<ul style="list-style-type: none"> • Hudson 0.8 • Jenkins 0.32
NUnit	<ul style="list-style-type: none"> • Jenkins • Hudson • TFS 2012 • TFS 2013 	<ul style="list-style-type: none"> • Hudson 0.10 • Jenkins 0.14
Visual Studio Managed Unit Testing Framework	<ul style="list-style-type: none"> • TFS 2012 • TFS 2013 	

コード・カバレッジ・アナリシスのフレームワーク

Agile Manager は、次のコード・カバレッジ・フレームワークから情報を収集します。次の表では、サポートされるフレームワークと、フレームワークが統合するビルドシステムをまとめます。

フレームワーク	統合するビルドシステム	ビルド・システムの推奨バージョン
---------	-------------	------------------

Cobertura	<ul style="list-style-type: none">• Jenkins• Hudson	<ul style="list-style-type: none">• Hudson 1.1• Jenkins 1.3
NCover	<ul style="list-style-type: none">• Jenkins• Hudson	<ul style="list-style-type: none">• Hudson 0.3• Jenkins 0.3 NCover 3.4.18.6937 x86 試用版
Visual Studio 2012 Code Coverage	<ul style="list-style-type: none">• TFS 2012• TFS 2013	

ALI Dev Bridge の概要

ALI Dev Bridge は、ローカルの開発環境を SaaS 環境の HP Agile Manager に接続する機能です。Dev Bridge は、オンプレミス・ソリューションでは使用しません。

HP ALI を SaaS 環境で使用するにはオンプレミスのソースコード管理とビルド管理のシステムへのアクセスが必要になりますが、これを実行するのが ALI Dev Bridge です。ALI Dev Bridge はシンプルで小さな Web アプリケーションであり、SaaS 環境でホストされている HP Agile Manager を、ローカルの開発環境でホストされているソースコード管理システムおよびビルド管理システムに接続します。

一般的に、SaaS 環境とローカルの開発環境はファイアウォールで分離されています。ALI Dev Bridge を使用すれば、ファイアウォールの再設定やポートを開く作業を行わなくても 2 つの環境を接続できます。ALI Dev Bridge は、ローカル・システムから変更内容を取得し、メタデータを HP Agile Manager に送信します。したがって、ALI Dev Bridge による接続ではソースコードやバイナリは送信されません。

Note: ALI Dev Bridge は、ローカル・コンピュータ上で稼働し、ビルドとコード変更に関するメタデータを送信します。ALI Dev Bridge のインストールと実行には SSL を使用することと、ファイアウォールの後ろに配置することをお勧めします。

ALI Dev Bridge のデプロイ方法については、[ALI Dev Bridge のデプロイメント](#)を参照してください。

ALI Dev Bridge のデプロイメント

ローカルの開発環境を SaaS 環境の HP Agile Manager に接続するには、ALI Dev Bridge の設定が必要です。

ALI Dev Bridge の詳細については、[ALI Dev Bridge の概要](#)を参照してください。

ALI Dev Bridge の設定

前提条件

ALI Dev Bridge を実行するマシン上で、Java 7 SDK を利用可能にする必要があります。

1. ALI Dev Bridge をダウンロードします。

- Agile Manager で、**設定**] > **ワークスペース**] > **ALI サマリ**] をクリックします。
- 統合**] で、ドロップダウン・リストから **ALI Dev Bridge のダウンロード**] を選択します。

ALI Dev Bridge アプリケーションは、Jetty サーブレット・コンテナによるバンドルでダウンロードされます。

- ダウンロードが完了したら、ALI Dev Bridge のバンドルを展開します。
README.txt ファイルの手順に従って ALI Dev Bridge の起動と設定を行います。

2. 追加のテナント記述子をダウンロードします。

標準設定では、ALI Dev Bridge はダウンロードしたサイト用に設定されます。複数の Agile Manager サイトを使用する場合、追加のサイトごとにテナント記述子のダウンロードと設定が必要になります。

- 統合**] の **ALI サマリ**] 設定 ページで、**テナント記述子のダウンロード**] をクリックします。
- ダウンロードした ALI Dev Bridge バンドルの **README.txt** ファイルの手順に従って、テナント記述子を設定します。

3. ALI Dev Bridge が正しくデプロイされたことと、HP Agile Manager に

接続できることを確認します。

- a. ALI Dev Bridge を Agile Manager に接続するには、サイト管理者または ALI Dev Bridge のロールが割り当てられているユーザ・アカウントが必要です。このユーザ・ロールは、サイト管理者が [サイト] または [ワークスペース] > [ユーザ] 設定 ページで定義できます。

詳細については、"[サイト・ユーザの定義](#)" on page 160 および "[ワークスペース・ユーザの定義](#)" on page 169 を参照してください。

- b. Web サーバを起動します。ALI Dev Bridge が正しくデプロイされていると、ブラウザからブリッジに接続可能になります。

ブラウザで、ALI Dev Bridge の場所を次の形式で入力します。**http://< アプリケーション・サーバのホスト名 > : < アプリケーション・サーバのポート > /ali-dev-bridge**

- c. サイト管理者 ユーザまたは ALI Dev Bridge ユーザの資格情報でログインします。

デプロイメント URI が設定されていないと通知されたら、**Fix it for me automatically** **自動的に修正する**] をクリックします。

Note: ローカル・ホスト名/IP アドレスを使って ALI Dev Bridge に接続している場合、このリンクは表示されません。

- d. 資格情報を保存して、Dev Bridge の再起動後に自動的に再接続するには、[ALI Dev Bridge] ページの右上隅にある **自動再接続**] を選択します。

4. HP Agile Manager でブリッジの場所を設定します。

別の方法として、Agile Manager から ALI Dev Bridge の場所を設定することもできます。

- a. Agile Manager で、[ワークスペース] > **ALI サマリ**] 設定 タブを参照します。
- b. **統合**] で、**ALI Dev Bridge の設定**] をクリックします。
- c. **ALI Dev Bridge の URI**] フィールドに ALI Dev Bridge の場所を次の形式で入力します。**http://< アプリケーション・サーバのホスト名 > : < アプリケーション・サーバのポート > /ali-dev-bridge**
- d. **設定の保存**] をクリックします。

ALI Dev Bridge Q&A

ブリッジは、サイトごとに必要ですか？

いいえ。サイトごとに必要になるのは、テナント記述子です。追加のテナント記述子は、Agile Manager からダウンロードできます。

テナント記述子の設定方法については、Agile Manager からダウンロードした ALI Dev Bridge バンドルに収録されている **README.txt** ファイルを参照してください。

Web アプリケーションまたは Web サーバを起動する方法をおしえてください。

ALI Dev Bridge の起動と操作の手順、および複数のサイトを設定する手順については、**README.txt** ファイルを参照してください。README ファイルは ALI Dev Bridge バンドルに収録されており、Agile Manager からダウンロードできます。

ALI Dev Bridge デプロイメントのトラブルシューティングで参照できるログはどこに保存されていますか。

Agile Manager からダウンロードした ALI Dev Bridge バンドルで、**tenants/<テナント名>/logs** に移動します。このフォルダには、ALI Dev Bridge Web アプリケーションに関する次のログが記録されています。

- **error_log**: エラーに関する情報が記録されています。
- **audit_log**: ブリッジが実行したすべての操作に関する情報が記録されています。
- この他に、最後に実行した操作 消去、SCM の同期、ビルドの同期などに関する詳細な情報が記録されたログも保存されています。

HTTP プロキシを使用する必要があるのですが、ALI Dev Bridge を Agile Manager に接続する方法をおしえてください。

アウトバウンド HTTP トラフィックで HTTP プロキシを使用するには、Agile Manager への HTTP 接続を新しく確立する必要があります。それには、**connection.properties** ファイルでプロキシ設定を行います。

このファイルは、Agile Manager からダウンロードした ALI Dev Bridge バンドルの **tenants/<サイト名>/conf** フォルダにあります。このプロパティ・ファイルは、ALI Dev

Bridge の初回起動後に作成されます。**connection.properties** ファイルで、次のセクションを探します。

```
# 使用するプロキシ  
#httpProxy=<ホスト:ポート>  
#httpProxyUser=<プロキシ・ユーザ>  
#httpProxyPassword=<プロキシ・パスワード>
```

上記の行のコメントを解除し、プロキシ設定を指定します。たとえば、プロキシを実行するホストが **16.45.118.112**、ポートが **3128**、ユーザ/パスワードなしの場合、次のように設定します。

```
# 使用するプロキシ  
httpProxy=16.45.118.112:3128  
httpProxyUser=  
httpProxyPassword=
```

HTTP プロキシへの接続を許可または禁止するホストのリストが設定されている場合には、ブリッジが稼働するホストが HTTP プロキシに接続可能であることを確認してください。

Note: connection.properties ファイルの変更が完了したら、ALI Dev Bridge を再起動します。

ALI Dev Bridge のトラブルシューティング

ALI Dev Bridge を Agile Manager に接続できません。原因を特定する手順をおしえてください。

次の内容を確認してください。

- ブリッジが起動状態であることを確認します。
- ブリッジへの接続に使用しているユーザに、**Administrator** または **ALI Dev Bridge** のロールが割り当てられていることを確認します。

- アウトバウンド HTTP トラフィックに HTTP プロキシが必要な場合、プロキシ設定を行ってからブリッジを再起動します。
- エラーログに重大な問題が記録されていないことを確認します。

詳細については、前述の"[ALI Dev Bridge の設定](#)" on page 197 および "[ALI Dev Bridge Q&A](#)" on page 199 を参照してください。

ALI Dev Bridge は接続されていますが、ステータスがロード状態のままです。この修正方法は?

- ALI Dev Bridge で HTTPS を有効にします。自己署名の証明書を使用する場合には、証明書がすべてのクライアント・マシンによって信頼されていることを確認してください。
- 別のブラウザまたはブラウザバージョン Internet Explorer 10 以降、Chrome、Firefox バージョン 23 以前などを使用してください。

Note: Internet Explorer 9 および Firefox 23 以降のバージョンでは、セキュリティ保護されたコンテンツと保護されていないコンテンツ HTTP 接続と HTTPS 接続のコンテンツが混在するページの閲覧がブロックされます。

具体的には次のような動作が発生します。

- ALI ファイル差異機能およびファイル表示機能が無効になります
- ALI Dev Bridge と Agile Manager の接続に問題がない状態であっても、[ALI サマリー] タブの ALI Dev Bridge ステータスが正しく読み込まれません

詳細については、<http://blogs.msdn.com/b/ie/archive/2011/06/23/internet-explorer-9-security-part-4-protecting-consumers-from-malicious-mixed-content.aspx> Internet Explorer 9 または <https://blog.mozilla.org/security/2013/05/16/mixed-content-blocking-in-firefox-aurora/> Firefox 23 以降 を参照してください。

接続で問題が発生しました。トラブルシューティングの参考としてネットワーク・トラフィックをキャプチャしたいのですが、手順をおしえてください。

ネットワーク通信の内容がコンソールに表示されるように、Jetty 設定ファイルを変更しま

す。次のオプションを **wrapper-custom.conf** ファイルに追加します。このファイルは、**Agile Manager** からダウンロードした **ALI Dev Bridge** バンドルの **wrapper** フォルダに収録されています。

```
wrapper.java.additional.105=-  
Dorg.apache.commons.logging.Log="org.apache.commons.logging.impl.SimpleLog"  
  
wrapper.java.additional.106=-  
Dorg.apache.commons.logging.simplelog.log.httpclient.wire.header="debug"  
  
wrapper.java.additional.107=-  
Dorg.apache.commons.logging.simplelog.log.org.apache.commons.httpclient="debug"
```

ALI Dev Bridge を更新したところ、起動できなくなりました、または実行されていません。

ブリッジでは、**Java 7** が必要です。ブリッジをホストしているマシンに **Java 7** がインストールされているかどうかを確認して、必要に応じて **Java** を更新してください。

Note: 新しいバージョンの **Dev Bridge** が存在する場合、**Agile Manager** から通知されます。

SVN サーバで Windows 認証を有効にすると、正しい資格情報を使用しているにも関わらず Agile Manager を SVN に接続できません。

Agile Manager から **SVN** リポジトリへの接続が失敗し、正しい資格情報の入力が必要となり、繰り返し要求される場合は、**Windows** 認証と基本認証がともに有効になっていることを確認してください。

Hudson バージョン 3 のインストール後、ALI Hudson プラグインで ALI メニュー項目または ALI 設定オプションが表示されなくなります。

ALI Hudson または **Jenkins** のプラグインには、**Maven**、**Subversion**、**CVS** の各プラグインが必要です。これらのプラグインは、**Jenkins** のインストール時、およびバージョン **3** より前の **Hudson** のインストール時に標準でインストールされます。**Hudson 3** 以降を使用している場合は、追加プラグインを手動でインストールする必要があります。

Hudson バージョン 3 以降を使用している環境では、このプラグインを手動でインストールしていない場合、Hudson ログ・ファイルに次のエラーが記録されます。

java.io.IOException: Dependency maven-plugin (2.1.0), subversion (2.0.1), cvs (2.1.0_1) doesn't exist 依存関係のある Maven プラグイン 2.1.0 , subversion 2.0.1 , cvs 2.1.0_1 が存在しません

ビルド・システムの統合

Agile Manager では、ビルドとリリースの進行状況との間のトレーサビリティを提供するため、ビルドとその他の Agile Manager エンティティとの関係を追跡します。ビルド・サーバとの統合により、コード変更がソフトウェア成果物とビルド・アーティファクトにどのような影響を与えるかを測定することが可能になります。ビルドのレポートでは、どのようなコードが新しく実装され、リリースにどのような影響を与えるのかが示されます。

Agile Manager は、ビルド・サーバから次のような情報をアップロードします。

- ビルド・アーティファクト ビルド・プロセスで生成されたバイナリ
- ビルドのコンテンツ コンポーネント、パッケージ、ファイルなど
- ビルドに新しく追加された変更 前回ビルド以降に新しく追加された変更であり、ビルドを構成する変更セット。

ビルド・サーバからアップロードされた情報を使用して、Agile Manager は、ビルドの結果 ビルド・サーバにインストールされた追跡 メトリックからの情報を含む と作業項目をリンクします。このようにすることで、Agile Manager でリリースの進行状況を把握し追跡することができます。

本項の内容

TFS の ALI 用の設定	204
Hudson/Jenkins の ALI 用の設定	205
ALI Hudson/Jenkins プラグインの設定	207
ビルド・サーバの追加と編集	209
ビルド構成の追加と編集	212

TFS の ALI 用の設定

ビルド・サーバおよび SCM リポジトリとして TFS 2012 または 2013 を完全にサポートする場合は、HP ALI TFS Services を TFS 2012 サーバにインストールする必要があります。

HP ALI TFS Services のインストール

TFS サーバで HP-ALI-TFS-Services_Installer.msi ファイルをインストールする必要があります。このインストーラは ALI バンドルに含まれます。このインストーラ・ファイルはサーバ環境を提供するもので、必要なすべての検証が含まれています。HP ALI TFS インストーラは、TFS 2012 および TFS 2013 のどちらでも使用できます。

インストール後、HP ALI は次のサービスを公開します。

行
カウ
ン
ト・
サー
ビス

コミット内の変更された行数をカウントします。

TFS での行カウント・サービスの使用

TFS を使用するように行カウント・サービスを構成するには、追加の変更が必要です。

Microsoft TFS を使用するための ALI SCM エージェント・ダウンロードには、行カウント・サービスが含まれています。行カウント・サービスは、ALI と Microsoft TFS の統合で使用される特別な ALI サービスです。このサービスを使用すると、ALI でコミット チェックイン 内の変更された行数に関する情報を取得できます。このサービスを使用しない場合、ALI で変更数を通知することはできません。そのため、このサービスをインストールすることを強くお勧めします。

サービスのインストール後に、行カウント・サービス・ファイル

LineCountService.svc の場所を設定する必要があります。Agile Manager の [設定] 領域で、SCM リポジトリに移動して、[行カウントサービスの URL] パラメータを設定します。

詳細については、ダウンロードに含まれている **readme.txt** ファイルを参照してください。

コミット・メッセージ検証サービス	<p>コミット・メッセージが、特定の SCM リポジトリの ALI 用に設定された形式に従っているかを確認します。</p> <h3>HP ALI Visual Studio 拡張 オプション</h3> <p>基本のコミット・メッセージ検証サービスに加えて、オプションで HP ALI Visual Studio 拡張を Visual Studio 2012 および 2013 にインストールして、コミット・メッセージを検証できます。この拡張は、TFS プロジェクトで有効に設定し、コミットに使用するすべての開発マシンにインストールされている必要があります。</p>
ビルド・サーバ	<p>ビルド情報を公開します。</p> <h3>TFS サーバを使用するシステムでのビルド要件</h3> <p>ビルドで TFS を完全にサポートするには、ビルド・ジョブが次の条件を満たしている必要があります。</p> <ul style="list-style-type: none">ビルドでドロップ・フォルダが定義されている必要があります。ビルドの開始時にワークスペースが整理され、すべてのコード変更がチェックアウトされている必要があります。使用したテストおよびコード・カバレッジ・フレームワークの結果が、それぞれ *.trx および *.coverage ファイル形式で添付ファイルとして格納されている必要があります。 <p>TFS を完全にサポートすることで、ALI によってビルド用に提供されるテスト結果およびコード・カバレッジ結果を取得することができます。</p> <p>TFS ビルド・プロバイダは、PUSH 機能をサポートしていません。</p>

Hudson/Jenkins の ALI 用の設定

Hudson ビルド・サーバまたは **Jenkins** ビルド・サーバを使用している場合は、ALI との統合を有効にするために、次のプラグインをビルド・サーバにインストールする必要があります。

インストール手順については、**Hudson** または **Jenkins** のドキュメントを参照してください。

Hudson/Jenkins ALI エージェント

[ALI サマリ] ページで、**Hudson** エージェントまたは **Jenkins** エージェント・プラグインをダウンロードし、ビルド・サーバにインストールします。

インストール後、**[ALI 統合]** リンクが Hudson/Jenkins サイドバーに追加されます。リンクをクリックして ALI プラグインを設定します。詳細については、"[ALI Hudson/Jenkins プラグインの設定](#)" on the next page を参照してください。

Git/Perforce/TFS サポート

ビルド・サーバ上の統合 SCM システムにサポートを追加するには、次の手順を実行します。

1. **Hudson** または **Jenkins** の Web サイトから適切な **SCM** プラグインをダウンロードして、ビルド・サーバにインストールします。

SCM プラグインは、次の **SCM** とビルド・サーバの統合にインストールする必要があります。

SCM	ビルド・サーバ
Git/Perforce/TFS	Hudson/Jenkins すべてのバージョン
Subversion/CVS	Hudson 3 以降

2. **Hudson 3 以降**: Hudson の Web サイトから **Maven** プラグインをダウンロードしてインストールします。
3. [ALI サマリ] ページの [利用可能なビルドエージェント] で、**Git**、**Perforce** または **TFS** サポート・プラグインをダウンロードし、ビルド・サーバにインストールします。

テスト・カバレッジ情報

ビルドのテスト・カバレッジ情報のレポートを ALI で表示するには、次の手順を実行します。

1. 次のプラグインのいずれかがビルド・サーバにインストールされ、設定されていることを確認します。**JaCoCo** または **Cobertura**。
2. **Jenkins** 上の **JaCoCo**: [ALI サマリ]ページの [利用可能なビルド エージェント]で、**JaCoCo** サポート・プラグインをダウンロードし、ビルド・サーバにインストールします。

階層形式のビルドのサポート

ALI では、**Hudson** と **Jenkins** の階層形式のビルドをサポートしています。ALI は、ビルド・ツリーとダウンストリーム・ビルドの集計データを表示します。

ALI では、**Hudson/Jenkins** にネイティブなダウンストリーム・ビルドのトリガが、階層形式のビルドに対してサポートされています。さらに、**Hudson/Jenkins** の次のプラグインが、階層形式のビルドに対してサポートされています。**Build Flow** または **Multijob**。

ALI Hudson/Jenkins プラグインの設定

ALI Hudson プラグインには、グローバルな [システムの設定]から行うグローバル設定と、ジョブごとに行うジョブ・スコープ設定があります。詳細については、**Hudson/Jenkins** サーバの ALI 統合プラグインを参照し、各プロパティの説明を参照してください。

全般的な設定

すべてのジョブに標準設定で適用される ALI 設定を構成します。これらのプロパティは特定のジョブに対して上書きできます。

1. **[Hudson/Jenkins の管理] > [システムの設定]**を選択します。
2. **[ALI 統合]** セクションの下にある次のオプションを設定します。

SCM 設定に資格情報を含める	<p>SCM リポジトリ記述子にユーザ名とパスワードを含めるかどうかを指定します。このセキュリティ・モデルを有効にすると、ユーザは資格情報のリストのために Extended Read 権限が必要になります。</p> <p>Caution: このオプションを有効にすると、ビルド構成に関連する SCM リポジトリの資格情報が REST エンドポイントでプレーン・テキストとして公開されます。</p>
------------------------	--

標準設定の HP AGM サーバ接続	選択した場合、実行されたビルドの情報が Agile Manager サーバに送信されます。
-----------------------	---

ジョブの設定

ジョブごとの ALI 設定を構成します。

階層形式のビルド: 階層形式のビルドを保持する場合は、ルートのビルドを設定するだけで十分です。ビルドはすべて ALI のツリー・ビューに表示され、アップストリーム・ビルドにダウンストリーム・ビルドの集計データが含まれます。

1. ジョブを選択して **設定**] をクリックします。
2. **[ビルド]** セクションで、ビルド手順に **[ソースコードの分析 (ALI 統合)]** の手順が含まれていることを確認します。これにより、リポジトリから LOC コード行 情報が収集されます。
3. ビルド後の処理 セクションで、次の ALI オプションを設定します。

ALI 統合	このジョブで ALI 統合を有効にするには、このオプションを選択する必要があります。
テスト・ソースのマッピング・パターン	このオプションでは、実際のテスト結果に基づいてテスト・ソースの場所を特定できます。詳細については、ALI 統合プラグインのヘルプを参照してください。
HP AGM ALI 統合 でビルド情報を更新します	このオプションでは、ビルドの開始直後とビルドの終了時に、実行されたビルドの情報が HP Agile Manager に送信されます。

4. **詳細**] をクリックして、次の追加オプションを設定します。

HP AGM サーバ接続	グローバルな ALI 構成のプロパティを上書きし、ビルド・ジョブに関する HP Agile Manager 内のビルド情報を更新します。
-------------------------	--

NCover	.NET 構成に関する NCover コード・カバレッジに関するオプションです。[NCover レポートXML]では、未処理の XML レポート・ファイル myproject/target/coverage-reports/*.xml などの生成を指定します。ファイルセットの Basedir は、ルート・ワークスペースです。
Force.com	Force.com 統合に関するオプションです。詳細については、" Force.com の統合 " on page 235 を参照してください。

LOC キャッシュのクリア

最初のビルド以降では、LOC データがキャッシュされて次のビルドで使用されます。前のビルドから変更されたファイルのみを分析し直して、キャッシュの内容とマージします。ビルド・サーバが原因でこのデータが正確でない可能性がある場合は、キャッシュをクリアして、サーバにデータを再度収集させることができます。

1. ジョブを選択して [ALI 統合] をクリックします。
2. [コード行 メトリック] の下にある [このキャッシュをクリア] リンクをクリックします。

ビルド・サーバの追加と編集

設定領域の [ALI サマリ] ページまたは [ビルド] ページで、ビルド・サーバの追加と編集を行います。

Tip: ALI 設定 ウィザードを使用してビルド・サーバを追加、編集する推奨か、または手動で次の手順を実行します。

ウィザードの [ビルドサーバに接続] 画面で、必要に応じて **既存のビルドサーバの選択**] または **新規ビルドサーバの作成**] を選択します。

手動でのビルド・サーバの追加と編集

1. 次のいずれかを行います。
 - 新規のビルド・サーバを追加するには、[ビルドサーバの追加] をクリックします。
 - 既存のビルド・サーバの詳細を編集するには、ビルド・サーバの名前をクリックします。

「新規ビルドサーバ」ページまたはビルドサーバの詳細ページが開きます。

2. サーバ接続の詳細を入力します。

「新規ビルドサーバ」ページまたはビルドサーバの詳細ページで、ビルドサーバの接続の詳細を入力します。

Note: サーバの場所には、`http://xx.xx.xxx.xxx/[yyyy]` の形式の完全パスを入力します。このアドレスには **DNS** 形式を使用します。`/yyyy` の部分は省略できます。

TFS ユーザ

TFS サーバを使用している場合は、サーバアドレスとして `http://tfsServer:tfsport/tfsali/Service/BuildService.svc/ali/projectCollectionName` の形式を使用する必要があります。ビルドサービスは **HP ALI TFS Services** の一部です。これは TFS サーバ上にダウンロードしてインストールする必要があります。インストーラは **[ALI サマリ]** ページからダウンロードできます。

注: TFS サーバアドレスの各要素は、次のように定義されています。

- `tfsServer` は TFS サーバのアドレスです。
- `:tfsport` は TFS サーバで使用するポートです。
- `/tfsali` は **HP ALI TFS Services** のインストール時に定義される IIS サイト上のアプリケーション名です。
- `/projectCollectionName` はプロジェクトコレクションの名前です。

ALI TFS Services の詳細については、"**TFS の ALI 用の設定**" on page 204 を参照してください。

3. 設定の検証] をクリックして、サーバとの接続を確認します。

4. ビルドサーバを共有します。

自分がサイト管理者で、このビルドサーバを他のワークスペースでも使用できるようにする場合は **[共有]** をクリックします。ビルドサーバが共有されると、このボタンが青色に変わります。このビルドサーバの共有を解除する場合は、もう一度ボタンをクリックします。

Caution: 共有解除は、サイト内のいずれのワークスペースの ALI 設定にもビルド・サーバが使用されていないことを確認した後でのみ行えます。

共有アーティファクトの詳細については、"[ワークスペース間での ALI アーティファクトの共有](#)" on page 189 を参照してください。

5. ビルド・サーバのプロパティを編集します。

[[断規ビルドサーバ](#)]ページまたはビルド・サーバの詳細ページの [[プロパティ](#)]セクションで、次のサーバのプロパティを設定します。

プロパティ	説明
不完全なデータの取得	ビルド・サーバ用に指定されたすべてのビルド構成のビルド情報を取得します。ALI が有効に設定されたビルドのみで、ビルド情報が開発情報に関連付けられます。 標準設定では、このプロパティは無効です。
プリエンティブ認証	Agile Manager とビルド・サーバとの間の通信を自動的に有効化できます。 標準設定では、このプロパティは有効です。

6. ビルド構成を新しいサーバ接続に追加します。

- a. ページの下部にある [設定の選択](#) アクションを展開します。
- b. ビルド・サーバに追加するビルド構成を選択します。

追加した構成はすべて、[[ビルド](#)]ページ上でビルド・サーバのサブパーツとして表示されます。追加設定の詳細については、"[ビルド構成の追加と編集](#)" on the next page を参照してください。

7. ビルド・サーバの変更検出設定を編集します。

開発プロセスとの統合の一環として、Agile Manager では、ビルド・サーバに新しく追加されたビルドを検出します。ビルド・サーバからのビルド情報の取得を可能にするには、[変更の検出](#) の設定を設定する必要があります。

ビルド・サーバの詳細ページの [変更の検出](#) セクションで、次の変更検出設定を設定します。

プロパティ	説明
ビルド・サーバから変更を読み取り、ビルド・サーバ・エージェントから送信されたビルドを受信する	Agile Manager でビルド・サーバの新しいビルド情報の自動確認を有効にします。
変更間隔	Agile Manager でビルド・サーバの新しいビルド情報を確認するまでの待機時間です。 標準設定値は 60 分です。
今すぐ同期	このボタンをクリックすると、新しいコミットがないかリポジトリをチェックします。 同期ログを表示する場合は 同期ログの表示 をクリックします。詳細については、" 同期ログの表示 " on page 235 を参照してください。

ビルド構成の追加と編集

設定領域の **[ビルド]** ページでビルド構成の追加と編集を行います。

Tip: ビルド構成の追加と編集は、ALI 設定 ウィザードを使用して行う 推奨 か、次の手順に従って手動で行います。

ウィザードの **[ビルド構成の選択 (ジョブ)]** 画面で、状況に応じて **新規作成** または **既存の更新** のいずれかを選択します。

ビルド構成の追加と編集を手動で行う

1. 次のいずれかを行います。

- **ビルド構成の追加:**

グリッド内でビルド・サーバを選択し、**[ビルド構成の追加]** をクリックします。

リストから利用可能なビルド構成を選択して、**保存** をクリックします。**[ビルド構成の詳細]** ページが開きます。

Note: このリストには、ALI との統合が有効な Hudson ジョブまたは Jenkins ジョブで使用する構成のみが表示されます。

■ ビルド構成の編集:

ビルド・サーバを展開して、ビルド構成をクリックします。[ビルド構成の詳細]ページが開きます。

2. 次のビルド構成のプロパティを設定します。

プロパティ	説明
ビルド追跡 [オン/オフ]	ビルド構成が追跡されている場合、ビルド・システムから新しいビルドが Agile Manager にロードされます。 ビルド構成が使われなくなったか破損している場合は、この設定をオフにします。
メトリックの ソース [オン/オフ]	メトリックのソースとして設定されたビルド構成は、関連リリースに対して表示される統計情報の計算に使用されます。
名前/説明	ビルド構成の名前と説明。
リリース	ビルド構成に関連するリリース。 Note: これは必須フィールドです。
アプリケーション	ビルド構成に関連するアプリケーションを選択します。
ビルド・カテゴリ	ビルド構成が属するビルド・カテゴリを選択します。
ソース・コード・リソース	ビルド・サーバ上のビルド構成に関連付けられているソース・コード・リポジトリ。

Note: TFS サーバ上でビルド構成のフルサポートを有効にする方法の詳細については、"[TFS サーバを使用するシステムでのビルド要件](#)" on page 205を参照してください。

SCM システムの統合

Agile Manager と SCM サーバを接続すると、Agile Manager はコード変更をユーザ・ストーリー、不具合、タスクにリンクすることができるようになります。

Tip: Visual Studio, Eclipse, IntelliJ IDEA の Tasktop プラグインを使用すると、コミットと Agile Manager をリンクする操作が簡単になります。

<https://hpln.hp.com/group/ide-ali> からダウンロードしてください。インストール手順は、プラグインのダウンロードに収録されています。

リポジトリとブランチの追加や編集では **SCM** ポリシーを定義します。これにより、Agile Manager はリポジトリ内にあるコミット済みの変更を開発作業項目にリンクします。

SCM ポリシーを実施することにより、開発者は事前に定義したガイドラインとベスト・プラクティスに従って作業を進めることができます。また、開発チームのリーダーは、適切な機能を実装し、コミットされた変更セットに必要なメタデータを追加するなど、開発者の作業が適切に行われていることを確認できます。さらに、重大な不具合の修正や、リリースのコード・ベースの完全ロックなど、コードの安定化において大きなメリットがあります。

Agile Manager でリポジトリを定義すると、ALI はこれを標準設定のパターンとして認識し、コード変更と作業項目のリンクで使用します。

本項の内容

標準設定のコミット・パターン	214
SCM エージェント	215
リポジトリの追加と編集	216
ブランチの追加と編集	231

標準設定のコミット・パターン

コードをソース・コード・リポジトリに対してコミットする際には、コード変更に関連する作業項目に関する詳細を含むメッセージを含めます。Agile Manager はこのメッセージを解析して、コード変更を適切なユーザ・ストーリー、不具合、タスクに関連付けます。

このトピックでは、Agile Manager で認識される標準設定のコミット・パターンについて説明します。特定のリポジトリに対するコミット・パターンを設定する場合は、"[コミット認識パターンの設定](#)" [on page 227](#) を参照してください。

標準設定で、Agile Manager は次のコミット・パターンを認識します。

<標準設定のキーワード> #id_1, #id_2, #id_3:<コメント>

コミット・メッセージの例

fixing defect #12345, #54321: UI のバグ修正

defects #6789: コアでの問題の解決

user story #1001, #1002, #1003: キャッシュ機能の修正と機能の拡張

implementing user stories #1004: リリース 1.0 での US の完了

標準設定のコミット・パターンの要素は、次のとおりです。

- <標準設定のキーワード> : Agile Manager でコード変更とユーザ・ストーリー、不具合、またはタスクとを関連付ける次のフレーズです。

ユーザ・ストーリー	不具合	タスク
user story	defect	task
implementing user story	fixing defect	implementing task
user stories	defects	tasks
implementing user stories	fixing defects	implementing tasks

- **プレフィックス**: ハッシュ # 記号の付いたプレフィックス ID 番号。
- **ID 番号**: Agile Manager によって割り当てられるユーザ・ストーリー、不具合、またはタスクの番号。
- **区切り文字**: 複数の項目を区切る場合はカンマ , を使用します。
- **<コメント>**: コミットするコードに関する自由書式の説明文。

SCM エージェント

PUSH 機構で必要となる SCM システムに関連するアプリケーションの 1 つです。エージェントは、スクリプト群や独自設計のアプリケーションで構成され、SCM システムでリッスンする設定を行った SCM サーバ上にインストールされます。設定済みのリポジトリとブランチに対する変更をコミットすると、エージェントはポリシーをチェックし、コミット可能であれば変更セットを Agile Manager サーバにプッシュします。

SCM エージェントの操作方法の詳細については、"[変更検出設定を編集します。](#)" [on page 223](#)を参照してください。

SCM エージェントでサポートされるオペレーティング・システム

SCM エージェントは、次のオペレーティング・システムへのデプロイメントをサポートします。

- Red Hat Enterprise Linux 6.x 32 ビット, 64 ビット
- SuSE Linux Enterprise 11.x 32 ビット, 64 ビット
- Windows 2008 Server 32 ビット, 64 ビット
- Windows 2008 R2 Server 64 ビット

SCM エージェントのダウンロードとインストール

該当する SCM エージェントをダウンロードするには、次の手順を実行します。

1. HP Agile Manager の設定の **[ALI サマリ]** タブで、**[統合]** の下にある **[利用可能な SCM エージェント]** を展開します。
2. 適切なビルド・エージェントを参照して、SCM サーバにダウンロードします。
3. サービスをインストールします。詳細については、ダウンロードに含まれている **readme.txt** ファイルを参照してください。

リポジトリの追加と編集

Tip: ALI 設定ウィザードを使用してリポジトリを追加、編集する際に関連するビルド・ジョブを設定する推奨か、または手動で次の手順を実行します。

リポジトリを手動で設定する場合でも、関連するビルド・ジョブを最初に設定することをお勧めします。詳細については、"[ビルド構成の追加と編集](#)" [on page 212](#)を参照してください。

1. **[設定]** をクリックし、**[コード]** または **[ALI サマリ]** のいずれかをクリックします。
2. 次のいずれかを行います。

- 新しいリポジトリを追加するには、**SCM リポジトリの追加**をクリックします。
- リポジトリを編集するには、リポジトリ名をクリックします。

新規 **SCM リポジトリ** ページまたはリポジトリの詳細ページが開きます。

3. リポジトリの接続および認証設定の追加または編集を行います。

SVN リポジトリの場合

プロパティ	コメント
接続と認証	<p>サーバ接続の詳細を入力します。</p> <p>場所 アドレスは、実際のリポジトリのルートをポイントする必要があります。</p> <p>2-way SSL クライアント証明書の認証を設定するには、証明書を選択して暗号化パスワードを入力する必要があります。</p> <p>Tip: SVN リポジトリの URL のルートがわからない場合は、コマンドラインで <code>svn info <URL></code> と入力するとルートを特定することができます。</p>
差異テンプレートファイル・テンプレート	<p>コード・ドキュメントのリビジョン間の差異リンク・ページにアクセスする際に使用するアドレス、またはファイル・コンテンツの表示に使用するアドレスのテンプレートです。差異リンクの詳細については、"外部リポジトリ・ビューアへのリンクの設定" on page 224 を参照してください。</p> <p>Note: Agile Manager の内部リポジトリ・ビューアを使用している場合は、このプロパティを空白のままにしてください。</p>
バッチ・サイズ	SVN リポジトリからのデータのアップロード時に含めるリビジョン数。
初期リビジョン	SVN リポジトリからアップロードする最初のリビジョンの番号。

CVS リポジトリの場合

プロパティ	コメント
接続と認証	<p>サーバ接続の詳細を入力します。</p> <p>エイリアス・プロパティは、CVSROOT プロパティを含めて、サーバへの完全パスである必要があります。これは、ビルド・システムでの設定と同一の内容です。たとえば、CVSROOT プロパティの場合は、 :pserver:username:password@host/cvsrepo のように指定することができます。</p> <p>CVSROOT プロパティは、pserver プロトコルでは必須です。</p>
CVS プロトコル	<p>CVS リポジトリとの接続方法です。</p> <p>Note: 変更セットのアップロードを開始するには、pserver プロトコルを定義する必要があります。</p>
CVS ルート	<p>CVS リポジトリのルート・ディレクトリのアドレス。次の形式を使用する必要があります: [:protocol:] [[<username>[:<password>]]] [@<servername>][:<serverpath>]</p>
コミット間隔	<p>Agile Manager にアップロードする1つの変更セットに含めるコミットの最大数。</p>
初期日付時刻	<p>CVS リポジトリからコミットのアップロードを開始する最初の日付。</p> <p>Note: 変更セットのアップロードを開始する最初の日時を定義する必要があります。</p>
CVS サーバ・エンコーディング	<p>CVS リポジトリが稼働しているコンピュータ上のオペレーティング・システムで使用される文字エンコーディング 例:UTF-8。</p>

プロパティ	コメント
ロード間隔	リポジトリから Agile Manager にコミットをアップロードする際に 1 つのグループとしてまとめる日数。
差異 テンプレート/ファイル・テンプレート	<p>コード・ドキュメントのリビジョン間の差異 リンク・ページにアクセスする際に使用するアドレス, またはファイル・コンテンツの表示に使用するアドレスのテンプレートです。差異 リンクの詳細については, "外部 リポジトリ・ビューアへのリンクの設定" on page 224 を参照してください。</p> <p>Note: Agile Manager の内部 リポジトリ・ビューアを使用している場合は, このプロパティを空白のままにしてください。</p>

Git リポジトリの場合

プロパティ	コメント
接続と認証	<p>サーバ接続の詳細を入力します。</p> <p>注:</p> <ul style="list-style-type: none"> リポジトリの場所を入力する場合は, Git URL 全体を入力する必要があります。 Git リポジトリに HTTP/S を使用して接続するには, [ユーザ名] フィールドと [パスワード] フィールドに入力します。 Git リポジトリに SSH 認証を使用して接続するには, [セキュリティキー] オプションを選択して [パスフレーズ] フィールドに入力します。

プロパティ	コメント
差異リンクの表示/ ファイル・リンクの表示	<p>コード・ドキュメントのリビジョン間の差異リンク・ページにアクセスする際に使用するアドレス，またはファイル・コンテンツの表示に使用するアドレスのテンプレートです。差異リンクの詳細については，"外部リポジトリ・ビューアへのリンクの設定" on page 224を参照してください。</p> <p>Note: Agile Manager の内部リポジトリ・ビューアを使用している場合は，このプロパティを空白のままにしてください。</p>
GitHub 差異/ファイル・リンク・テンプレートの表示	<p>このプロパティを選択した場合，Agile Manager に付属のリポジトリ・ビューアの代わりに，GitHub Web インタフェースを使用してファイルの差異とファイルを表示します。</p> <p>Note: このプロパティを有効にする場合，[差異リンクの表示]および[ファイルリンクの表示]プロパティの値を入力することはできません。</p>

Perforce リポジトリの場合

プロパティ	コメント
接続と認証	<p>サーバ接続の詳細を入力します。</p> <p>Perforce リポジトリの場所には，Perforce サーバのホスト名とポートおよびデポ名を含める必要があります。リポジトリの場所には，<code>host:port//depot_name</code> の形式を使用します。</p>

プロパティ	コメント
差異リンクの表示/ファイル・リンクの表示	<p>コード・ドキュメントのリビジョン間の差異リンク・ページにアクセスする際に使用するアドレス, またはファイル・コンテンツの表示に使用するアドレスのテンプレートです。差異リンクの詳細については, "外部リポジトリ・ビューアへのリンクの設定" on page 224を参照してください。</p> <p>Note: Agile Manager の内部リポジトリ・ビューアを使用している場合は, このプロパティを空白のままにしてください。</p>
バッチ・サイズ	Perforce リポジトリからデータをアップロードする際に 1 つのアップロード・グループに含めるリビジョン数。
初期リビジョン	Perforce リポジトリからアップロードする最初のリビジョンの番号。
文字セット名	<p>Unicode モードでサーバと通信するのに使用する文字セット名。</p> <p>Note: このプロパティは, Unicode モードでサーバと通信する場合に必要です。Unicode 以外のモードでサーバと通信する場合は, このプロパティを空欄にする必要があります。</p>

TFS リポジトリの場合

プロパティ	コメント
接続と認証	<p>サーバ接続の詳細を入力します。</p> <p>このリポジトリの場所には, TFS サーバのホスト名とポートおよびプロジェクト・コレクションの名前を含める必要があります。</p> <p><code>http://tfsServer:tfSPORT/tfs/ProjectCollectionName</code> の形式を使用してください。</p>

プロパティ	コメント
差異リンクの表示	<p>コード・ドキュメントのリビジョン間の差異リンク・ページにアクセスする際に使用するアドレス、またはファイル・コンテンツの表示に使用するアドレスのテンプレートです。差異リンクの詳細については、"外部リポジトリ・ビューアへのリンクの設定" on page 224を参照してください。</p> <p>Note: Agile Manager の内部リポジトリ・ビューアを使用している場合は、このプロパティを空白のままにしてください。</p>
バッチサイズ	<p>Perforce リポジトリからデータをアップロードするときに含めるリビジョン数。</p>
行カウントサービスの URL	<p>TFS サーバの行カウント・サービスの URL。</p> <p>Note: この行カウント・サービスを使用するには、ALI TFS Services をインストールする必要があります。このサービスは HP ALI TFS サービスの一部です。これは TFS サーバ上にダウンロードしてインストールする必要があります。インストーラは [ALI サマリ] ページからダウンロードできます。詳細については、"TFS の ALI 用の設定" on page 204を参照してください。</p> <p>プロパティ値を指定する必要があるのは、TFS サーバの行カウント・サービスの URL が標準設定値 <code>http://tfsServer:tfSPORT/tfsali/Service/LineCountService.svc</code> と異なる場合のみです。URL がこの標準設定値と異なる場合に URL を指定しないと、すべてのアップロードのロードされたコード変更で変更行数 0 が通知され、ブランチの生成で警告が発生します。</p>
初期リビジョン	<p>TFS リポジトリからアップロードする最初のリビジョンの番号。</p>

ALI TFS Services の詳細については、"[TFS の ALI 用の設定](#)" on page 204 を参照してください。

接続情報の入力後に、**設定の検証**]をクリックして接続を確認します。

4. リポジトリを共有します。

自分がサイト管理者で、このリポジトリを他のワークスペースでも使用できるようにする場合は **共有**]をクリックします。リポジトリが共有されると、このボタンが青色に変わります。このリポジトリの共有を解除する場合は、もう一度ボタンをクリックします。

Caution: 共有解除は、サイト内のいずれのワークスペースの ALI 設定にもリポジトリが使用されていないことを確認した後のみ行えます。

共有アーティファクトの詳細については、"[ワークスペース間での ALI アーティファクトの共有](#)" on page 189 を参照してください。

5. 変更検出設定を編集します。

開発プロセスとの統合の一環として、**Agile Manager** では、ソース・コード・リポジトリ内に新しく追加されたビルドを検出します。リポジトリからのビルド情報の取得を可能にするには、**変更の検出**]の設定を設定する必要があります。

SCM リポジトリの詳細ページの **変更の検出**]で、次の変更検出設定を設定します。

プロパティ	説明
SCM リポジトリから変更を読み取り、SCM リポジトリ・エージェントから送信されたビルドを受信する	Agile Manager でリポジトリの新しいビルド情報を自動的に確認します。
変更間隔	Agile Manager でリポジトリの新しいコミット情報を確認するまでの待機時間です。 標準設定値は 60 分です。
今すぐ同期	このボタンをクリックすると、新しいコミットがないかリポジトリをチェックします。

Note: ウィザードを使用する場合、ウィザードの完了後即座に同期するのか、そのまま次の定義済みの変更間隔でリポジトリを同期するのかが選択します。

同期ログを表示する場合は **[同期ログの表示]** をクリックします。詳細については、"**同期ログの表示**" on page 235 を参照してください。

6. コミットパターン設定を編集します。

詳細については、"**コミット認識パターンの設定**" on page 227 を参照してください。

外部リポジトリビューアへのリンクの設定

コードの変更を開発作業プロセスに結び付ける機能の一部として、**Agile Manager** には、特定のファイルの内容やファイルのバージョン間の差異を表示するためのリポジトリビューアが付属しています。**Agile Manager** の内部リポジトリビューアを使用する場合、リポジトリの詳細ページで **Diff link** プロパティや **File link** プロパティを設定する必要はありません。

ViewVC などの外部リポジトリビューアを使用して、ファイルやバージョンの差異を表示することもできます。次のように、ファイルの内容および差異表示に対するリンクのテンプレートを入力します。

1. 次のいずれかを行います。

- 選択したファイルのファイル表示に対する **HTTP** リンクのテンプレートを指定します。
- 選択したファイルのバージョン間の差異表示に対する **HTTP** リンクのテンプレートを指定します。

2. テンプレートの一部として組み込み変数を含めます 必要な場合。

Agile Manager には、次のようなテンプレートで使用するタグがあります。

タグ	説明
<code>\${filePath}</code>	リポジトリ内のファイルのパス。
<code>\${revision}</code>	選択したファイルのリビジョン番号。

<code>\${fromRevision}</code> 差異リンクのみ	ファイルの差異表示で使用する以前のバージョン番号。
<code>\${fromFilePath}</code> 差異リンクのみ	元のバージョンより後で差異リンクを表示する前に、選択したファイルが元の場所から移動された場合に使用します。

TFS サーバ 2012 および 2013 リポジトリ・ユーザ

TFS サーバ・リポジトリに格納されたファイルを表示するには、次のテンプレートを使用します。

```
http://tfshost:tfSPORT/tfs/_COLLECTION/_
versionControl/changesets#cs='${revision}'&path=${
filePath}'&version=${revision}'&a=contents
```

ファイルのバージョン間の差異を表示するには、次のテンプレートを使用します。

```
http://tfshost:tfSPORT/tfs/_COLLECTION/_
versionControl/changesets#opath=${fromFilePath}
'&overversion=${fromRevision}'&mpath=${filePath}
'&mversion=${revision}'&a=compare
```

TFS リンク・テンプレートには、次のタグが含まれています。

タグ	説明
TFShost:TFSPort	TFS サーバのアドレス。
COLLECTION	目的のファイルのプロジェクトがメンバとして所属するコレクションの名前。
path ファイル・リンクのみ	ソース・ファイルの完全パス \$ 記号とプロジェクト名を含む。 例: \$alireplica/alik/pom.xml
cs, version ファイル・リンクのみ	TFS 変更セットの ID。

opath 差異リンクのみ	元のソース・ファイルの完全パス \$ 記号とプロジェクト名を含む。 例: \$alireplica/alik/pom.xml
oversion 差異リンクのみ	選択したファイルの元のバージョンの TFS 変更セットの ID。
mpath 差異リンクのみ	変更されたソース・ファイルの完全パス \$ 記号とプロジェクト名を含む。 例: \$alireplica/alik/pom.xml
mversion 差異リンクのみ	変更されたファイルの TFS 変更セットの ID。

Git リポジトリ・ユーザ

ファイル・リンクおよび差異リンク用 **Git** テンプレートには、次のタグが含まれます。

タグ	説明
<code>\${blobId}</code>	blob SHA。
<code>\${commitId}</code>	commit SHA。
<code>\${branchName}</code>	ブランチの名前。
<code>\${filePath}</code>	Git リポジトリ内のファイル・パス 先頭の / なし。
<code>\${prevBlobId}</code> 差異リンクのみ	旧バージョンのファイルの blob SHA。
<code>\${prevCommitId}</code> 差異リンクのみ	親コミットの commit SHA。
<code>\${prevFilePath}</code> 差異リンクのみ	Git リポジトリ内の前のファイル・パス 先頭の / なし。

コミット認識パターンの設定

変更セットと作業項目間のトレーサビリティを検出および維持する作業には、コミット・メッセージを使用します。このメッセージは、開発者が変更をSCM リポジトリにコミットする際に作成します。Agile Manager では、変更セットの変更を作業項目にリンクするために、設定をカスタマイズできます。

コミット・パターンの設定は、SCM リポジトリの新規追加や既存リポジトリの編集で行います。リポジトリの追加や編集の詳細については、"[リポジトリの追加と編集](#)" on page 216 を参照してください。

標準設定のコミット・パターンの詳細については、"[標準設定のコミット・パターン](#)" on page 214 を参照してください。

このトピックでは、次の内容について説明します。

- "[コード変更を他の ID に関連付ける](#)" below
- "[コミット・パターンの設定](#)" on the next page
- "[エディタを使用したコミット・パターンの設定](#)" on page 229

コード変更を他の ID に関連付ける

標準設定では、コミットとユーザ・ストーリーまたは不具合の関連付けは、Agile Manager ID に基づいて行われます。ユーザ・ストーリーまたは不具合の ID として使用できる代替 ID が他にある場合、その代替 ID を参照することによって変更をコミットすることが可能です。たとえば、ワークスペースとALMなどの外部の不具合追跡ツールを同期させている場合、開発者は、そのツールによって生成された ID をコミット・メッセージで参照することができます。

代替 ID は、Agile Manager ではカスタム・フィールドに保存されます。この場合、カスタム・フィールドの ID の参照が必要であることを Agile Manager に通知するフレーズを、コミット・メッセージで指定する必要があります。例: Resolve Jira issue.

1. リポジトリの詳細ページで [コミットパターン] 領域を展開します。[基本] ビューが選択されていることを確認してください。
2. [不具合] セクションまたは [ユーザストーリー] セクションで、代替 ID を使用することを示すキーワードまたはフレーズを入力します。

3. [フィールド]リストで、代替 ID を格納するカスタム・フィールドを選択します。Agile Manager はこのフィールドで、コミット・メッセージに入力したキーワードを識別します。

コミット・パターンの設定

1. リポジトリの詳細ページで [コミットパターン]領域を展開します。[基本]ビューが選択されていることを確認してください。
2. 次のパラメータを設定します。

パラメータ	説明
キーワード	<p>コミットを不具合、ユーザ・ストーリー、タスクにリンクする際に Agile Manager が使用するキーワードのリストを編集します。リスト内のいずれかのキーワードがコミット・メッセージに含まれていると、コード変更は自動的に不具合、ユーザ・ストーリー、タスクと関連付けられます。</p> <p>Agile Manager が ID を検索するフィールドを指定できます。前述の"コード変更を他の ID に関連付ける" on the previous pageを参照してください。</p>
ID のプレフィックス	<p>コミット・メッセージで、作業項目番号の前にある文字またはテキスト。</p> <p>例: #, \$, NUM</p>
標準設定の Tasktop コミット・パターンを含める	<p>開発者のリポジトリ・コミット・ツールに Tasktop プラグインがインストールされている場合、このツールで標準設定のコミット・メッセージを生成します。</p> <p>このオプションは標準設定で有効です。</p>
大文字と小文字が区別されるコミット・メッセージ	<p>Agile Manager によるコミット・メッセージの読み取りで、大文字と小文字を区別します。</p> <p>このオプションは標準設定で無効です。</p>

パラメータ	説明
複数の不具合、ユーザ・ストーリー、またはタスクの区切り文字	コミット・メッセージで不具合、ユーザ・ストーリー、タスク番号を複数指定する場合の区切り文字を指定します。
キーワードの場所 先頭 / メッセージ内の任意の場所	Agile Manager がコミット・メッセージで指定のキーワードを検索する際に、検索する場所を指定します。
ユーザ・コミット・メッセージの区切り文字	その後に関発者のコメントが続くことを示す文字を指定します。

エディタを使用したコミット・パターンの設定

1. リポジトリの詳細 ページで [コミットパターン]領域を展開します。
2. [詳細]ビューを選択します。

テキスト・エディタには、基本ビューの設定から変換されたコードも表示されます。

3. コミット・パターン・コードを編集します。次の例を参考にしてください。

例 1

パターン:

```
([fixing] REGEX('defects?')IDLIST(DEFECT) | [implementing]  
REGEX('user stories?')IDLIST(REQ) ) : TEXT
```

コミット・メッセージの例:

```
"fixing defect #56721: something really serious was fixed"
```

```
"defects #57893,#61432: division by zero"
```

```
"user story #1: domains"
```

例 2

パターン:

```
(UNTIL(RE '((BUG)|(REQ))#') (IDLIST(DEFECT lead='  
((BUG)?#)?' sep=', ' ) | IDLIST(REQ lead='((REQ)?#)?'  
sep=', ' ) ) ) {0,} [TEXT]
```

コミット・メッセージの例:

```
"This commit fixes BUG#1,#2 and implements REQ#4,REQ#5 making the  
product faster (resolving BUG#7)."
```

このパターンは、'BUG#' および 'REQ#' というパターンを含む入力と抽出すべてと一致します。このようなパターンは、共通ポリシーの実施には適していませんが、レポートの目的などでレガシー・リポジトリのデータを「読み取り専用」モードでロードする際に使用すると便利です。

例 3

Tasktop パターン:

```
(REGEX('.*? - task DEF') IDLIST(DEFECT lead='' sep='') |  
REGEX('.*? - task REQ') IDLIST(REQ lead='' sep='') | REGEX  
('.*? - task TASK') IDLIST(TASK lead='' sep='')) : TEXT
```

次に示す標準設定の *Tasktop* メッセージと一致します。

```
"OPEN - task DEF10: http://host:9090/qcbin;DEFAULT;ALI_DEV-DEF10"
```

```
"Incomplete - task REQ42: http://host:9090/qcbin;DEFAULT;ALI_DEV-  
REQ42"
```

4. 次のオプションを使用すると、さらに詳細なコミット・パターンを設定できます。

オプション	説明
既存のコミットに対してテスト	詳細なコミット・パターン・テキストを、既存のリポジトリ・コミットに入力されている設定と比較してテストします。
大文字と小文字が区別されるコミット・メッセージ	詳細なコミット・テキストで、大文字と小文字を区別します。
標準設定に戻す	変更内容を破棄し、変更前に表示されていた標準設定のキーワードに置換します。
テスト	コミット・パターンの入力前に、カスタム・メッセージの構文チェックを行います。タブの下にある編集フィールドにテキストを入力し、[テスト]をクリックしてください。

ブランチの追加と編集

Tip: ALI 設定 ウィザードを使用してブランチを追加、編集する際に関連するビルド・ジョブを設定する推奨か、または手動で次の手順を実行します。

ブランチを手動で設定する場合でも、最初に関連するビルド・ジョブを設定することを推奨します。詳細については、"[ビルド構成の追加と編集](#)" on page 212 を参照してください。

1. **設定**] > [プロダクト] > [コード] をクリックします。
2. 次のいずれかを行います。
 - 新しいブランチを追加するには、リポジトリを選択して **SCM ブランチの追加**] をクリックします。
 - ブランチを編集するには、リポジトリを展開してブランチをクリックします。

3. [SCM ブランチ] ページで、次のブランチ・プロパティを設定します。

"パス" below

"最終変更読み取り" on the next page

"ロック・ポリシー" on page 234

"ブランチ" below

"チェックイン・ポリシー" on the next page

"リリース" on page 234

"アプリケーション" on page 235

パス

Perforce: デポ名なしのブランチ・パスを指定します。たとえば、ブランチの場所が `//depot/HelloWorld/releases/release-1.0/...` である場合、パスは `/HelloWorld/releases/release-1.0` となります。

TFS: プロジェクト・パスへのブランチ・パスを \$ 記号なしで指定します。たとえば、プロジェクトの場所が `$/TestApp` の場合、ブランチ・パスは `/TestApp` となります。ブランチ・パスには、プロジェクトの名前のみを指定します。サブフォルダを含むパスはサポートされません。

Git: ブランチ・パスは必ず `/` に設定します。フィールド名は、実際の **Git** ブランチ名に設定します。

Note: 値を入力した後、[設定の検証] をクリックしてリンクをテストします。

ブランチ

CVS: ブランチ名が適用されるのは、一部の **CVS** リポジトリのみです。**SVN** にはこのプロパティは指定しないでください。

Perforce: ブランチに名前が付いている場合でも、このフィールドは使用しないでください。

Git: `refs/head/master` ではなく、`master` という形式のシンプルなブランチ名のみを使用します。

Note: 値を入力した後、[設定の検証] をクリックしてリンクをテストします。

最終変更読み取り

CVS: 変更セットを読み取った日付のタイムスタンプ。

SVN: 変更セットの読み取りに使用した最後のリビジョン番号。

GIT: コミットのハッシュ リビジョン , スペース, およびブランチ名。

例

マスタ	00988ff4a833eea670feab6bcbcf5ed93f9add77 master
2.10 という名前 のブランチ	a12a5d41b0fba9934e9569cbae87e61599373ea2 2.10

Note: このフィールドは、ブランチ作成以降の変更のみを読み取る新たなブランチを作成する場合にのみ入力します。このフィールドを空欄のままにすると、**master/HEAD** ブランチの先頭以降の変更がすべて読み取られます。

チェックイン・ポリシー

- **コミット・メッセージと定義済みパターンとの一致が必要:** コミット・メッセージが定義済みのパターンと一致しない場合、エージェントはこのコミットを拒否します。
- **変更セットはユーザ・ストーリーを参照:** すべてのコミットがユーザ・ストーリーを参照します。オプションで、関連付けられている変更をチェックインする際に必要になる優先度レベルを設定できます。
- **変更セットは不具合を参照:** すべてのコミットが不具合を参照します。オプションで、関連付けられている変更をチェックインする際に必要になる重大度レベルを設定できます。
- **コミットがブロックされている場合、次のメモをシステム・メッセージに追加:** 注によってコミットがブロックされている場合、カスタム・システム・メッセージをユーザに送信します。

Note:

- チェックイン・ポリシー機能を使用するには、エージェントのインストールが必要です。詳細については、"[SCM エージェント](#)" on page 215を参照してください。
- チェックイン・ポリシーは、Git リポジトリでは動作しません。

ロック・ポリシー

[次の例外を除いて、コミットを許可しない]を選択すると、次の例外を除き、所定のブランチを対象としたコミットをすべて拒否します。

コミットを許可されているSCM ユーザのユーザ名を適用することにより、ブランチがロックされている場合もブランチへのコミットを許可するユーザのリストを指定します。

[追加]をクリックして不具合 ID を指定し、変更のコミットを許可する不具合リストを作成します。**[削除]**をクリックすると、テーブルから不具合が削除されます。

コミットがブロックされている場合、次のメモをシステム・メッセージに追加: コミットがブロックされている場合、メモが適用されたカスタム・システム・メッセージをユーザに送信します。

Note:

- ロック・ポリシー機能を使用するには、エージェントのインストールが必要です。詳細については、"[SCM エージェント](#)" on page 215を参照してください。
- ロック・ポリシーは、Git リポジトリでは動作しません。

リリース

ブランチを複数のリリースに関連付けることができます。**[追加]**をクリックし、リリースを選択します。

リリース設定から、リリースの開始日と終了日が取得されます。この設定は、グリッド上で手動で変更できます。

ブランチの変更セットは、リリースで指定した期間に含まれるリリースに関連付けられます。

アプリケーション

ブランチを関連付けるアプリケーションを選択します。

同期ログの表示

ALI の同期ログには、ビルド・サーバの **SCM** リポジトリ設定 ページからアクセスします。[変更の検出]領域で、**[同期ログの表示]**をクリックします。

ALI の同期ログには、前回の同期開始日やタスクを開始したユーザなどの詳細情報が表示されます。タスクが完了している場合は、同期が完了した時刻もログに表示されます。

このページには直近のログ・レコードが **200** 件表示されます。**[前の項目の読み込み...]**をクリックすると、以前のレコードが表示されます。

表示データを更新する場合は **[更新]**をクリックします。

詳細については、"**ビルド・サーバの追加と編集**" on page 209 および "**リポジトリの追加と編集**" on page 216 を参照してください。

Force.com の統合

この統合により、Force.com プラットフォームで開発を行うチームは、HP ALI の標準的な開発機能をすべて利用可能になります。ソースコードは、クラウドで格納、コンパイル、テストされますが、ALI では、コード、作業項目 ユーザ・ストーリーと不具合、ビルド間のトレーサビリティが維持されます。

Note: Force.com の統合は、Force.com バージョン API 22.0 でテスト済みです。

本項の内容

前提条件	236
プロジェクトのデプロイメント、テスト、レポート作成	236
Hudson/Jenkins に関する Force.com の構成	238

前提条件

Force.com と **HP ALI** の統合では、次の条件を満たす必要があります。

- **Force.com** ソース・コードを **SCM** システムに格納します。 **HP ALI** でサポートされる **SCM** システムの完全なリストについては、"[ALI がサポートされている環境とフレームワーク](#)" [on page 193](#) を参照してください。

- **Hudson** または **Jenkins**

- **SCM** の使用をサポートする **Hudson/Jenkins** プラグイン **SVN** と **CVS** は標準設定でサポート。
- **HP ALI Hudson/Jenkins** プラグイン [\[ALI サマリ\]](#) ページからダウンロード可。

詳細については、"[Hudson/Jenkins の ALI 用の設定](#)" [on page 205](#) を参照してください。

- ソース・コードを統合 / ステージング環境にデプロイするために、ビルド管理サーバを構成します。
- **Apache Ant** <http://ant.apache.org/> 英語サイト からダウンロード。
- **HP force-deploy-task** `force-deploy-task-bundle.zip` は、[\[ALI サマリ\]](#) ページからダウンロードできます。

この `zip` ファイルを `ant_install_dir/lib` に展開します。

プロジェクトのデプロイメント、テスト、レポート作成

ソース・コードのデプロイメント、テスト、レポートの生成には、特別な **Ant** タスクである **HP force-deploy-task** を使用します。次の例のように、`build.xml` という名前の **Ant** ビルド・スクリプトを **Force.com** プロジェクトのルート・フォルダに作成する必要があります 存在しない場合。属性と要素の詳細については、下の表を参照してください。

- 次の例では、設定済みの **Force.com** 環境にソース・コードをデプロイし、すべてのテストを実行しています。すべてのテストを実行するので、レポートにプロジェクト全体のコード・カバレッジを含める必要があります。

```
<project name="Sample usage of force-deploy-task" default="
  deployAndTestAndReport " basedir=".">
```

```
<target name="deployAndTestAndReport">
  <taskdef name="sfdeploy"
classname="com.claimvantage.force.ant.DeployWithXmlReportTask"/>
  <delete dir="test-report-xml" quiet="true"/>
  <sfdeploy
    username="username to force.com environment"
    password="password to force.com environment"
    serverurl="force.com server URL"
    deployRoot="path to source directory"
    runalltests="true"
    reportDir=" test-report-xml " />
</target>
</project>
```

- 次の例では、設定済みの **Force.com** 環境にソース・コードをデプロイし、指定のパターンに一致するテストのみを実行しています。この場合、**Agile Manager** は完全なコード・カバレッジは実現されません。

```
<project name="Sample usage of force-deploy-task" default="
deployAndTestAndReport " basedir=".">
  <target name="deployAndTestAndReport">
    <taskdef name="sfdeploy"
classname="com.claimvantage.force.ant.DeployWithXmlReportTask"/>
    <delete dir="test-report-xml" quiet="true"/>
    <sfdeploy
      username="username to force.com environment"
      password="password to force.com environment"
      serverurl="force.com server URL"
      deployRoot="path to source directory"
      runalltests="false"
      reportDir=" test-report-xml ">
    <!-- Run only tests with file names that match this pattern -->
    <batchtest>
      <fileset dir="src/classes">
        <include name="*Test.cls"/>
      </fileset>
    </batchtest>
  </target>
</project>
```

HP force-deploy-task の説明 この例で、**sfdeploy** として定義されています :

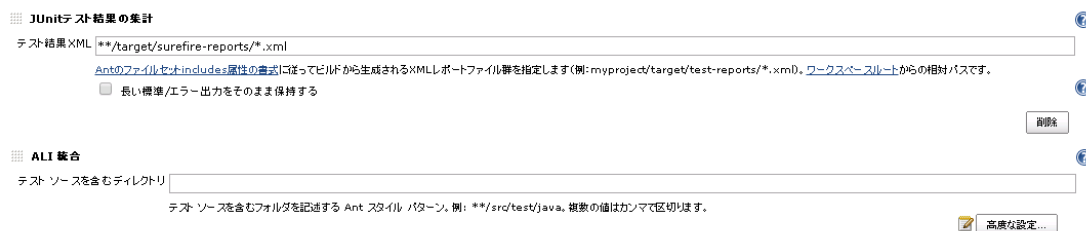
<i>username</i>	force.com 環境にログインする際のログイン名を定義する属性
<i>password</i>	force.com 環境にログインする際のパスワードを定義する属性
<i>serverurl</i>	force.com 環境にログインする際のログインページの URL を定義する属性
<i>deployRoot</i>	クラスやトリガなどを含む、ソース・コード・ディレクトリへのパスを定義する属性
<i>runalltests</i>	<p>テストが開始されるかどうかと、プロジェクトのコード・カバレッジが報告されるかどうかを定義する属性</p> <ul style="list-style-type: none"> • true: すべてのテストが開始されて、コード・カバレッジが報告される。 • false: batchtest 要素で指定されたテストのみが開始されて、コードカバレッジは提供されない。
<i>reportDir</i>	すべてのレポートの格納先を定義する属性。
<i>batchtest</i>	<p>開始するテストを指定する要素。runalltests=false の場合にのみ有効。</p> <p><i>fileset</i> 実行するテストのファイル・セットを定義する要素</p> <p><i>dir</i> テストが格納されているディレクトリを定義する属性</p> <p><i>include</i> 実行するテストのクラスを定義する要素</p> <p><i>name</i> 実行するテストのクラス名のパターンを定義する属性</p>

Hudson/Jenkins に関する Force.com の構成

1. フリースタイルのジョブを作成し、SCM とビルドのトリガを必要に応じて設定します。
2. Invoke Ant というビルド・ステップを追加し、開始するターゲットを指定します 例で挙

げた `deployAndTestAndReport` を参照してください。

3. ビルド後の処理セクションで、次に示す設定を行います。



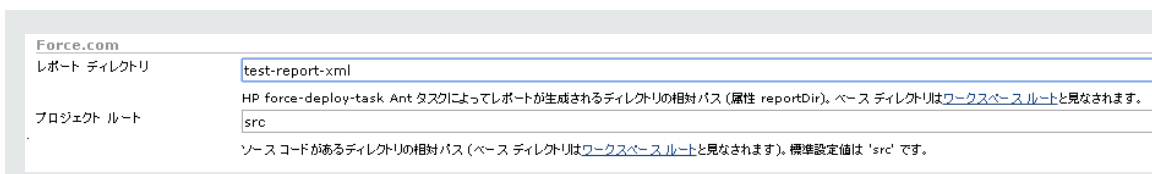
4. テスト・レポートXML で、文字列 `test-report-xml` を実際のレポートのディレクトリ `force-deploy-task` の `reportDir` 属性 で置換します。

5. テスト・ソースのマッピング・パターンで、`src` をソース・ディレクトリへの実際のパスで置換します。

ほとんどの場合は上記の設定で問題ありませんが、次の場合にはそれぞれ必要な設定を行ってください。

- `force-deploy-task` が、メインの Ant スクリプトから呼び出される分散 Ant スクリプトで定義されている場合、レポート・ディレクトリ Ant スクリプトの `reportDir` 属性の値を `[ALI 統合] / [高度な設定]` で設定します。
- ソースコード・ディレクトリ フォルダ・クラス、トリガなどを含む がワークスペース・ルートの直下にある `src` ディレクトリにない場合、プロジェクト・ルートを設定します。

設定例:



ALI Extensibility

ALI では、Extensibility API を提供しています。この Extensibility API を使用すると、初期状態ではサポートされていないカスタム・ビルドや SCM 管理システムと Agile Manager を統合できます。

1. [ALI サマリ]設定 ページ [ワークスペース]> [ALI サマリ] で、[統合]の下の [カスタム統合]を選択して ALI SDK をダウンロードします。
2. 追加の SCM やビルド管理 システムに対して、Java コネクタ ALI では、プロバイダと呼ばれる を開発します。

実装クラスは、名前やバージョンなどの基本的なメタデータを含む、シンプルな記述子とともに、定義済みのレイアウトで zip ファイルにパッケージ化されます。

カスタム ALI プラグインのデプロイ

Dev Bridge を起動および停止する場合の詳細については、Agile Manager からダウンロードした、Dev Bridge ディレクトリに収録されている **README.txt** ファイルを参照してください。

1. Agile Manager をシャットダウンします。クラスタ化されたシステムでは、すべてのノードで Agile Manager サービスが停止していることを確認します。
2. プラグインのディレクトリを **%AGM_HOME%/repository/customerData/ali_plugins** ディレクトリにコピーします。このディレクトリが存在しない場合は、作成してください。
3. Agile Manager を起動します。★
4. 次の URL を参照して、プラグインが正しくデプロイされたことを確認します。
<http://agm-host:8080/agm/rest/ali/plugin-info?login-form-required=Y>

Note: Agile Manager デプロイメントによっては、この構文のプロトコルとポート番号を変更する必要があります。

デプロイメントに失敗した場合は、Agile Manager サーバのログで詳細をチェックしてください。

サポートされているブラウザと解像度

Agile Manager では、次のブラウザとブラウザのバージョンがサポートされています。

- Chrome 23 以上
- Firefox 16 以上
- Internet Explorer 9 以上

Note: Internet Explorer 9 を使用している場合、Chrome Frame プラグインが無効になっていることを確認してください。

Internet Explorer を利用している場合、ダッシュボード・ウィジェットとベロシティ・グラフのインタラクティブ機能はバージョン 10 以上でのみ使用できます。

画面の解像度

- 推奨: 1920x1080
- サポートされる解像度: 1680x1050

用語集

A

ALI Dev Bridge

ALI Dev Bridge はシンプルで小さな Web アプリケーションであり、SaaS 環境でホストされている HP Agile Manager を、ローカルの開発環境でホストされているソースコード管理システムおよびビルド管理システムに接続します。

I

ID マッピング Synchronizer

マッピング・テーブルには、各エンドポイントのレコードを一意に識別する ID が格納されています。このマッピング・テーブルには、各ペアのレコード間の対応付けが記録されています。

K

KLOC

コード行 1,000 行単位。測定対象項目に必要な工数を示す単位です。

S

SCM

Source Code Management ソースコード管理の略。ドキュメント、コンピュータ・プログラム、大規模 Web サイトなどの情報のコレクションに対する変更を管理します。

SCM エージェント

SCM エージェントは、スクリプト群や独自設計のアプリケーションで構成され、SCM システムでリッスンする設定を行った SCM サーバ上にインストールされます。状況に応じて、SCM サーバで行われた変更は AGM にプッシュされます。

SCM ブランチ

バージョン管理の対象になっているファイルはある時点でブランチとして分岐することがあります。

す。分岐するとファイルのコピーが2つ作成され、それ以降はそれぞれが異なる速度や方法で、互いに独立に開発が進められます。

SCM リポジトリ

複数のエンジニアが協力して大規模なプロジェクトの開発を行うときに使用するデータベース。

A

アーカイブ

プロダクト・バックログから削除されたバックログ項目。管理者はテーマと機能をアーカイブしたり、アーカイブから項目を削除したりできます。項目をアーカイブすると、関連する子項目もすべてアーカイブされます。

アクション項目

スプリント・クロージャで、スプリントの終了時に呼び出されるアクティビティ。アクション項目はスプリント・レトロスペクティブから自動生成でき、バックログに追加するユーザ・ストーリーに変換が可能です。

アプリケーション

プロジェクトのフレームワークで開発されるコンポーネントの1つ。アプリケーションは、割り当てられる機能によって定義されます。

ウ

ウィジェット

ダッシュボード内で表示可能なグラフ・アプリケーションまたはミニ・アプリケーション。ウィジェットには、ウィジェット・ギャラリーからアクセスできます。

エ

エンティティ Synchronizer

Synchronizer のリンクで同期されるデータ・タイプ。エンティティ・タイプには、リリース、要件またはユーザ・ストーリー、不具合があります。

エンドポイント

接続されている ALM または Agile Manager のインスタンスであり、HP ALM Synchronizer を

使用して別のエンドポイントと同期しています。ALM エンドポイントは Agile Manager エンドポイントのみ、Agile Manager エンドポイントは ALM エンドポイントのみと接続可能です。

カ

カスタム・フィールド

プロジェクトの項目に追加されるフィールド。カスタム・フィールドは設定領域で定義し、グリッドと項目の詳細で表示できます。また、フィルタで指定することも可能です。

グ

グループ・ストーリー

ユーザ・ストーリーを分割すると、元のストーリーはグループ・ストーリーに変換されます。グループ・ストーリーには、元のストーリーの分割時に新しく作成したストーリーが含まれます。グループ・ストーリーを表示するには、[プロダクトバックログ]> [バックログ]ページで [グループストーリー ビュー]を選択します。

コ

コード・カバレッジ

ユニット・テストでカバーされるビルドのコードの割合を測定する ALI メトリック。

コード変更

SCM リポジトリにコミットされたコードに対する変更。ALI メトリックはビルド内で変更されたコードの行数をカウントします。コード変更は通常、ユーザ・ストーリーまたは不具合と関連付けられているか、あるいはどちらも関連付けられていないかによって、グループ化されて表示されます。

コミット者

コード変更をコミットした開発者。

ス

ストーリー・ポイント

ユーザ・ストーリーまたは不具合の大きさを見積もる方法。相対的なサイズの比較や、割り

当ての単位として使用されます。チームのスプリント・ベロシティを見積もり、これを元にスプリントでチームが提供可能なストーリー・ポイントの見積もりを行います。

スプリント

バックログ項目のあるセットでチームが作業を予定している期間。単位は日数または週数です。

スプリント・キャパシティ

1. チーム・メンバがスプリントで作業できる時間数。スプリント・キャパシティは、チーム・メンバの1日の作業時間に、スプリントでのそのメンバの作業日数を掛けて計算します。2. スプリントに参加するチームのチーム・ベロシティの合計 単位はストーリー・ポイント。

タ

タスク

ユーザ・ストーリーや不具合を実施するために実行しなければならない作業項目の1つ。ユーザ・ストーリーや不具合は、そこに含まれているタスクがすべて完了したときに完了とみなされます。

チ

チーム

スプリントで一緒に作業するメンバで構成されるグループ。チームはリリース・レベルで定義されます。チームには、同じバックログ項目で一緒に作業するメンバが含まれ、異なる部門 開発、QA、テクニカルライターなどのスタッフが参加できます。スプリントでチームが提供できる作業量の見積もりは、ストーリー・ポイント単位で行います。

チーム・メンバ

チームに割り当てられているユーザ。ユーザは、同時に複数のチームにメンバとして所属することができます。たとえばテクニカル・ライターなどの場合、1人のユーザが共有リソースとして複数のチームで作業を担当できます。

テ

テーマ

最終的な目的または高レベルの機能領域であり、関連付けられている機能ごとに達成または実行されます。1つのテーマが複数のアプリケーションにまたがることもあります。

テスト成功

ビルドで実行したユニット・テストの成功率を測定するALI メトリック。

バ

バックログ

プロダクト開発 ライフサイクルの特定のステージにおいて、処理する予定になっている作業項目のリスト。プロダクト・バックログ、リリース・バックログ、スプリント・バックログがあります。

バックログ項目

プロダクト・バックログ、リリース・バックログ、スプリント・バックログに含まれる作業項目。バックログ項目は、ユーザ・ストーリーまたは不具合のいずれかです。

ビ

ビルド

ソフトウェア開発の主要な成果物を作成するプロセス。

ビルド・エージェント

ビルド・エージェントは、スクリプト群や独自設計のアプリケーションで構成され、ビルド・システムでリッスンする設定を行ったビルド・サーバ上にインストールされます。状況に応じて、ビルド・サーバで行われた変更はALI にプッシュされます。

ビルド・サーバ

ビルドの作成に使用するコンピュータ。サーバは、ユニット・テストを定期的またはコミットのたびに自動実行し、開発者に結果を報告します。

ビルド構成

ビルド構成では、ビルドの作成方法や使用ツールが指定されます。

ベ

ベロシティ

チームがスプリントで完了する予定のストーリー・ポイント、またはすでに完了したストーリー・ポイントの数。チーム・ベロシティの予測に基づいて、スプリントまたはリリースの総キャパシティが計算されます。

ユ

ユーザ・ストーリー

ユーザがアプリケーションで実行可能な基本的なアクション。ユーザ・ストーリーはプロダクト・バックログに追加され、見積もりはユーザ・ストーリー単位で行われます。ユーザ・ストーリーは通常、「As a <ロール>, I want <目標/願望>」という形式で記述します。

リ

リリース

同時に配布される、アプリケーションに対するいくつかの変更の集まり。リリースには、ユーザ・ストーリーと不具合を割り当てることができます。

リンクのソース・エンドポイント

Synchronizer のリンクのエンドポイントであり、このエンドポイントのデータを元に同期が行われます。マッピングのソース・エンドポイントのデータは、変更されません。

リンクの宛先 エンドポイント

Synchronizer のリンクのエンドポイントであり、このエンドポイントのデータに対して同期が行われます。宛先 エンドポイントのデータは、ソース・エンドポイントのデータとマッピング設定に基づいて更新されます。

ロ

ロール

プロジェクトの各ユーザーにはロールが割り当てられます。ロールでは、Agile Manager 内の各領域に対する読み取り書き込み権限が定義されます。

不

不具合

開発中のアプリケーションで見つかった欠陥またはバグ。不具合は、ユーザ・ストーリーと一緒に、バックログ項目としてプロダクト・バックログに格納されます。不具合は、ユーザ・ストーリーにリンクでき、機能に関連付けることができます。

作

作業対象の不具合

ビルド内で作業した不具合の数を測定する ALI メトリック。

受

受け入れテスト

提供されたアプリケーションがユーザ・ストーリーの条件を満たしているかどうかを検証する目的で、開発者またはカスタマが作成するテスト。

同

同期リンク

ALM エンドポイントと Agile Manager エンドポイントを接続し、相互のデータを同期します。

増

増分同期

前回の同期タスクの後で作成または変更されたレコードについて、2つのエンドポイント間のデータを同期します。

完

完全同期

各エンドポイントのレコードを、削除されたレコードも含めてすべて比較し、更新します。

実

実績工数

バックログ項目に含まれるすべてのタスクに対して投入された時間数と残りの時間数の合計。

巡

巡回冗長検査 Synchronizer

同期済みレコードで検出された更新が、選択したリンクでマッピングされているフィールドで行われたかどうかをチェックします。マッピングされていないフィールドで変更が行われた場合、レコードは同期されません。

検

検出された不具合

ビルド内で検出された不具合の数を測定する ALI メトリック。

機

機能

アプリケーションの機能領域。複数の機能がグループ化され、1つのテーマを構成します。機能は、関連付けられているユーザ・ストーリーによって実行されます。

解

解決済みの不具合 ALI

ビルド内で解決された不具合の数を測定する ALI メトリック。

計

計画工数

バックログ項目に含まれるすべてのタスクに対して見積もられた時間数の合計。

フィードバックをお送りください



このユーザーズ・ガイドは改善の余地があるでしょうか。

改善案の送付先: SW-Doc@hp.com

