HP Agile Manager

ソフトウェア・バージョン: 2.40

ユーザーズ・ガイド

ドキュメント・リリース日 : 2015 年 8 月 (英語版)
ソフトウェア・リリース日 : 2015 年 8 月 (英語版)

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 2012-2015 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) の登録商標です。

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

このサイトを利用するには、HP Passportへの登録とサインインが必要です。HP Passport IDの登録は、次のWebサイトから行なうことができます。**https://hpp12.passport.hp.com/hppcf/createuser.do**

または、HPソフトウェアサポートページの上部にある**the Register**リンクをクリックします。

適切な製品サポートサービスをお申し込みいただいたお客様は、更新版または最新版をご入手いただけます。詳細は、HPの営業担当にお問い合わせください。

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、次のWebサイトにアクセスしてください。

https://hpp12.passport.hp.com/hppcf/createuser.do

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 Software Solutions Nowは、HPSWのソリューションと統合に関するポータルWebサイトです。このサイトでは、お客様のビジネスニーズを満たすHP製品ソリューションを検索したり、HP製品間の統合に関する詳細なリストやITILプロセスのリストを閲覧することができます。このサイトのURLは **http://h20230.www2.hp.com/sc/solutions/index.jsp** です。

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

はじめに 9
新機能 – Agile Manager 2.40 9
Agile Manager のライフサイクル 15
リリースのライフサイクル 16
バックログ項目のライフサイクル 19
基本的な操作とグリッドのアクション 21
クイック・アクション（［Ctrl］ + ［1］キー） 22
バックログ項目のウォッチ 23
メール通知 23
バックログ項目のエクスポート 24
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 28
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 29
グリッド項目のグループ化 30
グリッド項目のソート 31
お気に入りビューの保存 31
グリッド項目のエクスポート 31
グリッド項目間の移動 32
項目の編集 32
インライン編集 32
フォーム・レイアウトでの編集 33
複数項目の一括更新 33
クイック・アクション 34
ユーザのロールと権限 34
［詳細］ビュー 37
アクション一覧 42
バックログ項目で実行できるアクション 42
ダッシュボードのアクション 46
タスクのアクション 47
スプリント・クロージャのアクション 47
不具合管理のアクション 48
お気に入りのアクション 49
ドラッグ・アンド・ドロップのアクション 49
グリッドのアクション 50

ヘルプのアクション 50
サポートされているブラウザ/解像度 51

ユーザ・ヘルプ 52
ダッシュボードと分析ツール 52
よく使用されるウィジェット 55
プロダクト・バックログ 69
アプリケーションの継承 70
アプリケーションでの作業 71
テーマの定義 73
テーマの追加 73
テーマのランク付け 74
テーマへのドキュメント添付 74
テーマとアプリケーションの関連付け 74
テーマのフィーチャーへのドリルダウン 75
テーマの進行状況の追跡 75
フィーチャーの定義と優先度付け 75
プロダクト・バックログの作成 79
テーマとフィーチャーの定義 79
バックログ項目の作成と管理 79
リリースの計画 81
リリース計画の前提条件 81
フィーチャーをリリースに計画 81
バックログ項目をリリースに計画 82
リリース・バケットについて 83
リリースとスプリントの作業負荷の配分 83
スプリント・ベロシティの設定 84
ストーリー・ポイントの設定 84
リリース・バックログとスプリント・バックログの計画 84
ユーザ・ストーリーの分割 86
スプリントとリリースのキャパシティを増やす方法 86
バックログ項目のアーカイブ 87
アーカイブ項目の同期 88
プロダクト・バックログ・リファレンス 89
アプリケーション 89
テーマ 90
フィーチャー 90
バックログ項目 91
ユーザ・ストーリー 91
グループ化されたユーザ・ストーリー 91
不具合 92
タスク 92

プロダクト・バックログの Q&A 92
Q&A – テーマ 93
Q&A – フィーチャー 94
Q&A – バックログ・グリッド 95
Q&A – リリース計画 97
リリース管理 97
リリース・バックログの管理 98
計画ボードの使用方法 100
チーム・スプリントの計画 102
［リリース バックログ］ページでのスプリントの計画 103
計画ボードでのリリースの計画 103
リリースの分析 103
［リリース バックログ］ページのウィジェット 104
リリース・マネージャ・ダッシュボード 104
ALI アナリシス 105
ALI : リリースの品質分析 105
ALI : アプリケーションの品質分析 107
スプリントの管理 108
スプリントの準備 109
タスク・ボードの使用方法 113
スプリントの追跡と分析 117
スプリントのレトロスペクティブ・ツール 117
日々のスプリントの追跡 117
ユーザ・ストーリーの分離 118
ユーザ・ストーリーの分離が与える影響 119
スプリントのレトロスペクティブとクロージャ 120
カンバン・ストーリーボード 122
ストーリーボードのモード設定 124
ストーリーボード・モード — 詳細な比較 125
ストーリーボードのカスタマイズ 126
ストーリーボードのレーン 126
ストーリーボードのルール 127
サイクル時間の測定 127
ステータス・マッピング 127
ストーリーボードの使用 128
はじめに 129
不具合管理 130
不具合の分析 133
開発アクティビティのモニタ 133
ALI 開発プラグイン 134
ALI ユーザ通知 134
ビルドのトレンド分析 135

ビルド・レポートの表示 138
ビルド範囲レポートのレビュー 140
ソースコードのトレンド分析 141
ソースコード・ライブラリの参照 143
変更セットの詳細の表示 145
ALI の Q&A 146
ヒント 148

設定 152
サイトの設定 153
ワークスペースの管理 153
カスタム・フィールドの作成 154
カスタム・フィールドとフィールド・パラメータの最大数 154
カスタム・フィールドの時間変化の追跡 154
必須フィールドの定義 155
サイト・ユーザの定義 157
ライセンス使用状況統計の表示 160
ワークスペースの設定 160
プリファレンスと通知の設定 161
ワークスペースのプリファレンス 161
ワークスペース通知 163
テンプレートの設定 163
ワークスペース・ユーザの定義 164
アプリケーションの定義 167
チームとリリースの設定 167
ワークスペース・チームの管理 168
リリースの設定 169
リリース・スプリントの設定 172
リリースを担当するチームの管理 173
チームの設定 174
ALI の統合設定 178
ALI のトラブルシューティング 181
ALI がサポートされている環境とフレームワーク 182
ビルド・システムの統合 185
TFS の ALI 用の設定 186
HP ALI TFS Services のインストール 186
Hudson/Jenkins の ALI 用の設定 187
ALI Hudson/Jenkins プラグインの設定 188
ビルド・サーバの追加と編集 190
ビルド構成の追加と編集 192
SCM システムの統合 194
標準設定のコミット・パターン 195

SCM エージェント 196
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 196
SCM エージェントのダウンロードとインストール 196
リポジトリの追加と編集 196
外部リポジトリ・ビューアへのリンクの設定 206
ブランチの追加と編集 208
同期ログの表示 211
Force.com の統合 211
Force.com と ALI の前提条件 212
プロジェクトのデプロイメント，テスト，レポート作成 212
Hudson/Jenkins に関する Force.com の構成 214
ALI Extensibility 215
カスタム ALI プラグインのデプロイ 215

API 統合 217
一般的なリソース 217
固有のリソース 217
統合へのアプリケーションの登録 219
API authentication 221
Get a token manually 221
Access token resource 222
GET query specifications 223
Queries 224
Pagination 226
Fields 227
Ordering (Sorting) 227
API exceptions 228

用語集 229

ドキュメントのフィードバックを送信 236

はじめに

Agile Manager を初めてご使用になる場合：最初に次の項目をご覧ください。

「Agile Manager のライフサイクル」(15ページ)では，リリースまたは特定のバックログ項目のライフ・サイクルを紹介し，詳細を知るための ヘルプセンター の他の場所へのリンクを記載します。

「基本的な操作とグリッドのアクション」(21ページ)の項では，バックログ項目に対して一般的に使用される基本的な操作を紹介します。

Agile Manager の各ページで，右上の？［**ヘルプ**］メニューから［**このページのヘルプ**］を選択すると，ヘルプセンターの関連するトピックが表示されます。

これらのトピックは，「プロダクト・バックログ」(69ページ)，「リリース管理」(97ページ)，「スプリントの管理」(108ページ)など，ヘルプセンター の全体にわたっています。

Agile Manager の？［**ヘルプ**］メニューからは，Agile Manager 内の案内の役割を果たす吹き出しの表示と非表示を切り替えることもできます。

チーム・メンバの場合：プロダクト・バックログの作成ムービーをご覧ください。

リリースの計画と追跡を行う場合：リリースの計画と追跡ムービーをご覧ください。

ナビゲーション・ヘッダの使用では，Agile Manager 内を移動するためのヒントを紹介しています。

参照情報：

「新機能 – Agile Manager 2.40」(9ページ)
「［詳細］ビュー」(37ページ)
「アクション一覧」(42ページ)
「サポートされているブラウザ/解像度」(51ページ)

新機能 – Agile Manager 2.40

Agile Manager 2.40 では，次の新機能または拡張機能が追加されました。

「NextGen Synchronizer による同期対象の拡張」
「必須フィールドの定義」
「API 経由でのバックログの管理（ベータ）」
「新しい予想グラフを使用したリリースの追跡」
「新しいコンカレント・ライセンス・モデル」
「タスクと受け入れテストのエクスポー

ト」

「バックログ項目でのタスクの順序変更」

「説明フィールドの機能拡張」

「［項目の追加］ダイアログ・ボックスの機能拡張」(14ページ)

「ヘルプセンター の再デザイン」

NextGen Synchronizer による同期対象の拡張

NextGen Synchronizer は，スプリント / サイクルを含め，過去および現在のリリースの同期をサポートするようになりました。

1. 同期を計画します：
   - 両方のエンドポイントにすでに存在しているリリースをチェックし，それらを正しく同期する方法を理解します。
   - オプションで，ALM の［Releases（リリース）］フォルダにサブフォルダを作成し，代替ルート・フォルダとして使用します。
2. リリース同期リンクを作成し，関連するルールと設定を定義します。

詳細については，『Agile Manager 同期ガイド』を参照してください。

このバージョンの NextGen Synchronizer では，Integration Bridge の手動アップグレードが必要になります。将来的には，アップグレードは自動で行われるようになります。

> **注:** Integration Bridge で，既知の証明機関によって署名されていない証明書を使用して Agile Manager または ALM と通信する場合，ブリッジのアップグレード後に証明書を再インストールする必要があります。詳細については，『Agile Manager 同期ガイド』の「既知の証明機関によって署名されていない証明書を使用した接続」を参照してください。

このバージョンには，次の機能も含まれています。

- Agile Manager と ALM バージョン 12.21 の同期。
- LDAP または SiteMinder シングル・サインオン（SSO） を使用した ALM への接続。SSO 接続の詳細については，『Agile Manager 同期ガイド』を参照してください。
- Integration Bridge の Linux または Windows システムへのインストール。
- Integration Bridge とエンドポイント資格情報マネージャを実行する非管理者ユーザのセットアップ（Windows）。
- クラスタ化されたシステムでは，システム管理者は，Agile Manager のユーザ・アクティビティ用のノードと同期処理用のノードを指定することで，サーバの負荷を分割できます（Agile Manager 管理サイト：［**Server（サーバ）**］ > ［**Application（アプリケーション）**］で，［**Disable NextGen Synchronizer processes（NextGen Synchronizer プロセスの無効化）**］を選択します。詳細については，『Agile Manager インストールおよび管理ガイド』を参照してください）。

必須フィールドの定義

サイト管理者は，カスタム・フィールドと設定済みのシステム・フィールドの両方を，新規項目に対して**必須**であると定義できるようになりました。

必須フィールドは，［**項目の追加**］ダイアログ・ボックスで，赤色のアスタリスク（*）で示されます。

ユーザは，次の場合に必須フィールドの値を指定する必要があります。

- ［**項目の追加**］ダイアログ・ボックスで項目を追加する場合
- バックログ項目をインポートする場合
- ユーザ・ストーリーをフィーチャーに変換する場合

この機能を有効にするために，［**カスタム フィールド**］設定タブの名前を［**フィールド**］に変更し，ここにカスタム・フィールドとシステム・フィールドの両方をリストするようにしました。

必須フィールドの定義および適用の詳細については，「必須フィールドの定義」(155ページ)を参照してください。

API 経由でのバックログの管理（ベータ）

Agile Manager API で，**timesheet** リソースに加えて，次の **general** リソースがサポートされるようになりました。開発者は，これらを使用して，API 経由で個々の項目の作成，更新，削除を行えるだけでなく，Agile Manager 項目のリストを取得できるようになりました。。

- workspaces
- releases（新たに添付も含む）
- teams（新規）
- applications（新規）
- backlog_items，添付も含む（新規）

  backlog_items リソースには，次の 2 つのサブタイプがあります：**user_story** および **defect**。それぞれのサブタイプは，異なるフィールドとパラメータをサポートします。

  > **注:** 新しい backlog_items リソースをサポートするために，ユーザ・ストーリーと不具合に新しい［**API ID**］フィールドが追加されました。API 内で固有なこのバックログ項目 ID を使用して，ユーザ・ストーリーや不具合を参照します。

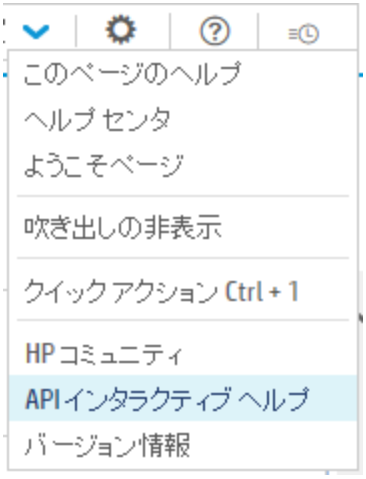
  サイトに追加される任意のカスタム・フィールドを含め，各サブタイプのパラメータの完全なリストを表示するには，サブタイプで応答をフィルタ処理するクエリを使用した GET 操作を送信します。

> たとえば，次のクエリを使用します：
>
> `"subtype='user_story'"`

API インタラクティブ・ヘルプ

Agile Manager 項目を管理するには，新しい［API インタラクティブ ヘルプ］から直接行うか，インタラクティブ・ヘルプのサンプル・コードを使用するコードにコピーします。

インタラクティブ・ヘルプには，
Agile Manager ヘルプ・メニューからアクセスするか
（［**ヘルプ**］ > ［**API インタラクティブ ヘルプ**］），
サイト管理者として
［**統合**］ > ［**API**］設定ページからアクセスします。



サポートされているエンティティと操作を探索するか，クライアント ID とシークレットを入力して，Agile Manager に要求を送信します。

Agile Manager API を初めて使用するユーザの場合， サイト管理者は最初にユーザのアプリケーションを統合用に登録し，クライアント ID とシークレットをユーザに提供する必要があります。

新しい予想グラフを使用したリリースの追跡

新しい**リリース予想**グラフは，以前のスプリントのアクティビティに基づいてリリースを追跡する際に役に立ちます。

グラフには，選択したリリースとチームのこれまでのリリースの進行状況と共に，すべてのリリース・コンテンツが完了するまでの進行状況の予想が表示されます。

これには，計画の早期達成や遅れ，および現在のペースで進捗した場合のチームによるリリース開発の完了時期が強調表示されます。

> **注:** Internet Explorer で作業している場合， ［リリース予想グラフ］はバージョン 10 以上でのみサポートされます。

詳細については， 「リリース予想」(67ページ)を参照してください。

新しいコンカレント・ライセンス・モデル

Agile Manager は，コンカレント・ライセンスをサポートするようになり，一定数までの同時ユーザにアクセスが許可されるようになりました。

管理者は，次のタイプの情報を表示できます。

対象	参照
コンカレント・ライセンス使用状況	新しい［**ライセンス**］設定ページ（［**サイト**］ > ［**ライセンス**］）。 このページには，実際のライセンス使用状況に基づく分析上のヒント，および以下の内容を示すグラフが表示されます。 • 利用可能なコンカレント・ライセンスの最大数 • ライセンスのピーク利用ポイント • 平均利用率の時間変化 **注:** このページは，コンカレント・ライセンスがインストールされているシステムでのみ利用できます。
ライセンス使用状況データ	［**サイト**］ > ［**ユーザ**］設定ページの右上隅。
個々のユーザの現在のログイン・ステータス。	［**ワークスペース**］ > ［**ユーザ**］および［**サイト**］ > ［**ユーザ**］設定ページの新しい［**ログイン中**］カラム。

システム管理者は，新たに購入したコンカレント・ライセンスをオンプレミス・システム管理サイトでインストールできます（［**設定**］ > ［**ライセンス**］）。

注意:

- 1 つのシステムでは，固定ユーザまたはコンカレントのどちらか一方のライセンスだけが使用できます。
- インスタント・オンおよび評価用固定ユーザ・ライセンスは，購入したコンカレント・ライセンスによってオーバーライドすることができます。その逆も可能です。

詳細については，『Agile Manager インストールおよび管理ガイド』を参照してください。

タスクと受け入れテストのエクスポート

エクスポート：リリース・バックログ，プロダクト・バックログ，および不具合管理からバックログ項目を 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ができるようになりました。

バックログ項目でのタスクの順序変更

ユーザ・ストーリーまたは不具合でタスクをドラッグ・アンド・ドロップし，実行する必要がある順序などで，順序変更できるようになりました。

タスクをドラッグ・アンド・ドロップし，［**詳細**］ページ，［**スプリント バックログ**］グリッド，または［**タスク・ボード**］でタスクの順序を変更します。タスクの順序は，Agile Manager全体で維持されます。

説明フィールドの機能拡張

履歴に含まれる［説明］フィールドの変更

「変更履歴の表示」を行う場合，［説明］フィールドに対して行われた変更を表示できるようになりました。

> **注:** 履歴には，Agile Manager 2.40 以降で実行された変更のみが含まれます。

［説明］フィールド用に大きくなった編集ボックス

「［詳細］ビュー」(37ページ)では，バックログ項目の［**説明**］フィールド用の編集ボックスが大きくなり，使いやすくなりました。

［説明］テキスト内の任意の場所をクリックして，編集ボックスを開きます。編集ボックスの端や隅をドラッグしてサイズを変更し，必要な大きさに拡大または縮小します。

サイズ変更可能な［説明］編集ボックス用のドラッグ・アイコン

［**説明**］編集ボックスの右下隅，［**キャンセル**］ボタンの下に，「ドラッグして拡大」アイコンを追加し，編集ボックスのサイズを変更するためにクリックする場所を示すようにしました。

これらのサイズ変更可能な［**説明**］編集ボックスは，任意の「［詳細］ビュー」(37ページ)ページ（テーマ，フィーチャー，ユーザ・ストーリー，不具合，リリースを問わず）上で見つけることができます。

タスクおよび受け入れテストの文字数制限の緩和

タスクおよび受け入れテストの説明では，最大 1000 文字までサポートされるようになりました。

タスクの編集は，［**詳細**］ビュー，［**スプリント バックログ**］タブ，および［**タスク ボード**］で行います。

［項目の追加］ダイアログ・ボックスの機能拡張

選択したアプリケーションによるテーマのフィルタ処理

新しいフィーチャー項目を追加するときに，アプリケーションを選択します。

テーマのリストは，この選択したアプリケーションに関連するものだけに制限されるようになりました。

Internet Explorer 上での［項目の追加］ダイアログへの［添付］フィールドの組み込み

［**添付**］フィールドは，Internet Explorer での作業中にも，［新規項目］に含まれるようになりました。

参照して添付を選択するか，添付をフィールドにドラッグします。

ヘルプセンター の再デザイン

オンライン ヘルプセンター をフレッシュな色と Web フレンドリーな上部ナビゲーション・レイアウトで再デザインしました。

Agile Manager で閲覧しているページの詳細を見るには，［**ヘルプ**］ > ［**このページのヘルプ**］を選択してください。

ヘルプセンター オンラインには，Agile Manager 外からもアクセスできます：http://agmhelp.saas.hp.com

> **注:** Agile Manager ヘルプセンター のオンライン・バージョンは，Agile Manager の SaaS ベースのバージョンと関連しています。オンプレミス・バージョンで利用できない機能について説明する場合があります。

上部にあるドロップダウン・メニューを使用して，ヘルプセンター の別の領域に移動し，左側にあるリンクを使用して，同じ領域のトピックに移動します。

フィルタを使用して，Agile Manager のメイン領域のみ，または同期ツールの 1 つに範囲を絞って検索します。

Agile Manager の以前のリリースの詳細については，**リリース・ノート**のユーザ・フォーラム（英語サイト）を参照してください。

電子メール通知の受信	HP Passport からログインし，［**Options**］ > ［**Receive email notifications（電子メール通知を受信する）**］を選択します。
RSS フィードの購読	ページ上部の［**Subscribe（購読）**］をクリックします（これを行うには，ブラウザに RSS フィード・リーダが内蔵されている必要があります）。

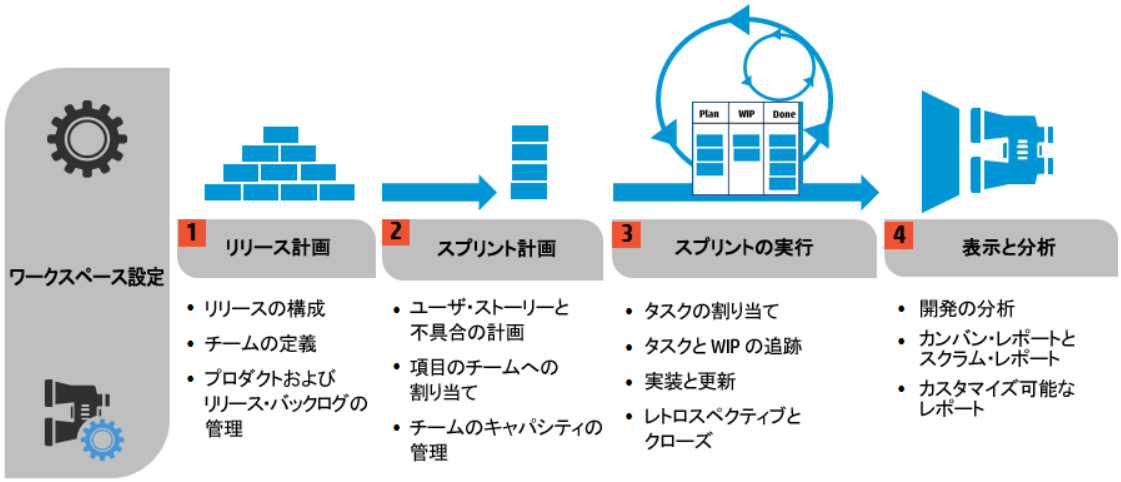
Agile Manager のライフサイクル

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 16
- バックログ項目のライフサイクル 19

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。



注: 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 テクノロジを利用して，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」(160ページ)および「ALI の統合設定」(178ページ)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」(169ページ)を参照してください。

場所：［設定］ > ［リリース］

プロダクトおよびリリース・バックログの管理

- プロダクトのテーマとフィーチャーを定義します。
- ユーザ・ストーリーのプロダクト・バックログを作成し，フィーチャー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。
- 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。
- 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。
- 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。

場所：プロダクト・バックログ

スプリント計画

ユーザ・ストーリーと不具合の計画

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。

場所：［リリース管理］ > ［リリース バックログ］/［計画ボード］

項目をチームに割り当てる

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。

場所：［リリース管理］ > ［スプリント バックログ］

チーム・ベロシティの管理

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。

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。

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。

場所：［リリース管理］ > ［スプリント バックログ］

スプリント実行

タスクをチーム・メンバに割り当てる

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。

タスクは，バックログ項目と同じメンバに割り当てることも，他のメンバに割り当てることもできます。

場所：［リリース管理］ > ［スプリント バックログ］/［タスク ボード］

タスクと WIP の追跡

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。

場所：［リリース管理］ > ［タスク ボード］

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。

場所：［リリース管理］ > ［ストーリーボード］

実装と更新

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。

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］

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。

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。

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］

スプリントのレトロスペクティブとクローズ

- 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。

場所：［リリース管理］ > ［スプリント クロージャ］

表示と分析

開発の分析

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。

特定のフィーチャーやテーマ，または特定のチームが完了した作業を分析します。

場所：［リリース管理］ > ［ALI サマリ］，［ビルド］，［ソースコード］

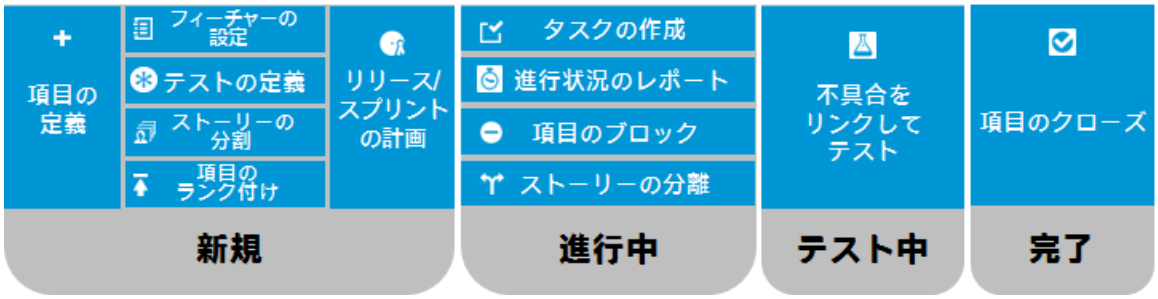
カンバン/スクラム・レポートおよびその他のカスタマイズ可能なレポート

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。

場所：ダッシュボード

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」(108ページ)，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

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。

バックログ項目をフィーチャーに割り当て

ユーザ・ストーリーまたは不具合をフィーチャーに関連付けます。そうすることで，開発の進捗状況をフィーチャー・レベルで追跡できます。

受け入れテストの定義

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。

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。

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

- 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

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。

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）。

項目のブロック

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。

ユーザ・ストーリーの分離

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。

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

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。

- 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。

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。

基本的な操作とグリッドのアクション

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。

- Agile Manager 「クイック・アクション（［Ctrl］ + ［1］キー）」(22ページ)を使用して，Agile Manager 内をすばやく移動できます。
- 「バックログ項目のウォッチ」(23ページ)により，特定の項目のステータス更新に関する電子メール通知を受信できます。
- 「バックログ項目のエクスポート」(24ページ)を実行することにより，Agile Manager を別のアプリケーションで使用したり，表示したりできます。

  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。

  - ［**プロダクト 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**

- 「バックログのランク付け」(25ページ)を実行することにより，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ます。
- 「グループ・ストーリーの作成」(27ページ)を実行することにより，親子階層内のバックログ項目を管理できます。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。

クイック・アクション（［Ctrl］ ＋ ［1］キー）

クイック・アクションのショートカット（［**Ctrl**］ ＋ ［**1**］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。

> **注:** 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

機能の紹介	クイック・アクションの名前
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

バックログ項目のウォッチ

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」(23ページ)を参照してください。

> **ヒント:** 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。 **注:** 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。

イベント	通知対象
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」(122ページ)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。
ALI は，問題を反映する可能性があるコード内の変更を検出します。 詳細については，「ALI ユーザ通知」(134ページ)を参照してください。	変更をチェックインしたユーザ。 ALI がリリースに設定されている場合のみに限定されます。

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」(163ページ)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。

- ［**プロダクト バックログ**］ > ［**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。
> - ［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。
> - ［**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. バックログ項目を Excel にエクスポートする場合：

   ［**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，**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。

> **ヒント:** 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。

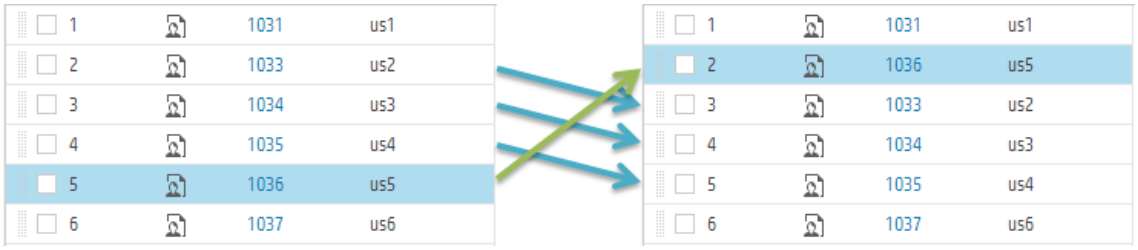
新しい項目のランク付け

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。

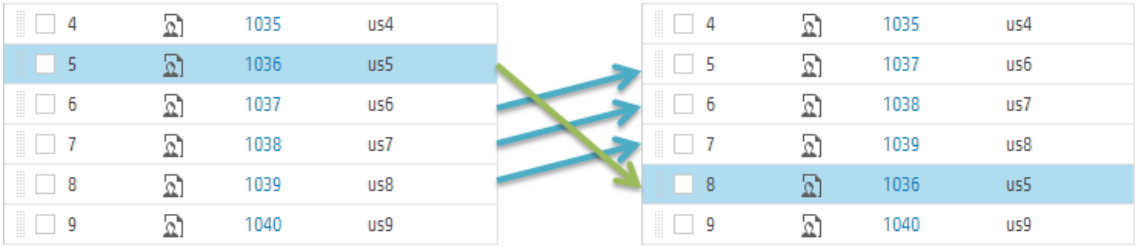
インライン・ランク付け

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。



- **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。



> 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。

注: ユーザ・ストーリーの分割は，スプリント間でのみ行われるユーザ・ストーリーの分離とは異なります。

- 複数の小さなストーリーに分割したい大きなストーリーがある場合に，ストーリーを分割します。分割の後，グループ・ストーリーは，［**プロダクト バックログ**］グリッドの［**グループ ストーリー**］ビューにのみ表示されます。
- スプリントの終わりまでにそのすべてのタスクと受け入れテストを完了しておらず，残りの項目を次のスプリントにプッシュする場合に，ストーリーを分離します。詳細については，「ユーザ・ストーリーの分離」(118ページ)を参照してください。

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，他のフィーチャー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。

- **新規ストーリー**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 29
- グリッド項目のグループ化 30
- グリッド項目のソート 31
- お気に入りビューの保存 31

- グリッド項目のエクスポート 31
- グリッド項目間の移動 32

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。
カラムをリセットする	カラム・セレクタで［**標準設定の表示に戻す**］を選択して，カラムの表示を標準設定に戻します。

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	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。

	ヒント: 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。
カラム・フィルタ・ボックス	カラム見出しの下にあるフィルタ・ボックス ステータス 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。 **ヒント:** • 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 **<**，**>**，**<=**，**>=**，**<>**，および **""** 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。
フッタ	グリッド・フッタ内のリンクをクリックして，関連するデータのみ表示します。 たとえば，［**プロダクト バックログ**］ > ［**フィーチャー**］グリッドで，フッタに［**10% は見積もられていません**］が表示されている場合，リンクされているテキストをクリックして，ストーリー・ポイント見積もりがないフィーチャーの 10% のみを表示します。

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	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	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。

> **注:** 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。
- 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。
- NextGen Synchronizer 内で使用するお気に入りを作成するには，**統合**お気に入りとして保存します。詳細については，Agile Manager 同期ガイドを参照してください。

> **注:** 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，「ロールに割り当て」(158ページ)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。

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。

- ［**プロダクト 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**

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. バックログ項目を Excel にエクスポートする場合：

   ［**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」(37ページ)を参照してください。

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 32
- フォーム・レイアウトでの編集 33
- 複数項目の一括更新 33
- クイック・アクション 34

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「［詳細］ビュー」(37ページ)のフォーム・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。
   - ［**ID**］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。

   注意: 添付ファイルには危険なコンテンツが含まれている可能性があり，ダウンロードして開く際には注意が必要です。

   Agile Manager にアクセスする際に使用するファイル・ストレージに対して，ウイルス対策を導入しておくことを強く推奨します。

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。

   注: その値が別のフィールドの値の影響を受けるフィールドを選択した場合，その別のフィールドを更新することもできなくなります。

   たとえば，［**ステータス**］フィールドを選択すると，［**不具合ステータス**］フィールドが無効になります。これら両方のフィールドの値を，手動で同時に更新できないためです。

   これらのフィールドの値は，他のフィールドの値に基づいて自動的に更新されます。

> この例の詳細については，「不具合のライフサイクルの管理」(131ページ)を参照してください。

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。

> **注:** ［**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**］ + ［**1**］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］ + ［1］キー）」(22ページ)を参照してください。

ユーザのロールと権限

Agile Manager 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。ユーザ・ロールはワークスペースごとに割り当てられます。つまり，単一のユーザが異なるワークスペースで異なるロールを持っている可能性があります。

> たとえば，Alex は，Workspace1 ではワークスペース管理者であり，Workspace2 ではチーム・メンバである可能性があります。

ユーザ・ロールは，サイト管理者が［**サイト**］ > ［**ユーザ**］設定ページで，ワークスペース管理者が［**ワークスペース**］ > ［**ユーザ**］設定ページで割り当てます。これらのページを表示するには，それぞれサイト管理者またはワークスペース管理者である必要があります。

ロール名	説明	設定場所
System Administrator（システム管理	Agile Manager オンプレミス・システム管理サイトにアクセスして読み取りと書き込みが行えます。 標準設定では，Agile Manager アプリケーションでの	システム管理の［**Configuration（設定）**］ > ［**Users**

ロール名	説明	設定場所
者）	権限は何も与えられていません。 **注:** オンプレミス・システム管理サイトにはシステム管理者のみがアクセスできます。	**（ユーザ）**］ページ。 詳細については，『Agile Manager インストールおよび管理ガイド』を参照してください。
サイト管理者	［**サイト**］設定ページと［**ワークスペース**］ > ［**ユーザ**］設定ページおよび［**統合**］ > ［**API**］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。	［**サイト**］ > ［**ユーザ**］設定ページ。 詳細については，「サイト・ユーザの定義」(157ページ)を参照してください。
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。	［**サイト**］ > ［**ユーザ**］設定ページ，または［**ワークスペース**］ > ［**ユーザ**］設定ページ。 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」(157ページ) • 「ワークスペース・ユーザの定義」(164ページ)
チーム・メンバ	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。 • 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。 ［**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，フィーチャー，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	［**サイト**］ > ［**ユーザ**］設定ページ，または［**ワークスペース**］ > ［**ユーザ**］設定ページ。 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」(157ページ) • 「ワークスペー

ロール名	説明	設定場所
	れており，チーム・メンバは任意の項目を削除できます。 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。 • チーム・メンバには**作成者**フィールドに対して読み込み専用アクセス権のみが与えられています。このフィールドはワークスペース管理者のみが変更することができます。 • 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読み取り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，または削除は行えなくなります。 また，チーム・メンバは次の設定のみ変更できます。 • 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。	ス・ユーザの定義」(164ページ) • 「プリファレンスと通知の設定」(161ページ)
表示者	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。 さらに，次の権限が与えられています。 • 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。	［**サイト**］ > ［**ユーザ**］設定ページ，または［**ワークスペース**］ > ［**ユーザ**］設定ページ。 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」(157ページ) • 「ワークスペース・ユーザの定義」(164ページ)
統合管理者	NextGen Synchronizer を設定する［**統合**］ > ［**Synchronizer**］設定領域に対する読み取り/書き込みアクセス権が与えられています。	［**サイト**］ > ［**ユーザ**］設定ページ，または［**ワークスペース**］ > ［**ユーザ**］設定ページ。

ロール名	説明	設定場所
		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」(157ページ) • 「ワークスペース・ユーザの定義」(164ページ) • 『Agile Manager Synchronization ガイド』 • 「API 統合」(217ページ)
Integration Bridge	Agile Manager と NextGen Synchronizer Integration Bridge 間の通信を管理します。 **注:** セキュリティ上の理由から，このユーザには他のロールは割り当てられません。	［**サイト**］ > ［**ユーザ**］設定ページ。 詳細については，『Agile Manager Synchronization ガイド』の「サイト・ユーザの定義」(157ページ) および を参照してください。

［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」(38ページ)
「電子メールによる項目の送信」(39ページ)
「変更履歴の表示」(40ページ)
「子項目の表示（テーマまたはフィーチャーのみ）」(41ページ)
「グリッド項目間の移動」(41ページ)
「プロパティの追加」(38ページ)
「バックログ項目のリンクとリンクの表示」(39ページ)
「開発アクティビティの表示」(40ページ)

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［**フィーチャー**］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，テーマまたはフィーチャー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。
- ユーザ・ストーリーと不具合には，読み取り専用の［**API ID**］フィールドがあります。API を使用して Agile Manager と統合するアプリケーションは，このバックログ項目 ID を使用して，ユーザ・ストーリーまたは不具合を参照します。

プロパティの追加

プロパティ	説明
コメント	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。 **注:** いったん保存したコメントは削除できません。
関連タスク	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。 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）。 タスクを上下にドラッグして，実行する必要がある順序などで並べ替えます。 **注:** 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。
受け入れテスト	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。 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。

プロパティ	説明
添付	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。 **ドキュメントのアップロード：** 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。 **ドキュメントのダウンロード：** ［**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。 **添付ドキュメントの変更：** 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。 **注意:** 添付ファイルには危険なコンテンツが含まれている可能性があり，ダウンロードして開く際には注意が必要です。 Agile Manager にアクセスする際に使用するファイル・ストレージに対して，ウイルス対策を導入しておくことを強く推奨します。

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	［**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。 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。 • ［**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	• 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	［**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。 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。

ヒント: 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 **注:** 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（テーマまたはフィーチャーのみ）

テーマまたはフィーチャー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..	［**フィーチャー**］をクリック。
フィーチャー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。

> **注:** 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」(87ページ)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 42
- ダッシュボードのアクション 46
- タスクのアクション 47
- スプリント・クロージャのアクション 47
- 不具合管理のアクション 48
- お気に入りのアクション 49
- ドラッグ・アンド・ドロップのアクション 49
- グリッドのアクション 50
- ヘルプのアクション 50

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。 サポートされるファイル・タイプは，システムごとに定義されます。詳細については，システム管理者にお問い合わせください。 **注意:** 添付ファイルには危険なコンテンツが含まれている可能性があり，ダウンロードして開く際には注意が必要です。 Agile Manager にアクセスする際に使用するファイル・ストレージに対して，ウイルス対策を導入しておくことを強く推奨します。	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	表示中のグリッドに応じて，新しいテーマ，フィーチャー，ユーザ・ストーリー，または不具合を作成します。 ［**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。	一般
リンク項目の追加	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。	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	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。	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	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。ブロック・アイコン が，グリッドの項目の横，詳細ページ，［**ブロックされた項目**］ダッシュボード・ウィジェットに表示されます。 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。 **注:** 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。 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。	一般
ストーリーの分割	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。	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

アクション	説明	場所
	• 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。 ［**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。 **注:** 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。 **参照情報：** • 「ストーリーの分離」(46ページ) • 「フィーチャーに変換」(44ページ)	グ・ページ，タスク・ボード
フィーチャーに変換	サイズの大きなユーザ・ストーリーは，フィーチャー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，フィーチャーに割り当てる操作が可能です。 **参照情報：** • 「ストーリーの分割」(43ページ)	プロダクト・バックログ，リリース・バックログ
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	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とおりのデータがエクスポートされます。 **ヒント:** Excel にエクスポートする場合，関連タスクと受け入れテストを含めることができます。	すべてのバックログ・ページ，タスク・ボード・不具合管理

アクション	説明	場所
完了としてマーク	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。 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。	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
フィーチャーの設定	バックログ項目をフィーチャーに関連付けます。	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	すべてのバックログ・ページ

アクション	説明	場所
	表示が解除されます。	
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。 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。 **参照情報：** • 「ストーリーの分割」(43ページ)	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
詳細の表示 / 新規タブに詳細を表示	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。 • 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，項目のフィーチャーとテーマの基本情報とリンクが表示されます。 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。	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。

アクション	説明
設定の指定	既存のグラフの基本設定を変更します。 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。 • ［**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。
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	説明
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。
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。
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。 **［スプリント クロージャ］ページの右側にある［開いている項目］タブ « をクリックします。**	
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。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	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。 **注:** 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。

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。
自分のウォッチ・リストに追加/自分のウォッ	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］

アクション	説明
チ・リストから削除 **ユーザ用のウォッチを追加**	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

アクション	説明	場所
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。 **注:** 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。
ヘルプセンター	ヘルプセンターが開いて，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

アクション	説明
	ションに参加します。

サポートされているブラウザ/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 43 以上
- Firefox 38 以上
- Internet Explorer 9 以上

> **注:** Internet Explorer 9 で作業している場合：
>
> - 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。
> - ダッシュボード・ウィジェットのインタラクティブ機能やベロシティ・グラフなど，一部の機能はバージョン 10 以上でのみ利用可能です。

画面の解像度

- **推奨**：1920x1080
- **サポートされる解像度**：1680x1050

ユーザ・ヘルプ

プロダクト・バックログをビルドし，リリースとチームにコンテンツを割り当てます。

スプリントを通じて，またはカンバン・ストーリーボード上でリリースを追跡します。

不具合を記録し，リリース，ビルド，ソース・コードの品質を追跡します。

> **注:** ［ビルド］および［ソース コード］領域には，ALI で開発モニタ用に設定されているワークスペースのコンテンツだけが表示されます。

本項の内容

- ダッシュボードと分析ツール 52
- プロダクト・バックログ 69
- リリース管理 97
- スプリントの管理 108
- カンバン・ストーリーボード 122
- 不具合管理 130
- 開発アクティビティのモニタ 133
- ヒント 148

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」(105ページ)，「ALI：アプリケーションの品質分析 」(107ページ)，「開発アクティビティのモニタ」(133ページ)

注:

- 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」(55ページ)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。

ヒント: 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。

ヒント: ［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。 サマリ・グラフでは，カスタム・フィールドで定義されているデータを表示することもできます。必要に応じて［**フィルタ**］または［**表示**］ウィザード・ページでカスタム・フィールドを選択することにより，これらのデータをカスタム・サマリ・グラフに追加します。 • サポートされるカスタム・フィールド・タイプ：［**日付**］，［**フリー テキスト**］，［**単一値リスト**］，［**数値**］，および［**ユーザ**］。 • ［**複数値リスト**］フィールドは，カスタム・サマリ・グラフではサポートされていません。
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。 また，X 軸と Y 軸用に使用するデータ，およびそれらのデータをグループ化する方法を定義します。 カスタム・アジャイル・グラフでは，ユーザ・ストーリーと不具合用に定義された，追跡が有効なカスタムの［**単一値リスト**］および［**数値**］フィールドを表示できます。 • アジャイル・グラフでこれらのカスタム・フィールドを表示するには，［**サイト**］ > ［**フィールド**］設定ページでフィールドを編集し，［**このフィールドの時間変化を追跡...**］オプションを選択します。詳細については，「カスタム・フィールドの時間変化の追跡」(154ページ)を参照してください。 • ［**日付**］，［**フリー テキスト**］，［**複数値リスト**］，および［**ユーザ**］フィールドは，カスタム・アジャイル・グラフではサポートされていません。

詳細については，「カスタム・フィールドの作成」(154ページ)を参照してください。

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。グラフは，非公開カテゴリのギャラリーに保存して，後で再度アクセスできるようにするか，公開カテゴリのギャラリーに保存して，他のユーザも表示できるようにできます。

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。調整可能な基本設定には，［タイトル］，［説明］，［リリース］，［チーム］，［粒度］などがあります。

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。

> **ヒント:** ［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。

参照情報：「リリース・マネージャ・ダッシュボード」(104ページ) および 「日々のスプリントの追跡」(117ページ)

> **注:** 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。

- 「自分のストーリー」(56ページ)
- 「自分の不具合」(57ページ)
- 「ブロックされた項目」(58ページ)
- 「チームの作業負荷」(66ページ)
- 「リリース・バックログ累積フロー・ダイアグラム」(65ページ)
- 「チーム・ベロシティ」(59ページ)
- 「グループ・ベロシティ」(59ページ)

- 「スプリントのコントロール・チャート」(60ページ)
- 「リリースのコントロール・チャート」(60ページ)
- 「スプリント・バーンアップ」(62ページ)
- 「スプリント・バーンダウン」(64ページ)
- 「リリース・バーンアップ」(61ページ)
- 「リリース・バーンダウン」(62ページ)
- 「スプリント計画対実績バックログ項目」(67ページ)
- 「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）」(67ページ)
- 「リリース計画対実績バックログ項目」(66ページ)
- 「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）」(66ページ)
- 「リリース予想」(67ページ)

自分のストーリー

説明	ウィジェット設定に応じて，自分に割り当てられているユーザ・ストーリー，または自分が作成したユーザ・ストーリーを表示します。 ウィジェットが自分に割り当てられたストーリーを表示するように設定されている場合，ストーリー自身が別のユーザに割り当てられていたとしても，自分に割り当てられたタスク付きのストーリーも表示されます。 このウィジェットは，ステータスが［**完了**］のユーザ・ストーリーを表示しません。

インタラクティブ操作	**ステータス別の表示**	ウィジェットの上部にあるステータス名をクリックして，特定のステータスのストーリーを表示します。 すべてのステータス（［**完了**］を除く）のストーリーを表示するには，［**ユーザ ストーリー**］をクリックします。
	ブロック済みまたはウォッチ対象ステータス別の表示	ウィジェットの上部にある ⊖/⊙ アイコンをクリックして，ブロック済みストーリーのみ，またはウォッチ対象ストーリーのみを表示します。 両方のアイコンをクリックすると，ブロック済みで，かつウォッチ対象のストーリーのみが表示されます。
	多数の項目への移動	多数のストーリーが表示されている場合，下部にある矢印ボタンを使用してウィジェットのページを移動します。
	ステータスの変更	ストーリーのステータスを変更するには，ユーザ・ストーリー行の左側にあるステータス・ドロップダウンをクリックします。
	その他のアクション	ユーザ・ストーリー行にマウス・カーソルを合わせると，右側に［**その他のアクション**］ドロップダウンが表示されます。 矢印をクリックして，次のいずれかを実行します。 • ユーザ・ストーリーを電子メールで別のユーザに送信 • ユーザ・ストーリーをブロック/ブロック解除 • ユーザ・ストーリーをウォッチ/ウォッチ解除

トップに戻る

自分の不具合

説明	ウィジェット設定に応じて，自分に割り当てられている不具合，または自分が作成した不具合を表示します。 ウィジェットが自分に割り当てられた不具合を表示するように設定されている場合，不具合自身が別のユーザに割り当てられていたとしても，自分に割り当

	てられたタスク付きの不具合も表示されます。
インタラクティブ操作	

ステータス別の表示	ウィジェットの上部にあるステータス名をクリックして，特定のステータスの不具合を表示します。 ［**不具合**］をクリックして，すべてのステータスの不具合を表示します。 標準設定では，このウィジェットは，［**解決済み**］ステータスを持つ不具合を表示しません。ウィジェット設定を変更し，これらのステータスを追加します。
ブロック済みまたはウォッチ対象ステータス別の表示	ウィジェットの上部にある ⊖/👁 アイコンをクリックして，ブロック済み不具合のみ，またはウォッチ対象不具合のみを表示します。 両方のアイコンをクリックすると，ブロック済みで，かつウォッチ対象の不具合のみが表示されます。
多数の項目への移動	多数の不具合が表示されている場合，下部にある矢印ボタンを使用してウィジェットのページを移動します。
ステータスの変更	不具合のステータスを変更するには，ユーザ・ストーリー行の左側にあるステータス・ドロップダウンをクリックします。
その他のアクション	不具合行にマウス・カーソルを合わせると，右側に［**その他のアクション**］ドロップダウンが表示されます。 矢印をクリックして，次のいずれかを実行します。 • 不具合を電子メールで別のユーザに送信 • 不具合をブロック/ブロック解除 • 不具合をウォッチ/ウォッチ解除

トップに戻る

ブロックされた項目

説明	現在ブロックされているリリースの項目を表示します。

利用可能なアクション	**項目を開く**	項目名をクリックして，その詳細ページを開きます。
	グリッド内のすべての項目を表示	ウィジェットの下部で，［**すべて表示...**］をクリックします。 リリース内のブロックされたすべての項目がフィルタ済みグリッドに表示されます。

トップに戻る

チーム・ベロシティ

説明	特定のリリースとチームが対象：特定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 7 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（行）	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

トップに戻る

グループ・ベロシティ

説明	特定のリリースとチームが対象：特定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 7 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（行）	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（X 軸）	リリースのスプリント
実行頻度	スプリント

トップに戻る

スプリントのコントロール・チャート

説明	特定のリリース，スプリント，チームが対象：スプリントで提供されるバックログ項目のサイクル時間。 グラフは，項目のサイクル時間を，平均サイクル時間に対して相対的に示します。 ツールヒント内の追加データを表示するには，グラフ内の個々の項目をクリックします。 **注:** チャートには，スプリントの開始日と終了日の間で変更された項目のみが含まれます。
日（Y 軸）	項目のサイクル時間の合計日数。
時間の尺度（X 軸）	スプリント内の作業日数で，項目が［**完了**］としてマークされた日付を示します。

トップに戻る

リリースのコントロール・チャート

説明	特定のリリースとチームが対象：リリースで提供されるバックログ項目のサイクル時間。 グラフは，項目のサイクル時間を，平均サイクル時間に対して相対的に示します。 ツールヒント内の追加データを表示するには，グラフ内の個々の項目をクリックします。 **注:** チャートには，リリースの開始日と終了日の間で変更された項目のみが含まれます。
日（Y 軸）	項目のサイクル時間の合計日数。
時間の尺度（X 軸）	スプリント内の作業日数で，項目が［**完了**］としてマークされた日

	付を示します。

トップに戻る

リリース・バーンアップ

説明	リリース計画完了までの進行状況が表示されます。 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，同じ時点の計画済みストーリー・ポイントの数の比較がグラフに表示されます。 **注:** グラフには，リリースの開始日と終了日の間で変更された項目のみが含まれます。
ストーリー・ポイント	リリースで計画されているストーリー・ポイントの合計数。 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。 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。
完了ストーリー・ポイント	リリース中の特定の日の終了時点で「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。
時間の尺度（X 軸）	リリース内の作業日数 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。 原点はリリース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	• 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。 **注:** 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。

トップに戻る

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。 **注:** グラフには，スプリントの開始日と終了日の間で変更された項目のみが含まれます。
スプリント・スコープ	スプリントの特定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	スプリントの特定の日の終了時点におけるスプリントのタスクに投入された作業時間の合計。
時間の尺度	スプリント内の作業日数 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	• 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。 **注:** 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。

トップに戻る

リリース・バーンダウン

説明	リリースの特定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。 **注:** グラフには，リリースの開始日と終了日の間で変更された項目のみが含まれます。
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，リリースの特定の日の終了時点までに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）	リリースの特定の日まで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。 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（残り作業）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。 **注:** 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。 （*）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」(174ページ)を参照してください。
時間の尺度	リリース内の作業日数 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。 原点はリリース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	• 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。

	注: 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。

トップに戻る

スプリント・バーンダウン

説明	スプリントの特定の日における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。 **注:** グラフには，スプリントの開始日と終了日の間で変更された項目のみが含まれます。
残り工数（曲線）	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。
キャパシティ（斜めの直線）	スプリントの特定の日まで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のキャパシティの合計と同じです。 スプリントを担当する各メンバのキャパシティは，そのメンバの 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・メンバの計画バケットに表示されます。 **注:** メンバ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。
時間の尺度	スプリント内の作業日数 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	• 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。 **注:** 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。

トップに戻る

リリース・バックログ累積フロー・ダイアグラム

説明	リリースの特定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。 • 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。 **注:** ダイアグラムには，リリースの開始日と終了日の間で行われた変更のみが表示されます。
時間の尺度	リリース内の作業日数 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。 原点はリリースの初日終了時点を表します。
実行頻度	毎日
インタラクティブ操作	• 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。 **注:** 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。

トップに戻る

チームの作業負荷

説明	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。
キャパシティに収まる残り作業（青い棒）	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。
残りの空きキャパシティ（白い棒）	チーム・メンバに残っている空きキャパシティの量。 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。
キャパシティに収まらない残り作業（赤い棒）	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。

トップに戻る

リリース計画対実績バックログ項目

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。各カラムには，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。
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。各カラムには，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。

トップに戻る

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。各カラムには，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。各カラムには，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。

トップに戻る

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。

トップに戻る

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。

トップに戻る

リリース予想

説明	選択したリリースとチームのこれまでのリリースの進行状況と共に，すべてのリリース・コンテンツが完了するまでの予想の進行状況が表示されます。 **注:** Internet Explorer で作業している場合，［リリース予想グラフ］はバージョン 10 以上でのみサポートされます。
リリース・スコープ（濃い紫色の線）	リリースの特定の日の終了時点におけるリリースのバックログ項目に見積もられているストーリー・ポイントの合計。

	この値は，リリース計画で項目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斜めの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。
計画ベロシティ（明るい紫色の線）	リリースの特定の日までにすべてのチームで完了する必要がある作業量の目安。 この行は，スプリント内のすべてのチームの予測ベロシティに基づいています。
完了（緑色の線）	現在の日付までに［**完了**］としてマークされたバックログ項目。
予想（点線）： • リリースが進んでいる場合，緑色 • リリースが遅れている場合，赤色	チームが設定に基づいて現在の計画内容を完了するまでの予想される進行状況。 この線は，スプリント計画でユーザ・ストーリーや不具合の追加や削除が行われると変わります。
今日（明るい赤色の垂直線）	リリース内の現在の日をマークします。
計画された終了時点（明るい赤色の垂直線）	リリースのスケジュールされた終了時点をマークします。
時間の尺度	リリース内の作業日数とスプリント X 軸上の各ポイントは表示日またはスプリントの終了時点を表し，Y 軸の値はその日またはスプリントの終了時点の値を表します。 原点はリリース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	• 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，詳細が表示されます。

トップに戻る

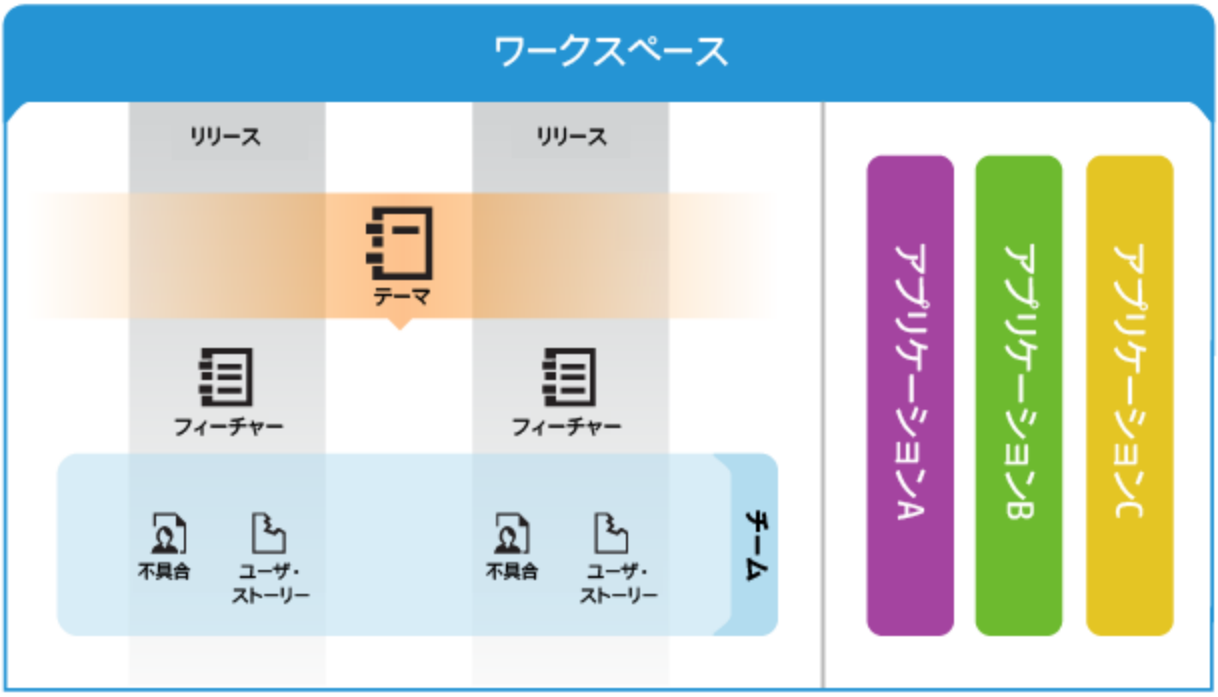
プロダクト・バックログ

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たぐデータの共有や表示は行えません。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たぐことはありません。

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スコープ内で実装するプロダクトの領域を表す**フィーチャー**に分割されます。
- フィーチャーは，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。
- フィーチャーとバックログ項目は，特定**チーム**のメンバが**リリース**のスコープ内で開発します。
- テーマ，フィーチャー，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

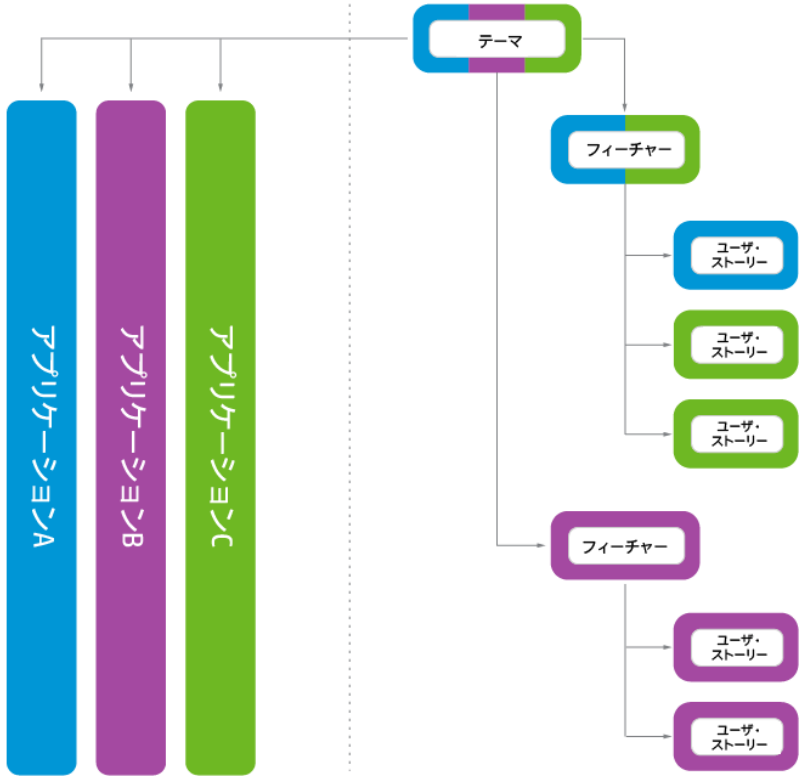
あり，グリッド，グラフ，およびウィジェットからユーザに関連性のないデータを隠す際に使用できます。

本項の内容

- アプリケーションの継承 70
- アプリケーションでの作業 71
- テーマの定義 73
- フィーチャーの定義と優先度付け 75
- プロダクト・バックログの作成 79
- リリースの計画 81
- リリースとスプリントの作業負荷の配分 83
- バックログ項目のアーカイブ 87
- プロダクト・バックログ・リファレンス 89
- プロダクト・バックログの Q&A 92

アプリケーションの継承

次の図は，テーマやフィーチャー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，その親のフィーチャーとテーマも同じアプリケーションと関連付けられます。

フィーチャーは，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フィーチャーで構成でき，それぞれのフィーチャーは 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。

アプリケーションでの作業

アプリケーションとは，ワークスペース内のチームによって開発される個別の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。

アプリケーションに関連付けできる項目には，**テーマ**，**フィーチャー**，**ユーザ・ストーリー**，**不具合**があります。

どのアプリケーションにも属さない項目は，**not set** カテゴリに割り当てられます。テーマとフィーチャーは，複数のアプリケーションに関連付けできます。

アプリケーションは，プロダクト・バックログ・ツリーを徐々に上がりますが，下がることはありません。

- 子項目をアプリケーションに関連付けると，親項目はそのアプリケーションに自動的に関連付けられます。グループ・ストーリーは，影響を受けません。
- 親項目をアプリケーションに関連付けても，子項目はそのアプリケーションに自動的には関連付けられません。子項目はアプリケーションに個別に関連付けできます。
- 子項目がどのアプリケーションにも関連付けられていない場合，その項目およびその親項目は **not set** カテゴリに関連付けられます。

アプリケーションの設定

1. **アプリケーションを定義します。**
   - ［設定］領域の［**ワークスペース**］ > ［**アプリケーション**］ページで，アプリケーションのリストを作成します。
   - ［**ワークスペース**］ > ［**ユーザ**］ページで，ユーザがアクセスできるアプリケーションを指定します。新しい項目について，ユーザがアプリケーションを指定しなければならないようにするは，［アプリケーション］フィールドの（not set）値をクリアします。
   - 新しい項目について，すべてのユーザがアプリケーションを指定しなければならないようにするは，［**設定**］ > ［**設定**］ < ［**必須フィールドの設定**］のオプションを選択します。

     注: アプリケーションへのアクセス権をユーザに割り当てたら，変更内容を適用するた

> めに，ユーザは Agile Manager からログアウトし，ログインしなおす必要があります。

2. **ALI：ビルド構成をアプリケーションに関連付けます。**これにより，アプリケーションを基準にビルドをフィルタできます。

   ［**ワークスペース**］ > ［**ビルド**］ページで，ビルド・サーバを展開して，ビルド構成をクリックします。アプリケーションを指定します。

3. **ALI：リポジトリ・ブランチをアプリケーションに関連付けます。**これにより，アプリケーションを基準にコード変更をフィルタ処理できます。

   ［**ワークスペース**］ > ［**コード**］ページで，ソース・コード・サーバを展開して，ブランチをクリックします。アプリケーションを指定します。

データの非表示

ワークスペース管理者は，ユーザがアクセスできるアプリケーションを指定します。Agile Manager には，ユーザがアクセスできるアプリケーションに接続された項目のみが表示されます。

- **管理者：**［設定］領域の［**ワークスペース**］ > ［**ユーザ**］ページで，ユーザがアクセスできるアプリケーションを指定します。

> **注:** どのアプリケーションにも属さない項目は，**not set** カテゴリに割り当てられます。このような項目にユーザがアクセス権を持つかどうかを規定します。

- **ユーザ：**Agile Manager に表示される情報は，ユーザにアクセス権が与えられているアプリケーションに基づいてフィルタ処理されます。

  この情報には，特定のアプリケーションを基準とするフィルタをさらに適用できます。［**アプリケーション**］セレクタからアプリケーションを選択するか，［アプリケーション］カラムでフィルタを定義してください。

> **注:**
>
> - 項目は，**not set** カテゴリに所属することがあります。このような項目は，**not set** カテゴリへのアクセス権があるユーザのみに表示されます。
> - フィーチャーやテーマは，複数のアプリケーションに関連付けできます。そのフィーチャーやテーマは，少なくともその 1 つ以上のアプリケーションに対するアクセス権を持っている限り表示されます。

ALI 分析によるアプリケーションの分析

1. **アプリケーションの全体的なヘルスと品質をレビューします。**

   ［アプリケーション サマリ］ビューを使用し，コード変更，不具合，およびビルド情報に基づいて，リリース内のアプリケーションの品質とヘルスについて把握します。

詳細については，「ALI：アプリケーションの品質分析」(107ページ)を参照してください。

2. **アプリケーションのビルドとコード変更の情報をレビューします。**

   ビルドと変更セットの情報をアプリケーションを基準にフィルタ処理します。［**ビルド**］または［**ソースコード**］ページを開いて，フィルタの基準となるアプリケーションを選択します。

アプリケーションの進行状況の追跡

アプリケーションの進行状況は，［フィーチャー］および［テーマ］ページか，ダッシュボードのウィジェットで追跡できます。

アプリケーションの進行状況は，次の方法で追跡できます。

- **［フィーチャー］および［テーマ］ページ：**［フィーチャー］または［テーマ］ページで，［**アプリケーション**］を基準にグリッドをフィルタ処理します。指定したアプリケーションに属している項目のみがリストされます。アプリケーションのフィーチャーまたはテーマに関する作業は，進行状況バーを使用して追跡します。
- **ダッシュボード：**ダッシュボードで，次のいずれかを実行します。
  - ウィジェット・ギャラリーで，［**アプリケーション**］カテゴリにあるウィジェットの選択肢から選択します。
  - 他のウィジェットをカスタマイズして，アプリケーション別にデータを表示します。

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 73
- テーマのランク付け 74
- テーマへのドキュメント添付 74
- テーマとアプリケーションの関連付け 74
- テーマのフィーチャーへのドリルダウン 75
- テーマの進行状況の追跡 75

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フィーチャー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。

> **ヒント:** 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，テーマのフィーチャー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。
> フィーチャーとバックログ項目から継承したアプリケーションは，［テーマ］グリッドの［**アプリケーション**］カラムにリストされます。
> - フィーチャー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。

テーマのフィーチャーへのドリルダウン

［フィーチャー］カラムには，割り当てられているフィーチャー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フィーチャーを表示するには，［**フィーチャー**］カラムの数値をクリックします。［フィーチャー］ページが開き，選択したテーマに割り当てられているフィーチャーが表示されます。

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。

フィーチャーの定義と優先度付け

プロダクトのフィーチャーを定義し，開発作業の進行状況を追跡します。

フィーチャーには，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 の式はフィーチャー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フィーチャーの価値。例：フィーチャーが収

	益に及ぼす影響。
時間重要度	このリリースにおけるフィーチャーの配布の緊急度。
RR | OE	リスクの削減または新しい機会の創出におけるフィーチャーの価値。
算出された測定値	
遅延コスト	フィーチャー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	フィーチャー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 スコアが高いほどフィーチャー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。重みはフィーチャーの遅延コストの計算に影響します。

設定：フィーチャー・

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

手順 1 – フィーチャーの定義

［**プロダクト バックログ**］ > ［**フィーチャー**］タブでフィーチャーを管理します。

1. ［**項目の追加**］をクリックします。［**タイプ**］ボックスで［**フィーチャー**］が選択されていることを確認します。
2. ［**名前**］を入力し，フィーチャーを［**テーマ**］と［**アプリケーション**］に割り当てます。

> **注:**

- フィーチャーは，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，フィーチャーから削除できません。
  バックログ項目から継承したアプリケーションは，［フィーチャー］グリッドの［**アプリケーション**］カラムにリストされます。
- バックログ項目は，フィーチャー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。

3. グリッドで，［**フィーチャー 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. フィーチャーに［**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フィーチャー・サイズを記録できます。

手順 2 - WSJF の値の設定

WSJF の値を使用してフィーチャー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，計画したフィーチャー全体にわたって，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。

注: 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

フィーチャーをストーリー・ポイントで見積もります。フィーチャー全体のサイズを考慮して，おおまかに見積もります。フィーチャーのストーリー・ポイントでの見積もりは，フィーチャー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，最初はフィーチャーに 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，フィーチャーを複数のユーザ・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。

フィーチャー・レベルでストーリー・ポイントを見積もると，リリースに対するフィーチャーを計画したり，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

フィーチャーをリリース・バケットにドラッグするか，フィーチャーを選択して［**計画**］をクリックします。詳細については，「リリースの計画」(81ページ)を参照してください。

多数のリリースがある場合，計画表示枠の上部にあるリンク（たとえば，［**46/52 リリース**］）をクリックします。検索バーにテキストを入力して，リストされているリリースをフィルタ処理し，計画表示枠に表示するリリースを選択します。

> **注:** フィルタによって除外される項目でも，バックグラウンドで選択状態は変わりません。フィルタは，表示項目にのみ影響し，選択内容には影響を与えません。

手順 5 - フィーチャー・ライフサイクルの管理

フィーチャー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	フィーチャーの初期状態。
定義済み	• 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	フィーチャーがリリースに計画されているが，そのフィーチャーの作業がまだ開始されていない。
進行中	フィーチャーが複数のユーザ・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	フィーチャー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フィーチャーの実装に満足している。
無効	フィーチャーがリリース計画から削除済み。

手順 6 - フィーチャーの進行状況の分析

- ［**フィーチャー**］ページで，［進行状況］カラムを使用して各フィーチャーの進行状況を追跡します。
- ［**ダッシュボード**］で，［フィーチャー］カテゴリのウィジェットを使用してフィーチャーの計画と進行状況を分析します。

手順 7 - フィーチャーの分離

フィーチャーが完了していないのにリリースが終了した場合は，そのフィーチャーを分離して，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。

> **注:** 新しいフィーチャー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，すべて新しいフィーチャーに移動されます。
>
> 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，新しいフィーチャーにリリースを定義してください。

フィーチャーを右クリックし，［**フィーチャーの分離**］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。

テーマとフィーチャーの定義

プロダクトのテーマとフィーチャーを定義します。詳細については，「テーマの定義」(73ページ)および「フィーチャーの定義と優先度付け」(75ページ)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。

   ✚ユーザ・ストーリーの追加

   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。

   > **注:** 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。**\ ^ ***

   a. ［**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。
   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。
   c. 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，「リリースとスプリントの作業負荷の配分」(83ページ)を参照してください。

d. フィーチャー，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。

   フィーチャー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フィーチャーのみが，利用可能なフィーチャーとして一覧表示されます。

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。

詳細については，「バックログのランク付け」(25ページ)を参照してください。

ユーザ・ストーリーのアプリケーションへの関連付け

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。

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。

アプリケーションに，バックログ項目のフィーチャーとテーマが自動的に関連付けられます。

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，他のフィーチャーに割り当てる操作が可能です。

詳細については，「グループ・ストーリーの作成」(27ページ)を参照してください。

バックログ項目のウォッチ

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。

- 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。

依存関係の表示

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。

- 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。

バックログ項目の進行状況の追跡

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。

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。

- 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。

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」(81ページ)を参照してください。

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」(42ページ)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。リリースのフィーチャーを計画し，そのバックログ項目とともにドラッグするか，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。

- リリース計画の前提条件 81
- フィーチャーをリリースに計画 81
- バックログ項目をリリースに計画 82
- リリース・バケットについて 83

リリース計画の前提条件

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」(169ページ)を参照してください。

フィーチャーをリリースに計画

フィーチャーの作業準備ができたら，そのフィーチャーをリリースに割り当てます。

1. ［**プロダクト バックログ**］ > ［**フィーチャー**］ページを開きます。
2. フィーチャーをリリース・バケットにドラッグするか，フィーチャーを選択して［**計画**］をク

リックします。

多数のリリースがある場合，計画表示枠の上部にあるリンク（たとえば，［**46/52 リリース**］）をクリックします。検索バーにテキストを入力して，リストされているリリースをフィルタ処理し，計画表示枠に表示するリリースを選択します。

> **注:** フィルタによって除外される項目でも，バックグラウンドで選択状態は変わりません。フィルタは，表示項目にのみ影響し，選択内容には影響を与えません。

フィーチャーの優先度付けの詳細については，「フィーチャーの定義と優先度付け」(75ページ)を参照してください。

バックログ項目をリリースに計画

フィーチャーをリリースに割り当てると，［フィーチャー計画］ダイアログ・ボックスが開き，フィーチャーととも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。

> **注:** 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。

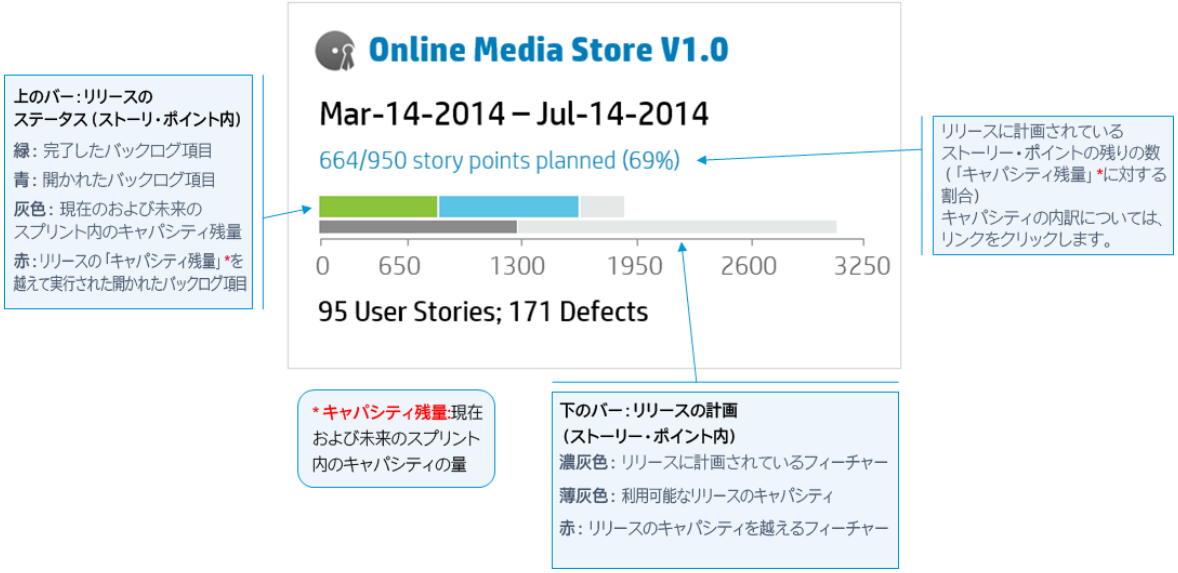
1. ［**プロダクト バックログ**］ > ［**バックログ**］ページを開きます。
2. ［**バックログ項目ビュー**］を選択します。
3. ランクまたは優先度でグリッドをソートします。
4. 計画の条件に従って，グリッドにフィルタを適用します。たとえば，特定のフィーチャーに関するユーザ・ストーリーを表示するフィルタを定義することができます。
5. グリッドで項目を選択し，計画表示枠にあるリリース・バケットにドラッグします。

   多数のリリースがある場合，計画表示枠の上部にあるリンク（たとえば，［**46/52 リリース**］）をクリックします。検索バーにテキストを入力して，リストされているリリースをフィルタ処理し，計画表示枠に表示するリリースを選択します。
6. 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，「リリースとスプリントの作業負荷の配分」(83ページ)を参照してください。
7. 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。

> **ヒント:** 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

リリースにフィーチャー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。



リリースとスプリントの作業負荷の配分

リリースとスプリントのバックログを効果的に計画するには，リリース・キャパシティに対して，適切な量の作業項目を割り当てることが必要です。

これを容易に行えるように，各チームにはスプリント・ベロシティが割り当てられ，それによって全体のリリース・キャパシティが決定されます。その一方で，各ユーザ・ストーリーと不具合のサイズは，ストーリー・ポイント数で見積もられます。これらの見積もりが完了したら，リリースとスプリントの最適な作業計画を作成できます。

このトピックでは，次の内容について説明します。

- スプリント・ベロシティの設定 84
- ストーリー・ポイントの設定 84
- リリース・バックログとスプリント・バックログの計画 84
- ユーザ・ストーリーの分割 86
- スプリントとリリースのキャパシティを増やす方法 86

スプリント・ベロシティの設定

予測スプリント・ベロシティは，チームがスプリントに投入できるストーリー・ポイント数の見積もりです。ベロシティはチームごとに異なります。チーム・ベロシティによって，Agile Manager の次の測定値が得られます。

- **スプリント・ベロシティ：**スプリント・ベロシティは，スプリントに参加するすべてのチームのベロシティによって決まります。
- **リリース・キャパシティ：**全体のリリース・キャパシティは，すべてのスプリントのベロシティによって決まります。

スプリントとリリースのキャパシティは，それぞれのリリース，スプリント，チームに対して計画可能なバックログ項目量のガイドラインになります。

チームが複数のスプリントに参加したら，Agile Manager ウィジェットを使用して，そのチームが投入できたストーリー・ポイント数を分析します。この履歴データに基づいて，今後のスプリントについて期待されるチーム・ベロシティを再評価できます。

> **注:** チーム・ベロシティは，［設定］領域のチームの詳細ページで管理者が設定します。

ストーリー・ポイントの設定

バックログ項目（ユーザ・ストーリーまたは不具合）は，それぞれサイズが異なります。アジャイルの方法論では，バックログ項目のサイズを**ストーリー・ポイント**で見積もります。作業項目に割り当てるストーリー・ポイント数は，他の作業項目との相対的なサイズを表します。

オプションで，ストーリー・ポイントを絶対値として使用することもできます。たとえば，ストーリー・ポイントが 1 のユーザ・ストーリーは，1 日の作業を実行する必要があると定義することもできます。

> **注:** Agile Manager では，ストーリー・ポイントが見積もられていない項目がバックログに含まれるときに，ユーザに通知が送られます。

リリース・バックログとスプリント・バックログの計画

作業項目をリリースまたはスプリント・バックログに割り当てて，利用可能なキャパシティを満たします。Agile Manager では，バックログの空き領域の量がグラフに表示され，バックログがキャパシティを超えると警告が表示されます。

バックログがキャパシティを超えた場合は，次の方法で負荷を分散します。

- リリースまたはスプリントでユーザ・ストーリーや不具合の割り当てを解除します。
- 大きなユーザ・ストーリーを分割し，一部分のみを現在のバックログに残します。

- 実現可能な場合は，チームのベロシティを増やします。

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，他のフィーチャーに割り当てる操作が可能です。

1. ユーザ・ストーリーを選択し，［**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・ボックスが開いたら，元のユーザ・ストーリーを保持する部分としてのユーザ・ストーリーを定義し，新しく作成するストーリーにストーリー・ポイントを割り当てます。
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。

操作の結果：

- 元のユーザ・ストーリーはグループ・ストーリーになります。［**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。
- 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，新しく作成したユーザ・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。

> **注:** 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。

スプリントとリリースのキャパシティを増やす方法

スプリントまたはリリースの計画が過大なときは，そのキャパシティ増やすことができます。スプリントとリリースのキャパシティは，チーム設定のページで定義された，チームごとのスプリント・ベロシティの見積もりから得られます。

チームのスプリント・ベロシティを調整するには，次の手順を実行します。

1. ［**プロダクト バックログ**］または［**リリース バックログ**］ページの右にあるリリース・バケットまたはチーム・バケットで，キャパシティ情報のリンク ⚠ 89/80 ストーリー ポイント計画済み (111%) をクリックします。
2. これまでのスプリントにおける実際のベロシティと平均ベロシティを確認します。

   リリース・キャパシティまたはチーム・ベロシティのダイアログ・ボックスで，これまでのスプリントの予測ベロシティと実際のベロシティを棒グラフで確認し，平均ベロシティと比較します。

   棒グラフの棒にマウス・カーソルを合わせると，正確な数値が表示されます。
3. 平均ベロシティが予測より大きい場合は，チーム・ベロシティの見積もりを増やすことを検討

します。

［**プロダクト バックログ**］ページを表示している場合は，チームの設定ページ下部にあるリンクをクリックし，特定のスプリントのベロシティを変更します。

［**リリース バックログ**］ページを表示している場合は，ダイアログ・ボックスの［**予測ベロシティ**］カラムの数値をダブルクリックしてチーム・ベロシティを直接変更できます。棒グラフは変更に合わせて調整されます。

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，他のフィーチャーに割り当てる操作が可能です。

1. ユーザ・ストーリーを選択し，［**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・ボックスが開いたら，元のユーザ・ストーリーを保持する部分としてのユーザ・ストーリーを定義し，新しく作成するストーリーにストーリー・ポイントを割り当てます。
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。

操作の結果：

- 元のユーザ・ストーリーはグループ・ストーリーになります。［**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。
- 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，新しく作成したユーザ・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。

> **注:** 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。

スプリントとリリースのキャパシティを増やす方法

スプリントまたはリリースの計画が過大なときは，そのキャパシティ増やすことができます。スプリントとリリースのキャパシティは，チーム設定のページで定義された，チームごとのスプリント・ベロシティの見積もりから得られます。

チームのスプリント・ベロシティを調整するには，次の手順を実行します。

1. ［**プロダクト バックログ**］または［**リリース バックログ**］ページの右にあるリリース・バケットまたはチーム・バケットで，キャパシティ情報のリンク ⚠ 89/80 ストーリー ポイント計画済み (111%) をクリックします。
2. これまでのスプリントにおける実際のベロシティと平均ベロシティを確認します。

   リリース・キャパシティまたはチーム・ベロシティのダイアログ・ボックスで，これまでのスプリントの予測ベロシティと実際のベロシティを棒グラフで確認し，平均ベロシティと比較します。

   棒グラフの棒にマウス・カーソルを合わせると，正確な数値が表示されます。
3. 平均ベロシティが予測より大きい場合は，チーム・ベロシティの見積もりを増やすことを検討します。

   ［**プロダクト バックログ**］ページを表示している場合は，チームの設定ページ下部にあるリンクをクリックし，特定のスプリントのベロシティを変更します。

   ［**リリース バックログ**］ページを表示している場合は，ダイアログ・ボックスの［**予測ベロシティ**］カラムの数値をダブルクリックしてチーム・ベロシティを直接変更できます。棒グラフは変更に合わせて調整されます。

バックログ項目のアーカイブ

管理者はテーマとフィーチャー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，テーマとフィーチャーにリストされる項目数が減ることもあります。

テーマとフィーチャーのアーカイブでは，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，フィーチャー（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，フィーチャー，バックログ項目が読み取り専用で表示されます。

> **注:** 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すが，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す。

- 親項目（テーマまたはフィーチャー）を取得すると，その子のフィーチャー，ユーザ・ストーリー，不具合も取得されます。
- 子項目（フィーチャー，ユーザ・ストーリー，不具合）を取得すると，その親のフィーチャーとテーマも取得されます。同じフィーチャー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

テーマまたはフィーチャーのアーカイブ

> **注:** 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［**フィーチャー**］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

> **注:** 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フィーチャーのアーカイブ済み子項目の表示	特定のテーマまたはフィーチャーの［**詳細**］ページを開きます。たとえば，［フィーチャー］グリッドで，フィーチャー 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フィーチャーかによって，［**フィーチャー**］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 89
- テーマ 90
- フィーチャー 90
- バックログ項目 91
- ユーザ・ストーリー 91
- グループ化されたユーザ・ストーリー 91
- 不具合 92
- タスク 92

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基本的な機能領域を指します。

テーマは，複数のフィーチャーに分解されます。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

フィーチャー

フィーチャーとは，プロダクトの機能領域です。複数のフィーチャーがグループ化され，1 つのテーマを構成します。1 つのフィーチャーは，複数のユーザ・ストーリーに分解されます。フィーチャーは，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 つのタイプのフィーチャー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・フィーチャーを使用し，ビジネス・フィーチャー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・フィーチャーを使用します。

フィーチャーの例

Music Store テーマには，次のビジネス・フィーチャーが含まれています。

- Album Database
- Song Playback
- Music Purchase

Music Purchase フィーチャーをサポートするには，Secure Browsing フィーチャー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 つのフィーチャー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 フィーチャーには，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，それぞれを異なるフィーチャー，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 テーマの各種フィーチャー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，フィーチャー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。

> **ヒント:** 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 93
- Q&A – フィーチャー 94
- Q&A – バックログ・グリッド 95
- Q&A – リリース計画 97

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。テーマにはフィーチャーを割り当てます。フィーチャーに割り当てられたバックログ項目は，そのフィーチャー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：>，<，>=，<=，<>。値のないすべての項目を表示するには""を使用します。
  - 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フィーチャー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. テーマとフィーチャー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，フィーチャーとテーマの下に一覧表示されます。

プロダクトには，テーマとフィーチャー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フィーチャーを定義する必要はありません。テーマとフィーチャー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，フィーチャー，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。

［フィーチャー］ページではプロダクトの全フィーチャー，［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。

フィーチャー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。

- **［フィーチャー］ページ：**テーマをグループ化します。フィーチャーが，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，その下でさらにフィーチャーをグループ化します。バックログ項目がテーマとフィーチャーごとに表示されます。

Q&A – フィーチャー

テーマ，フィーチャー，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。

［フィーチャー］ページではプロダクトの全フィーチャー，［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。

フィーチャー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。

- **［フィーチャー］ページ：**テーマをグループ化します。フィーチャーが，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，その下でさらにフィーチャーをグループ化します。バックログ項目がテーマとフィーチャー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：>，<，>=，<=，<>。値のないすべての項目を表示するには""を使用します。
  - 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フィーチャー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フィーチャーに割り当てることができます。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フィーチャーに割り当てることができます。

リリースにどのようなフィーチャー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. テーマとフィーチャー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，フィーチャーとテーマの下に一覧表示されます。

プロダクトには，テーマとフィーチャー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フィーチャーを定義する必要はありません。テーマとフィーチャー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，フィーチャー，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。

［フィーチャー］ページではプロダクトの全フィーチャー，［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。

フィーチャー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。

- **［フィーチャー］ページ：**テーマをグループ化します。フィーチャーが，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，その下でさらにフィーチャーをグループ化します。バックログ項目がテーマとフィーチャーごとに表示されます。

バックログ項目のフィーチャー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，項目のフィーチャー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。

> **注:** 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にも，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：>，<，>=，<=，<>。値のないすべての項目を表示するには""を使用します。
  - 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

リリースの計画表示枠に警告があります。これらに対処する方法をおしえてください。

リリースのキャパシティを超える，リリースのストーリー・ポイントを計画しています。リリースのキャパシティは，すべてのリリース・スプリントの集計チーム・ベロシティに基づいています。

次の方法で作業負荷をリリースのキャパシティと照合してください。

- 実現可能な場合は，チームの予測ベロシティを増やします。詳細については，「スプリントとリリースのキャパシティを増やす方法」(86ページ)を参照してください。
- リリースでユーザ・ストーリーや不具合の割り当てを解除します。
- 大きなユーザ・ストーリーを分割し，一部分のみを現在のバックログに残します。詳細については，前述の「ユーザ・ストーリーの分割」(27ページ)を参照してください。

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 つのリリースがあるが，1 つのみが現在表示されている場合，フィルタには次のように表示されます。**1/2 リリース**

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は，Agile Manager の［**リリース管理**］領域で行います。

カンバン・ストーリーボードを使用して，リリース全体を通して開発プロセスを制御する場合は，「カンバン・ストーリーボード」(122ページ)を参照してください。

本項の内容

- リリース・バックログの管理 98
- 計画ボードの使用方法 100
- チーム・スプリントの計画 102
- リリースの分析 103
- ALI：リリースの品質分析 105
- ALI：アプリケーションの品質分析 107

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」(169ページ)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」(81ページ)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。
3. 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。
4. 次のアクションを実行します。

   ユーザ・ストーリーのリリース・バックログへの追加

   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・ストーリーを直接追加することも可能です。

   a. ［**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。
   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。
   c. 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，「リリースとスプリントの作業負荷の配分」(83ページ)を参照してください。
   d. フィーチャー，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。

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。

不具合のレポート

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。

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。

> **ヒント：**
>
> - 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

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。

詳細については，「バックログのランク付け」(25ページ)を参照してください。

依存関係の表示

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。

- 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。

ユーザ・ストーリーの分割

大きなユーザ・ストーリーを必要に応じて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，他のフィーチャーに割り当てる操作が可能です。

詳細については，「グループ・ストーリーの作成」(27ページ)を参照してください。

バックログ項目のウォッチ

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。

- 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

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。

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。

- 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

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」(102ページ)を参照してください。

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」(42ページ)を参照してください。

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。

計画ボードを使用すると，スプリント・バックログの計画だけでなく，リリース・バックログを視覚化して管理できます。

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します。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す。

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。

> **注:** 標準設定では，一度に 200 項目しか計画ボードには表示されません。それ以上の項目を表示するには，ページ上部の［**続きを読み込む**］をクリックしてください。

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 103
- 計画ボードでのリリースの計画 103

［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，特定のフィーチャーに関するユーザ・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。

   多数のチームがある場合，計画表示枠の上部にあるリンク（たとえば，［**10/12 リリース**］）をクリックします。検索バーにテキストを入力して，リストされているチームをフィルタ処理し，計画表示枠に表示するチームを選択します。
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，「リリースとスプリントの作業負荷の配分」(83ページ)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の詳細については，「計画ボードの使用方法」(100ページ)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 104
- リリース・マネージャ・ダッシュボード 104
- ALI アナリシス 105

［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。

リリース・バーンダウン

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。

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。

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。

- 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。

グループ・ベロシティ

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。

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。

リリース不具合累積フロー・ダイアグラム

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。

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。

合計	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もあります。 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。
新規	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。
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，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。
完了	**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。

リリース・バックログ累積フロー・ダイアグラム

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。

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。

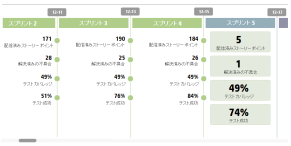
詳細については，「ALI：リリースの品質分析」(105ページ)および「ALI：アプリケーションの品質分析 」(107ページ)を参照してください。

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。

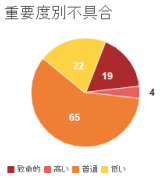
このページには次のウィジェットが表示されます。



スプリントの概要

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。

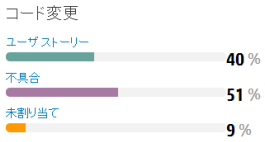
水平スクロール・バーを動かして，リリースの他の部分を表示します。



重要度別不具合

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。

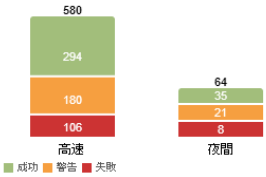
Agile Manager ダッシュボードのチャート内の不具合の詳細については、詳細については，「ダッシュボードと分析ツール」(52ページ)を参照してください。



コード変更

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。

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 の Q&A」を参照してください。



カテゴリ別ビルド・ステータス

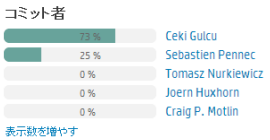
各ビルド・タイプに対するビルド・ステータスの内訳を示します。

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。

開発調整

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。

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。



コミット者

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。

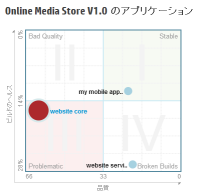
ALI：アプリケーションの品質分析

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。



クアドラント・チャート

アプリケーションを，次の 2 つのディメンションでプロットします。未解決の不具合とビルドの結果です。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・バブルの大きさで表されます。

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。

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。

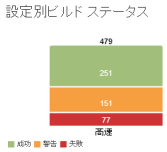
II - 品質が低いビルド：ビルドの成功率は平均以上ですが，未解決の不具合が平均を超えています。

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。

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。

ヒント:

- 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。
- 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。



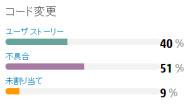
設定別ビルド・ステータス

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。

- 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。

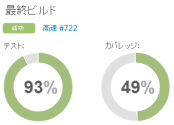
- ビルド構成グラフをクリックすると，そのビルド構成に含まれるビルドが［ビルド］ページに表示されます。



コード変更

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。

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。



最終ビルド

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。

- 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。

最終コミット

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。

- 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。

アプリケーション・グリッド

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。

- 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。

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。

- スプリントの準備 109

- タスク・ボードの使用方法 113
- スプリントの追跡と分析 117
- ユーザ・ストーリーの分離 118
- スプリントのレトロスペクティブとクロージャ 120

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。

「スプリントの準備」(109ページ)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。

および「カンバン・ストーリーボード」(122ページ)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。

「スプリントの追跡と分析」(117ページ)，「ユーザ・ストーリーの分離」(118ページ)および「スプリントのレトロスペクティブとクロージャ」(120ページ)を参照してください。

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」(102ページ)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，「計画ボードの使用方法」(100ページ)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す。［**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」(25ページ)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。

タスクを上下にドラッグして，実行する必要がある順序などで並べ替えます。

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
割り当てられた作業時間とキャパシティの比較	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。 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。 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。 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。

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。 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。
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。

タスク	説明
バックログ項目の割り当て	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。
タスクの割り当て	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。 **注:** 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。

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。

ヒント: 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・ボードの使用方法」(113ページ)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」(122ページ)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」(117ページ)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」(120ページ)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。

> **ヒント:** 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	［**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。 • 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。 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。

他のチームのユーザに割り当てられたタスクを表示	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。
ユーザ・ストーリーと不具合の切り替え	［**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。
特定のバックログ項目を表示	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。
完了したバックログ項目を非表示	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。
タスクのないバックログ項目を表示	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。

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。タスクを周辺にドラッグして，実行する必要がある順序などで並び替えできます。

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

フィールド	説明
	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。 **注:** 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。

タスクに費やされた時間をレポート	［**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。 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。
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	タスクをダブルクリックし，［**投資**］の値を増やします。 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。
タスクの時間見積もりを修正	タスクをダブルクリックし，［**予測**］の値を増減します。 **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。

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。

> **ヒント:** 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**］ + ［**1**］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」(116ページ)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。

> **ヒント:** 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」(118ページ)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」(117ページ)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」(120ページ)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す。

スプリント・バーンダウン

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。

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。

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。

- 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。

スプリント累積フロー・ダイアグラム

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。

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。

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。

チーム・ベロシティ

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。

チームの作業負荷

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。

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。

注:

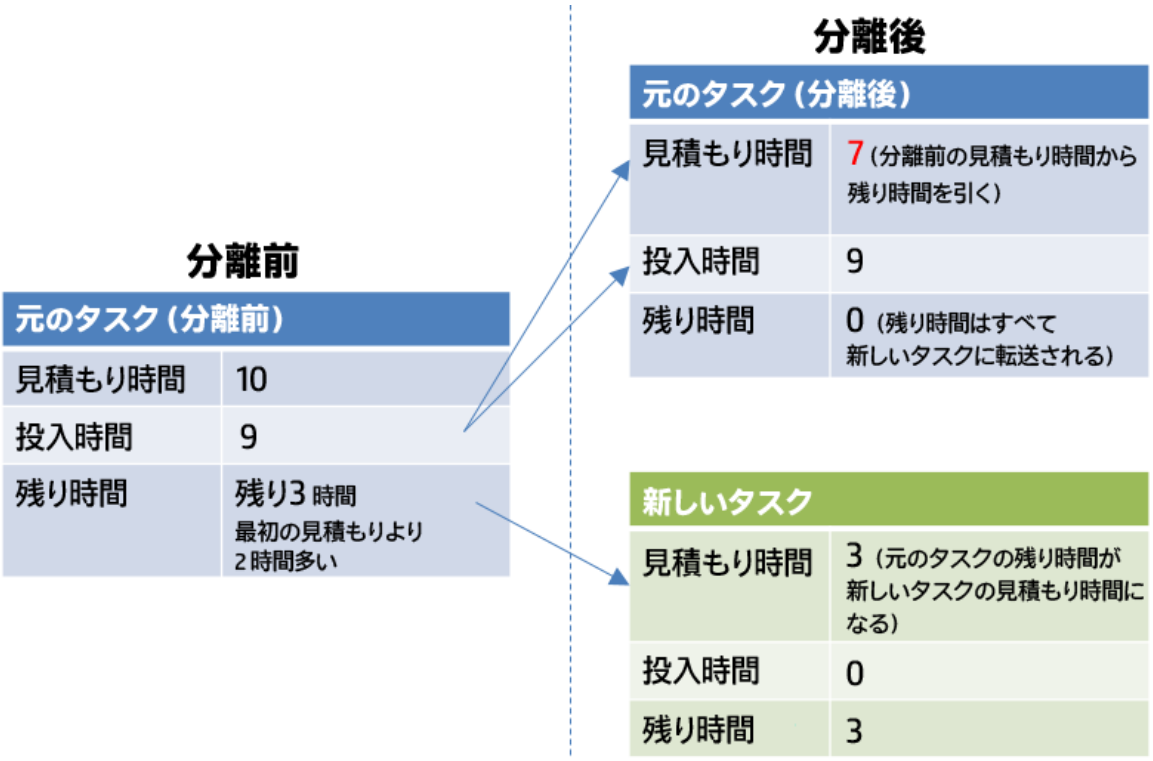
- ストーリーはリリース内でのみ分離できます。異なるリリースのスプリントにストーリーを分離できません。
- ストーリーの分離は，ユーザ・ストーリーの分割とは異なります。後者は，大規模なストーリーを小さい要素に分けるために実行します。
  分割の後，グループ・ストーリーは，［**プロダクト バックログ**］グリッドの［**グループ ストーリー**］ビューにのみ表示されます。詳細については，「グループ・ストーリーの作成」(27ページ)を参照してください。

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。
ユーザ・ストーリーのステータス	標準設定では，「**完了**」に設定されます。 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。	**新規**
責任者	ユーザ・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。	
受け入れテスト	「**成功**」の受け入れテストは，元のストーリーに残ります。	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。 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。
タスク	• 「**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・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・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。	

	「**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・ストーリーに移動します。

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，チームに固有のものです。

［**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ことが必要です。

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。

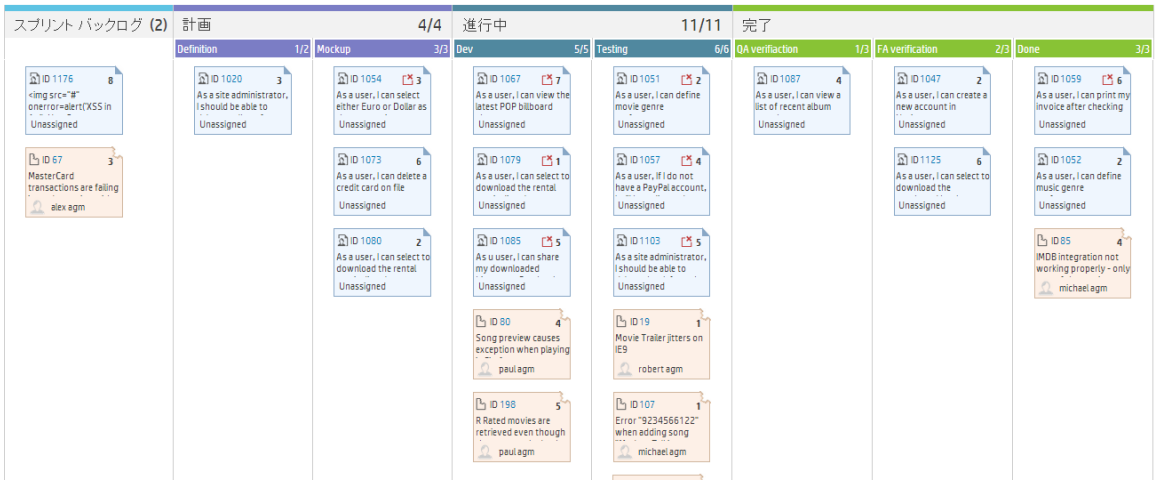
2. 開いている項目は，次のツールバー・コマンドを使用してクローズします。

次のスプリント	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。

にロール	
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」(118ページ)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」(126ページ)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に重要です。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間に，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 124
- ストーリーボードのカスタマイズ 126
- ストーリーボードの使用 128

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バン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
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。 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。 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。	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。 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。 **ヒント:** 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。 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。

ストーリーボードのモード設定

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・モード — 詳細な比較

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	［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。 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。	
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。	チームがリリース全体で作業したバックログ項目。 ［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。
スプリントの終了時に開いている項目はどうなるか	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。 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。	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。 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。
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。	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。 スプリントが完了した後でも，リ

	スクラム・モード	カンバン・モード
		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。

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 126
- ストーリーボードのルール 127
- サイクル時間の測定 127
- ステータス・マッピング 127

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

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ができる時間。時間制限の測定単位は日です。

> **注:** 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ができる項目の数。

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。
   - フィーチャー・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。

   > **注:** 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。

   > **注:** 既存のレーンを削除するとダッシュボードの**スプリント**および**リリースのコントロール**・チャートに表示されるデータに影響が生じる場合があります。詳細については，「スプリントのコントロール・チャート」(60ページ)および「リリースのコントロール・チャート」(60ページ)を参照してください。

6. 「**計画**」ステータスで，計画ステータスをサイクル時間に含めるかどうかを定義します。

ストーリーボードの使用

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。

> **注:** 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」(126ページ)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に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」(126ページ)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

プロダクトの不具合を報告，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。

作成する不具合はプロダクト・バックログに追加されます。

> **注:** 次の特殊文字は不具合の名前に使用できません。**\ ^ ***
>
> Internet Explorer を使用する場合は，［新規不具合の追加］ダイアログ・ボックスの［**添付**］フィールドはバージョン 10 以上でのみ表示されます。

不具合とフィーチャーの関連付け

ユーザ・ストーリーまたは不具合は，新規作成時にプロダクトのフィーチャー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フィーチャー別のフィルタ処理が可能になり，プロダクトの進行状況をフィーチャー・レベルで追跡できるようになります。

既存の項目をフィーチャーに関連付けるには，グリッドで項目を選択して［**フィーチャーの設定**］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**］をクリックします。

［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

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	バックログ項目ステータス
延期	新規
重複	完了
却下	完了

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が定かでない場合や，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。
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，「バックログ項目のウォッチ」(23ページ)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。	**注:** 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」(52ページ)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フィーチャー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 134
- ALI ユーザ通知 134
- ビルドのトレンド分析 135
- ビルド・レポートの表示 138
- ビルド範囲レポートのレビュー 140
- ソースコードのトレンド分析 141
- ソースコード・ライブラリの参照 143
- 変更セットの詳細の表示 145
- ALI の Q&A 146

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。

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 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）

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見られる場合，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。

> **注:** 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。

> **注:**
>
> 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。

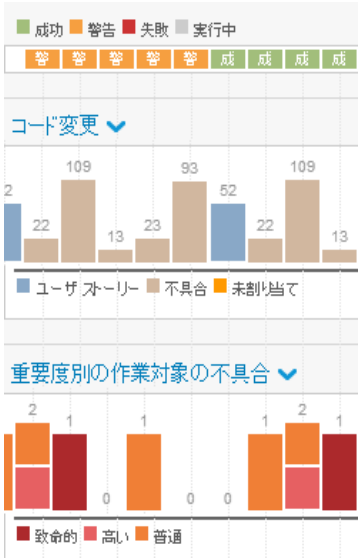
［**ビルド サマリ**］ページには，次のウィジェットが表示されます。

Success Rate and Average Build Time

ビルドの成功率と平均時間をサマリで表示します。

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。

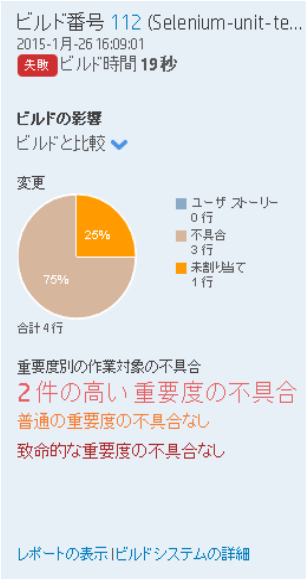
  ドロップダウン・メニューを使用して，次のメトリックからいずれか 2 つを選択します。

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・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いません。
>
> **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関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フィーチャーに悪影響を及ぼしている可能性があります。

Build details

ビルドの詳細情報を表示します。



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。

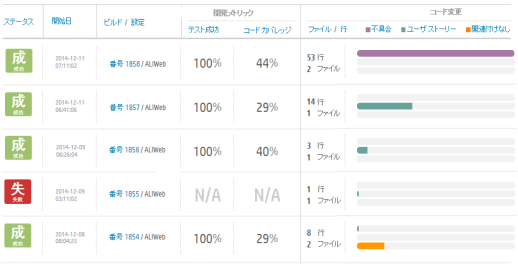
その他のオプション：

ある範囲のビルドに対するメトリックの表示	［**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」(140ページ)を参照してください。
ビルドの完全な詳細の表示	［**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」(138ページ)を参照してください。
ビルド・サーバの統計情報の表示	［**ビルド システムの詳細**］をクリックします。

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。

- 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・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・チャ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」(143ページ)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。

> **注:**
>
> 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」(187ページ)および「ALI Hudson/Jenkins プラグインの設定」(188ページ)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，次の各フォルダとファイルのデータは利用できません。
コード行，相対コード・チャーン，不具合密度。

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・チャーン	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・チャーン	SCM フォルダ内のコード・チャーンを，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	［**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。 リンクの変更には，次のアクションを使用します。［**ユーザ ストーリーにリンク**］，［**不具合にリンク**］，［**リンクの削除**］です。
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かを選択します。

ヒント

Agile Manager での作業を便利に，高速に，そして楽しく行うためには，さまざまなこつがあります。以下にそのヒントをいくつかご紹介します。

ナビゲーション：クイック・アクション（［Ctrl］ + ［1］キー）

Agile Manager のある領域から別の領域にすばやく移動できます。
［**Ctrl**］ + ［**1**］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。

移動先のタブ名の最初の何文字かを入力して，タブを選択し，［**ENTER**］キーを押します。

指定した場所にただちに移動します。

ナビゲーション：最近の項目

さっき開いたばかりの項目が見つからないということはありませんか。

Agile Manager の右上隅にある［**最近の項目**］メニューを使えば，すぐに見つかります。

［**最近の項目**］メニューには，最近表示した次の項目のリストが表示されます。

- 個々のバックログ項目
- 特定のリリースおよびチームの設定タブ

ナビゲーション：項目を新しいタブで開く

元のグリッドを現在の表示で開いたまま，個々の項目を新しいタブに表示できます。

グリッドの項目を右クリックし，［**新規タブに詳細を表示**］を選択します。

他のタブで行った変更を表示するには，データを更新します。

ナビゲーション：ツールヒントと［詳細］ビューのテーマおよびフィーチャーへのリンク

グリッドまたは［**詳細**］ビューから，項目のテーマまたはフィーチャーに直接移動できます。

グリッドで，項目 ID にマウス・カーソルを合わせると，項目のツールヒントが表示されます。ツールヒント内のリンクを使用して，項目のテーマまたはフィーチャーに移動します。

［**詳細**］ビューの［**リリース計画**］の下で，［**テーマ**］および［**フィーチャー**］の名前にマウス・カーソルを合わせると，リンク付きのツールヒントが表示されます。

コンテンツ：バックログ項目のテンプレートの使用

テンプレートを作成すれば，類似したバックログ項目で，同じ命名規則，説明，タスク，受け入れテストを使用できます。

テンプレートは，ワークスペース単位で設定領域に保存されます。

新規ユーザ・ストーリーまたは不具合の標準設定として，1 つのテンプレートを選択します。

テンプレートには説明を追加して，どれを選択すればよいかユーザにわかるようにします。

コンテンツ：複数のタスクまたは受け入れテストを一度に追加

各タスクまたは受け入れテストを個別に追加する必要はありません。

すべて一度に入力し，各行に番号を付けるか箇条書きにします。

［**保存**］の代わりに，［**<#> タスクとして保存**］または［**<#> 受け入れテストとして保存**］をクリックします。

コンテンツ：ワークスペース・チームを使用して，リリース間で割り当てを保持する

項目を次のリリースに移す必要があるが，同じチームが作業を担当することがわかっている場合があります。

すべてのリリースでワークスペース・チームを使用すれば，項目のリリースを変更してもチーム割り当てを保持することができます。

これは，グリッド・カラムで［**計画**］ボタンを使用してリリースを変更した場合にも，［**詳細**］ビューで変更した場合にも動作します。

> **注:** ワークスペース・チームは，ターゲット・リリースにも割り当てられている必要があります。

ドラッグ・アンド・ドロップ：タスクの順序変更

タスクをドラッグ・アンド・ドロップして順序を変更できます。たとえば，実行する順序に並べることができます。

［**詳細**］ビューまたは［**スプリント バックログ**］タブで，タスクを上または下にドラッグします。

［**タスク ボード**］で，タスクを任意の方向にドラッグして，目的の場所に配置します。

タスクの順序は，Agile Manager 全体で維持されます。

ドラッグ・アンド・ドロップ：添付の追加

バックログ項目の作成時に添付を追加できます。

［新規項目の追加］ダイアログ・ボックスで，［添付］フィールドにファイルをドラッグすれば，そのファイルを新しい項目に追加できます。

既存の項目の場合は，［詳細］ビューで，右側の［添付］フィールドにファイルをドラッグします。

ダッシュボード：ウィジェットのコンテキストの変更

ダッシュボードのコンテキスト・メニューの選択状態を変更して，別のリリース，スプリント，またはチームのデータをコンテキスト・ウィジェットに表示できます。

コンテキスト・データを使用するように設定されているグラフは，自動的に更新されます。

ウィジェット設定を指定して，コンテキスト値を変更します。

提案：複数のチーム，スプリント，またはリリースを対象とするステータス・ミーティングでこの機能を使用します。

ダッシュボード：ギャラリーへのカスタム・グラフの追加

カスタム・ダッシュボード・グラフを作成して再使用する場合，後で探しやすいようにギャラリーに追加しておきます。

カスタム・グラフを作成し，［**ダッシュボードに追加**］をクリックする前に，［**次へ**］をクリックします。

グラフを自分専用にするには，非公開カテゴリに保存します。自分専用にしたグラフは，ギャラリーの［**自分のウィジェット**］セクションにも表示されます。

他のユーザもグラフを使用できるようにするには，公開カテゴリを選択します。

ドラッグ・アンド・ドロップ：チームメンバのバケットへの個別タスクのドラッグ

［**スプリント バックログ**］グリッドを使用して，ユーザにタスクを割り当てることができます。

表示の上部で正しいチームが選択され，正しいチーム・メンバが表示されていることを確認します。

1. グリッド内のバックログ項目を選択して，そのタスクを下の表示枠に表示します。
2. タスクを選択して，右側のチーム・メンバのバケットにドラッグします。

割り当ての進行状況バーが自動的に更新されます。

グリッドのアクション：複数選択

グリッドで多数の項目を一度に選択したい場合があります。その場合，1 個ずつ選択する必要はありません。

［**SHIFT**］キーを使用して，複数の項目を一度に選択できます。チェックボックスではなく項目行を選択します。

項目数が非常に多い場合は，ブラウザの表示を縮小すると一度に選択できる数を増やすことができます。

グリッドのアクション：カラム見出しオプションの使用

フィールドを基準として，グリッドのソートとグループ化を行うことができます。

フィールドのカラムが表示されている場合は，カラム見出しからソートとグループ化を実行できます。

カラムのラベルの右側にマウス・カーソルを合わせ，矢印をクリックすると，ドロップダウン・メニューが表示されます。

グリッド項目のソート，サブソート，グループ化，あるいはカラム自体の非表示化を実行できます。

グリッドのアクション：空の数値のフィルタ

特定のフィールドに関して，空の値を持つすべての項目を見つけたい場合があります。

カラム見出しに一重引用符 2 つ（ ‘’ ）を入力すると，空の値だけを表示できます。

> **注:** これが可能なのは数値フィールドだけです。

グリッドのアクション：フッタ項目を使用したフィルタ

各グリッドでは，フッタに情報が表示されています。

たとえば，選択されている項目の数，表示されているストーリー・ポイントの数などです。

太字の項目と色の付いた項目はリンクになっています。

太字のテキスト，および赤または緑のテキストをクリックすると，それによって示される項目だけが表示されます。

ヘルプセンター：ヘルプセンターのページでの詳細表示

特定のタブまたはダイアログ・ボックスの詳細を知るには，［**ヘルプ**］ > ［**このページのヘルプ**］を選択します。

Agile Manager の概念について詳しく知るには，ヘルプセンターのホーム・ページを直接表示します（［**ヘルプ**］ > ［**ヘルプセンター**］）。

ヘルプセンターの目次から内容をたどるか，検索語を入力して必要なデータを見つけます。

フィルタを使用すると，特定の領域だけを検索できます。

Agile Manager 内の追加ヘルプのための吹き出しを表示または非表示にすることができます。

設定

サイト，ワークスペース，チーム，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。

設定ページを表示するには，Agile Manager の設定領域にいる必要があります。ヘッダで，⚙ 設定アイコンをクリックします。

> **注:** いくつかの設定ページは，サイト管理者またはワークスペース管理者しか表示できません。詳細については，「ユーザのロールと権限」(34ページ)を参照してください。

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。

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
ワークスペース：サイト内のワークスペースを管理します。詳細については，「ワークスペースの管理」(153ページ)を参照してください。 **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」(157ページ)を参照してください。 **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」(154ページ)を参照してください。	**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」(164ページ)を参照してください。 **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」(161ページ)を参照してください。 **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」(167ページ)を参照してください。 **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」(178ページ)を参照してください。

本項の内容

- サイトの設定 153

- ワークスペースの設定 160
- チームとリリースの設定 167
- ALI の統合設定 178

サイトの設定

サイトの設定は，すべてのワークスペースのサイト全体にわたって適用され，サイト管理者のみが表示および変更できます。

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。

機能の紹介

- ワークスペースの管理 153
- カスタム・フィールドの作成 154
- 必須フィールドの定義 155
- サイト・ユーザの定義 157
- ライセンス使用状況統計の表示 160

ワークスペースの管理

タブ：［サイト］ > ［ワークスペース］。**サイト**管理者にのみ表示されます。

> **注:** 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 400）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。

新しいワークスペースを定義するには，［**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。

> **注意:** 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。

カスタム・フィールドの作成

タブ：［サイト］ > ［フィールド］。**サイト管理者**にのみ表示されます。

次の項目タイプに対して追加フィールドを定義します。

ユーザ・ストーリー，不具合，テーマ，フィーチャー，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）

新しいフィールドは，ダッシュボード・ウィジェットで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。

「必須フィールドの定義」(155ページ)も可能です。

カスタム・フィールドとフィールド・パラメータの最大数

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・フィールドに入れることができるデータ・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**，および**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。
- 複数値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。

カスタム・フィールドの時間変化の追跡

単一値リストフィールドおよび**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ダッシュボードのカスタム・アジャイル・グラフに追加できるようになります。

カスタム・アジャイル・グラフでは，その他のカスタム・フィールドはサポートされません。

［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**］オプションを選択します。

- 各タイプに対して 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。

ダッシュボード上のカスタム・サマリ・グラフでは，次のタイプのカスタム・フィールドを常に表示できます。**日付**，**フリー・テキスト**，**単一値リスト**，**数値**，**ユーザ**。［**複数値リスト**］フィールドは，カスタム・サマリ・グラフではサポートされていません。

詳細については，「カスタム・グラフの作成」(54ページ)を参照してください。

必須フィールドの定義

タブ：［サイト］ > ［フィールド］。**サイト管理者**にのみ表示されます。

ユーザ・ストーリー，不具合，テーマ，またはフィーチャーが最初に作成されるときに，ユーザが値を定義することを必須とします。「カスタム・フィールドの作成」(154ページ)も可能です。

フィールドが必須であることを定義する手順：

1. 次のいずれかを行います。
   - カスタム・フィールドの追加
   - 既存のシステム・フィールドまたはカスタム・フィールドを選択して，［**編集**］をクリック
2. ［**フィールドの追加**］または［**フィールドの編集**］ダイアログ・ボックスで，［**このフィールドを必須としてマーク**］オプションを選択します。

> **注:**
>
> - システム・フィールドは追加，削除，編集できませんが，必須として定義することはできます。
> - 添付フィールドを必須とマークすることはできません。
> - ［**アプリケーション**］フィールドを必須とマークするには，［**ワークスペース**］ > ［**設定**］設定タブを使用します（ワークスペース管理者が利用可能）。

必須フィールドは，［**項目の追加**］ダイアログ・ボックスで，赤色のアスタリスク（*）で示されます。さらに，必須フィールドは，［**フィールド**］設定ページの［**必須**］カラム（［**項目の追加**］/［**インポート**］）および［**[追加] ダイアログに表示**］カラムに表示されます。

- フィールド要件が適用されるのは，［**項目の追加**］ダイアログ・ボックスを使用した項目の追加，バックログ項目のインポート，またはユーザ・ストーリーからフィーチャーへの変換の際だけです。

  グリッドまたは［詳細］ページでの既存の項目の更新，ALM との項目の同期，または Agile Manager API を使用した項目の追加の際には，必須となりません。
- いくつかのシステム・フィールドは，［**項目の追加**］ダイアログ・ボックスに常に表示されま

す。これは［**[追加] ダイアログに表示**］カラムで示され，変更できません。

このフィールドにユーザが値を定義する必要があるかどうかを指定できます。

必須フィールドの最大数

- 各エンティティ・タイプに対して［**項目の追加**］ダイアログ・ボックスに表示できるフィールドの数は，常に表示される標準付属のフィールドを含めて，最大 15 個です。

  この最大数に達すると，そのエンティティ・タイプに対して必須フィールドの定義を追加することはできなくなります。
- ［バックログ項目］フィールドを必須と設定すると，ユーザ・ストーリーと不具合の両方の最大数のカウントに影響します。

> **ヒント:**
>
> フィールドを追加または編集する際には，［項目の追加］ダイアログ・ボックスにすでに含まれているフィールドの数が注に表示されます。

> ［項目の追加］ダイアログ・ボックスに含まれているフィールドを確認するには，次のいずれかの手順を実行します。
>
> - 以下で説明するようにダイアログ・ボックスをプレビューします。
> - ［**フィールド**］設定ページをフィルタ処理します。
> - ［**適用先**］カラムで，関連するエンティティ・タイプを選択します。
> - ［**[追加] ダイアログに表示**］カラムで，［**常に表示**］と［**必要に応じて表示**］を選択します。

更新された［項目の追加］ダイアログ・ボックスのプレビュー

［フィールド］設定タブで，フィールドを選択し，［**プレビュー**］をクリックして，関連するエンティティ・タイプの［項目の追加］ダイアログ・ボックスを，すべての必須フィールドを含めて表示します。

これは，多数の必須フィールドが存在するために，［項目の追加］ダイアログ・ボックスがユーザにとって使いにくくなっていないかを確認する目的で使用します。

> **注意:** プレビュー・ダイアログ・ボックスには最新の変更が表示されますが，編集が終わった後，Agile Manager で変更を反映するためにはログインし直す必要があります。

サイト・ユーザの定義

タブ：［サイト］ > ［ユーザ］**サイト管理者**にのみ表示されます。

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。ユーザの現在のログイン・ステータスは，［**ログイン中**］カラムに表示されます。

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。

ユーザを含める

LDAP システムから既存のユーザを選択し，サイトに追加します。

ユーザを表示するには，カラム見出しに［**氏名**］または［**ログイン名**］のすべてまたは一部を入力します。

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。このボタンが無効になっている場合は，代わりに「新規ユーザの追加」(157ページ)オプションを使用してください。

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。

> **注:**
>
> - ［**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にしてください。

ロールに割り当て

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。

> **注:** 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	［**サイト**］設定ページと［**ワークスペース**］ > ［**ユーザ**］設定ページおよび［**統合**］ > ［**API**］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。 **注:** 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。
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。
チーム・メンバ	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。 • 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。 ［**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，フィーチャー，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。 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。 詳細については，「権限」(163ページ)の設定を参照してください。 • チーム・メンバには**作成者**フィールドに対して読み込み専用アクセス権のみが与えられています。このフィールドはワークスペース管理者のみが変更することができます。 • 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読み

ロール	説明
	取り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。 また，チーム・メンバは次の設定のみ変更できます。 • 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。
表示者	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。 さらに，次の権限が与えられています。 • 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。
統合管理者	NextGen Synchronizer を設定する［**統合**］ > ［**Synchronizer**］設定領域に対する読み取り/書き込みアクセス権が与えられています。
Integration Bridge	Agile Manager と NextGen Synchronizer Integration Bridge 間の通信を管理します。 **注:** セキュリティ上の理由から，このユーザには他のロールは割り当てられません。

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。

> **ヒント:** 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。

ライセンス使用状況統計の表示

タブ：［サイト］>［ライセンス］。コンカレント・ライセンスがインストールされているシステムの**サイト管理者**のみに表示されます。

サイトで使用されているコンカレント・ライセンスの消費率を表示し，次の詳細情報を示します。

- 利用可能なコンカレント・ライセンスの最大数
- ライセンスのピーク利用ポイント
- 平均利用率の時間変化
- 実際のライセンス使用状況に基づくアナリシスのヒント

機能の紹介

グラフに表示されるデータを変更するには，［**表示**］ドロップダウンから次のいずれかを選択します。

- 先週
- 先月
- 日付範囲（日付範囲を入力）

グラフのデータを Excel スプレッドシートにエクスポートするには，［**エクスポート**］をクリックします。

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。

> **ヒント:** 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 161
- テンプレートの設定 163
- ワークスペース・ユーザの定義 164
- アプリケーションの定義 167

［**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」(167ページ)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」(178ページ)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］**ワークスペース管理者**にのみ表示されます。

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」(169ページ)および「リリースを担当するチームの管理」(173ページ)を参照してください。

> **注:** 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」(113ページ)を参照してください。

> **注:** 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，「アプリケーションでの作業」(71ページ)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と，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が 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」(133ページ)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。

> **注:** 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，フィーチャーの優先度を決定します。フィーチャーの WSJF スコアは，フィーチャーの**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，フィーチャー，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」(157ページ)
- 「ワークスペース・ユーザの定義」(164ページ)

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**にのみ表示されます。

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。

標準設定では，新しいワークスペースは，標準設定の不具合テンプレートを使用し，不具合を修正するための単一タスク（見積もりでは 6 時間）で定義されます。必要に応じて，このテンプレートを変更または削除するか，単に［**標準設定の不具合テンプレートに設定**］オプションをクリアします。

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。 **注:** 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。 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。

ヒント: 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］**サイト管理者**と**ワークスペース管理者**にのみ表示されます。

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。

ユーザの現在のログイン・ステータスは，［**ログイン中**］カラムに表示されます。

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。

> **ヒント:** 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。
チーム・メンバ	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。 • 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。 ［**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，フィーチャー，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。 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。 詳細については，「権限」(163ページ)の設定を参照してください。 • チーム・メンバには**作成者**フィールドに対して読み込み専用アクセス権のみが与えられています。このフィールドはワークスペース管理者のみが変更す

ロール	説明
	ることができます。 • 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読み取り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。 また，チーム・メンバは次の設定のみ変更できます。 • 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。
表示者	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 クローザ**］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。 さらに，次の権限が与えられています。 • 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。
統合管理者	NextGen Synchronizer を設定する［**統合**］設定領域に対する読み取り/書き込みアクセス権が与えられています。

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。

> **注:** 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

［**ワークスペース**］ > ［**チーム**］設定タブでワークスペース・チームがすでに設定されている場合は，選択したユーザをワークスペース・チームに割り当てます。

［**ワークスペース**］チームは，リリースをまたがって機能します。ユーザを［**フィーチャー**］チームに割り当てる場合，関連するリリースのコンテキスト内で行います。

詳細については，「チームとリリースの設定」(167ページ)を参照してください。

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］**ワークスペース管理者**にのみ表示されます。

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，フィーチャー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，「アプリケーションでの作業」(71ページ)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，ワークスペース内で設定します。チームとリリ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。

次の 2 種類のチームを設定できます。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**フィーチャー・チーム**です。

ワークスペース・チーム	フィーチャー・チーム
• 複数のリリースで再利用されます。 • タブ：［**ワークスペース**］ > ［**チーム**］ • 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。 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。	• 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。 • タブ：［**ワークスペース**］ > ［**リリース**］［**チーム**］をクリックし，チーム名をクリックします。 • 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。 したがって，バックログ項目のリリースを変更し，そのリリースのフィーチャー・チーム

ワークスペース・チーム	フィーチャー・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。

次の場合は，ワークスペース・チームとフィーチャー・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場合（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場合
- 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 168
- リリースの設定 169
- リリース・スプリントの設定 172
- リリースを担当するチームの管理 173
- チームの設定 174

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］**ワークスペース管理者**にのみ表示されます。

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	✚［**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」(174ページ)を参照してください。 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」(173ページ)を参照してください。
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」(174ページ)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。

タスク	説明
	注意: ワークスペース・チームを削除すると，関連する計画情報とレポート情報も失われます。
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。 **注:** リリースにチームを割り当てると，そのリリースに関するチームのデータを関連するリリースの詳細ページから表示できます。

注: また，特定リリースのスコープ内でのみ使用する**フィーチャー・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，フィーチャー・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」(173ページ)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］。**ワークスペース管理者**にのみ表示されます。

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」(170ページ)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」(170ページ)
- 「リリースの複製」(170ページ)
- 「リリース設定の変更」(170ページ)

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。

> **注:** 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，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。 • 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。
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	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。 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。

タスク	説明
	注: • 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」(173ページ)を参照してください。
リリース作業日の変更	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。 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。 ［**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。
項目の再割り当て動作の決定	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。 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［新規］にリセットするバックログ項目を選択します。
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」(124ページ)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」(172ページ)

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］。**ワークスペース管理者**にのみ表示されます。

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。 **注:** 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。
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，✕［**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。 スプリント番号を変えないことで，ユーザがスプリントを時系列に把握することが容易になります。
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］。**ワークスペース管理者**にのみ表示されます。

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フィーチャー・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。

> **注:** 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）	［**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。 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。 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」(168ページ)を参照してください。
新規フィーチャー・チームの作成（フィーチャー・チームのみ）	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。 ［**フィーチャー・チームの作成**］をクリックします。 フィーチャー・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・チームへのフィーチャー・チームの変換（フィーチャー・チームのみ）」(174ページ)を参照してください。
チームとチーム・メンバの詳細の編集（ワークスペース・チームおよびフィーチャー・チーム）	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，Manage teams for a release「チームの設定」(174ページ)を参照してください。
フィーチャー・チームの削除	現在のリリースでは不要になったフィーチャー・チームを削除します。 フィーチャー・チームを選択し，［**フィーチャー チームの削除**］をク

タスク	説明
（フィーチャー・チームのみ）	リックします。 フィーチャー・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。 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」(168ページ)を参照してください。
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）	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。 **注:** 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。 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。 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。
ワークスペース・チームへのフィーチャー・チームの変換 （フィーチャー・チームのみ）	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，フィーチャー・チームをワークスペース・チームに変換します。 フィーチャー・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。 **注:** 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。

チームの設定

特定のワークスペース・チームやフィーチャー・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は，**ワークスペース管理者**にのみ表示されます。

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	フィーチャー・チーム
• ［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）	• 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・チームとフィーチャー・チームでほとんど違いはありません。

> **注:** 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・チームまたはフィーチャー・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。

> **注:** 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，フィーチャー・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」(168ページ)および「フィーチャー・チームの削除 （フィーチャー・チームのみ）」(173ページ)を参照してください。

ワークスペース・チームへのフィーチャー・チームの変換（フィーチャー・チームのみ）

ワークスペース全体の複数のリリースでフィーチャー・チームを再利用する場合は，フィーチャー・チームをワークスペース・チームに変換します。

フィーチャー・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。

> **注:** ワークスペース・チームは，フィーチャー・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・チームまたはフィーチャー・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	［**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。 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。 **注:** このスプリントごとのデータは，下の表で変更できます。
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・チームまたはフィーチャー・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。フィーチャー・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。
チームが参加するスプリントの選択（ワークスペース・チームまたはフィーチャー・チーム）	• 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。 ［**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。

タスク	説明
	注: 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。 • フィーチャー・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・チームまたはフィーチャー・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。
作業時間の編集	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。 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」(161ページ)を参照してください。
担当可能なスプリントの選択	チーム・メンバが担当できるスプリントを選択します。 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。
チーム・メンバの削除	ユーザを選択し，［**メンバの削除**］をクリックします。 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。

ヒント: 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・チームまたはフィーチャー・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」(126ページ)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。

マウス・カーソルをカラム見出しに合わせると，各項目の計算方法についての詳細が表示されます。

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。

ALI は，ワークスペース内で設定します。ALI ビルドと SCM サーバを設定するには，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。

タブ：［ワークスペース］ > ［ALI サマリ］，［ビルド］，［コード］

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。

ヒント:

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。

> 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」(182ページ)を参照してください。

ALI の設定には，次の手順が含まれます。

- 「統合」(179ページ)
- 「ビルド管理」(179ページ)
- 「ソースコード管理」(179ページ)
- 「ALI のトラブルシューティング 」(181ページ)

統合

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。

1. 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」(186ページ)を参照してください。
2. 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」(190ページ)
- 「ビルド構成の追加と編集」(192ページ)

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」(196ページ)

「ブランチの追加と編集」(208ページ)

- **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」(202ページ)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時間単位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す。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。

ワークスペース間での ALI アーティファクトの共有

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のリリースで ALI 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」(190ページ)
- 「リポジトリの追加と編集」(196ページ)

> **注:** 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 の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 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. ［**プリエンプティブ認証**］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 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。

> **注:** 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」(215ページ)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

> **注:** 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）	• 1.6 • 1.7	• 1.6.11 • 1.6.16 • 1.7.1 • 1.7.3
Concurrent Version Systems（CVS）	• 1.11 • 1.12	• 1.11.22 • 1.11.23 • 1.12.13
Microsoft Team Foundation Server（TFS）	• 2012 • 2013	• 2012 (11.0.51106) • 2013 (12.0.30723.0)
Perforce	• 2013.1 • 2014.2	• 2013.1/685046 • 2014.2/935585

SCM システム	推奨バージョン	テスト済みバージョン
Git	• 1.8 • 2.1	• 1.8.3.4 • 2.1.2

> **注:** Agile Manager は，上記の SCM リポジトリのすべてのバージョンで動作しますが，最善の結果を得るために，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とバージョンをまとめます。

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	• Jenkins • Hudson	
TestNG	• Jenkins • Hudson	• Hudson 0.8 • Jenkins 0.32
NUnit	• Jenkins • Hudson • TFS 2012 • TFS 2013	• Hudson 0.10 • Jenkins 0.14
Visual Studio Managed Unit Testing Framework	• 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とバージョンをまとめます。

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	• Jenkins • Hudson	• Hudson 1.1 • Jenkins 1.3
NCover	• Jenkins • Hudson	• Hudson 0.3 • Jenkins 0.3（NCover 3.4.18.6937 x86 試用版）
Visual Studio 2012 Code Coverage	• TFS 2012 • TFS 2013	

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 186
- Hudson/Jenkins の ALI 用の設定 187
- ALI Hudson/Jenkins プラグインの設定 188
- ビルド・サーバの追加と編集 190
- ビルド構成の追加と編集 192

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。

TFS サービス	説明
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。の［Agile Manager 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	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。 HP ALIVisual Studio 拡張（オプション） 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

TFS サービス	説明
	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。
ビルド・サービス	ビルド情報を公開します。 **TFS サーバを使用するシステムでのビルド要件** 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。 • 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。 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。 TFS ビルド・プロバイダは，PUSH 機能をサポートしていません。

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。

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」(188ページ)を参照してください。

Force.com サポート

［ALI サマリ］ページで，**Hudson** または**Jenkins Force.com**・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。

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**。

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。

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	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

情報を含める	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。 **注意:** 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。
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。

注:

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」(211ページ)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。

> **ヒント:** 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。

1. 手動でのビルド・サーバの追加と編集

   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。［**設定の検証**］をクリックして，接続を確認します。

   > **注:** 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・アドレスとして次の形式を使用する必要があります。
`http://tfsServer:tfsport/tfsali/Service/BuildService.svc/ali/projectCollectionName`。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」(186ページ)を参照してください。

3. 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。

> **注意:** 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」(180ページ)を参照してください。

4. ビルド・サーバのプロパティを編集します。

［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。

プロパティ	説明
プリエンプティブ認証	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。

5. 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」(192ページ)を参照してください。

6. 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」(211ページ)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。

> **ヒント:** 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。

1. ビルド構成の追加と編集を手動で行う次のいずれかを行います。

タスク	説明
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。 **注:** 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。 **注:** 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。

プロパティ	説明
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。

注: 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」(187ページ)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。

ヒント: 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，適切なフィーチャーを実装し，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 195
- SCM エージェント 196
- リポジトリの追加と編集 196
- 外部リポジトリ・ビューアへのリンクの設定 206
- ブランチの追加と編集 208

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」(202ページ)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。」(202ページ)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

> **ヒント:** 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」(192ページ)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。**

   リポジトリ・タイプに応じて，次のいずれかの表を参照してください。
   - 「SVN プロパティ」(197ページ)
   - 「CVS プロパティ」(198ページ)
   - 「Git プロパティ」(199ページ)
   - 「Perforce プロパティ」(200ページ)
   - 「TFS プロパティ」(201ページ)

SVN プロパティ	コメント
接続と認証	サーバ接続の詳細を入力します。 **場所** のアドレスは，リポジトリの実際のルートをポイントする必要があります。 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フレーズを入力する必要があります。 **ヒント:** 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「`svn info <URL>`」と入力するとルートを特定することができます。
差異テンプレート/ファイル・テンプレート	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」(206ページ)を参照してください。 **注:** 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。
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。

SVN プロパティ	コメント
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。

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。

CVS プロパティ	コメント
接続と認証	サーバ接続の詳細を入力します。 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。 CVSROOT プロパティは，pserver プロトコルでは必須です。
CVS プロトコル	CVS リポジトリとの接続方法です。 **注:** 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。
CVS ルート	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>]`
コミット間隔	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。
初期日付時刻	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。 **注:** 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。
CVS サーバ・エンコーディング	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）。
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。

CVS プロパティ	コメント
差異テンプレート/ファイル・テンプレート	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」(206ページ)を参照してください。 **注:** 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。

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。

Git プロパティ	コメント
接続と認証	サーバ接続の詳細を入力します。 **注:** • 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。
差異リンクの表示/ファイル・リンクの表示	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」(206ページ)を参照してください。 **注:** 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。
GitHub 差異/ファイル・リンク・	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

Git プロパティ	コメント
テンプレートの表示	差異とファイルを表示します。 **注:** 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。

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。

Perforce プロパティ	コメント
接続と認証	サーバ接続の詳細を入力します。 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，`host:port//depot_name` の形式を使用します。
差異リンクの表示/ファイル・リンクの表示	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」(206ページ)を参照してください。 **注:** 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。
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	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。 **注:** 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。

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。

TFS プロパティ	コメント
接続と認証	サーバ接続の詳細を入力します。 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。 `http://tfsServer:tfsport/tfs/ProjectCollectionName` の形式を使用してください。
差異リンクの表示	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」(206ページ)を参照してください。 **注:** 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。
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ときに含めるリビジョン数。
行カウントサービスの URL	TFS サーバの行カウント・サービスの URL。 **注:** 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」(186ページ)を参照してください。 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（`http://tfsServer:tfsport/tfsali/Service/LineCountService.svc`）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。
初期リビジョン	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。

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。

   > **注意:** 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」(180ページ)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。

   > **注:** 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を選択します。

   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」(211ページ)を参照してください。

6. **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。

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」(195ページ)を参照してください。

次のいずれかを行います。

- 「コード変更を他の識別子に割り当てる操作」(203ページ)
- 「コミット・パターンの設定」(203ページ)
- 「エディタを使用したコミット・パターンの設定」(204ページ)

コード変更を他の識別子に割り当てる操作

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`.

a. 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。

b. ［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。

c. ［**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

a. 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。

b. 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	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。 Agile Manager が ID を検索するフィールドを指定できます。前述の「コード変更を他の識別子に割り当てる操作」(203ページ)を参照してください。
ID のプレフィックス	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。

パラメータ	説明
	例：#，$，NUM
標準設定の Tasktop コミット・パターンを含める	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。 このオプションは標準設定で有効です。
大文字と小文字が区別されるコミット・メッセージ	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。 このオプションは標準設定で無効です。
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	その後に開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

a. 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。

b. ［**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。

c. 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」(204ページ)
「例 2」(205ページ)
「例 3」(205ページ)

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"
```

d. 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・	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。

オプション	説明
メッセージ	
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。

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
`${filePath}`	リポジトリ内のファイルのパス。
`${revision}`	選択したファイルのリビジョン番号。
`${fromRevision}`（差異リンクのみ）	ファイルの差異表示で使用する以前のリビジョン番号。
`${fromFilePath}`（差異リンクのみ）	元のリビ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=$'{'fromFilePath'}'&oversion=$'
{'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：** `$/ProjectName/folder/readme.txt`
cs, version（ファイル・リンクのみ）	TFS 変更セットの ID。
opath（差異リンクのみ）	元のソース・ファイルの完全パス（$ 記号とプロジェクト名を含む）。 **例：** `$alireplica/alik/pom.xml`
oversion（差異リンクのみ）	選択したファイルの元のリビジョンの TFS 変更セットの ID。
mpath （差異リンクのみ）	変更されたソース・ファイルの完全パス（$ 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
`${blobId}`	blob SHA。
`${commitId}`	commit SHA。
`${branchName}`	ブランチの名前。
`${filePath}`	Git リポジトリ内のファイル・パス（先頭の **/** なし）。
`${prevBlobId}`（差異リンクのみ）	旧バージョンのファイルの blob SHA。
`${prevCommitId}`（差異リンクのみ）	親コミットの commit SHA。
`${prevFilePath}`（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）。

ブランチの追加と編集

ヒント: 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」(192ページ)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」(209ページ)
「最終変更読み取り」(209ページ)
「ロック・ポリシー」(210ページ)
「ブランチ」(209ページ)
「チェックイン・ポリシー」(210ページ)
「リリース」(211ページ)
「アプリケーション」(211ページ)

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。

> **注:** ブランチ・パスには，サブ・フォルダを含むことができます。

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。

> **注:** 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。

> **注:** 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

注: 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。

注:

- 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」(196ページ)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：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。

> **注:**
>
> - 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」(196ページ)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」(190ページ)および「リポジトリの追加と編集」(196ページ)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。

> **注:** 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

- Force.com と ALI の前提条件 212
- プロジェクトのデプロイメント，テスト，レポート作成 212
- Hudson/Jenkins に関する Force.com の構成 214

Force.com と ALI の前提条件

Force.com と HP ALI の統合では，次の要件を満たす必要があります。

要件	詳細
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」(182ページ)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） • HP ALI Hudson/Jenkins Force.com プラグイン（［ALI サマリ］ページからダウンロード） 詳細については，「Hudson/Jenkins の ALI 用の設定」(187ページ)を参照してください。
ビルド管理サーバ	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/ からダウンロードします。
HP force-deploy-task（`force-deploy-task-bundle.zip`）	［ALI サマリ］ページからダウンロードします。 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>
```

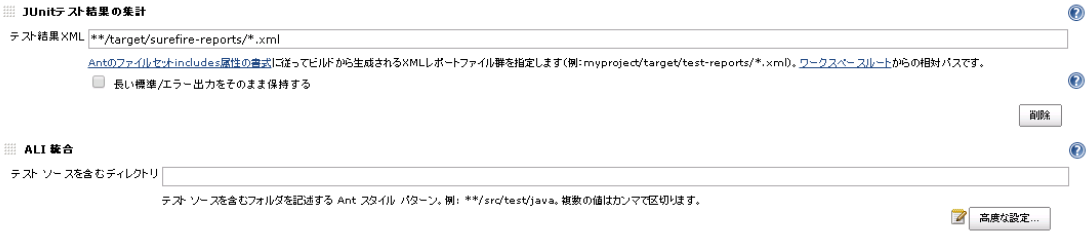
HP force-deploy-task の説明（この例で，**sfdeploy** として定義されています）：

username	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
password	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

serverurl	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
deployRoot	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
runalltests	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 • **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る。コードカバレッジは提供されない。
reportDir	すべてのレポートの格納先を定義する属性。
batchtest	開始するテストを指定する要素。runalltests=**false** の場合にのみ有効。 fileset　実行するテストのファイル・セットを定義する要素 dir　テストが格納されているディレクトリを定義する属性 include　実行するテストのクラスを定義する要素 name　実行するテストのクラス名のパターンを定義する属性

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。



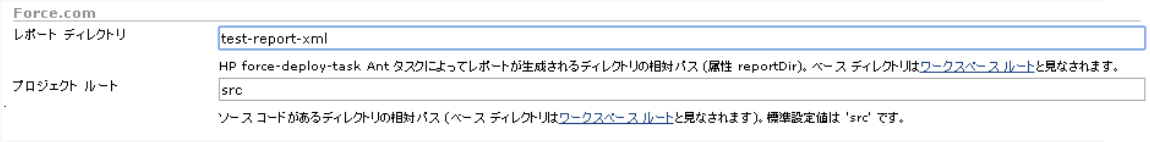
4. テスト・レポート XML で，文字列 `test-report-xml` を実際のレポートのディレクトリ（force-deploy-task の reportDir 属性）で置換します。

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

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`

> **注:** 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。

API 統合

アプリケーションを Agile Manager と統合するには，サイト管理者はアプリケーションを Agile Manager の［**統合**］ > ［**API**］設定タブで登録する必要があります。詳細については，「統合へのアプリケーションの登録」(219ページ)を参照してください。

> **注:** API のコンテキストでのアプリケーションとは，開発中で Agile Manager と統合する予定のアプリケーションのことです。
>
> バックログを編成するために Agile Manager 内で使用される，Agile Manager アプリケーションのことではありません。
>
> Agile Manager アプリケーションの詳細については，「アプリケーションでの作業」(71ページ)を参照してください。

- アプリケーションは，REST をサポートする任意のプラットフォームの任意の言語で作成できます。要求および応答のデータは，特に指定のない限り，JSON 形式です。
- API は HTTPS 経由で通信します。
- アプリケーション・サーバは，Agile Manager API 上での認証に使用されるクライアント・トークンを保存します。このトークン，およびその取得に使用するクライアント ID とシークレットは，パスワード保存時と同程度のセキュリティ上の考慮を払って保存する必要があります。

認証の概要と要求のフローについては，「API authentication」(221ページ)を参照してください。

一般的なリソース

開発者は，Agile Manager のグラフィカル・ユーザ・インタフェースで利用可能なエンティティを取得して操作できます。この中には，リリース，バックログ項目，ワークスペース，およびその他があります。

固有のリソース

開発者は，特定のユーザおよび日付範囲用に Agile Manager に保存されているタイム・シート・データを取得できます。これは，HP Project and Portfolio Management (PPM) などのプロジェクトおよびポートフォリオ管理ソフトウェアで役に立ちます。

Agile Manager 2.30 のインストール後に Agile Manager に入力されたデータのみ，API 経由で利用できます。前のバージョンで入力されたデータは，タイムシート・レポートには反映されません。

API インタラクティブ・ヘルプ

サポートされているエンティティを探索し，Agile Manager からデータを要求するには，API インタラクティブ・ヘルプを使用します。インタラクティブ・ヘルプから直接，または例をコードにコピーすることで，Agile Manager と直接やり取りできます。

Agile Manager ⓘ ヘルプ・メニュー（［**ヘルプ**］ > ［**API インタラクティブ ヘルプ**］）から，または［**統合**］ > ［**API**］ 設定ページから，API インタラクティブ・ヘルプにアクセスします。

1. インタラクティブ操作を実行するには，ページ上部でクライアント ID とシークレットを入力し，［**認証**］をクリックします。

   > **注:** 資格情報を入力せずとも，利用可能なリソース，操作，およびパラメータを表示できます。資格情報は，操作を送信する場合にのみ入力する必要があります。

2. 固有または一般的なリソースおよび操作の詳細については，それぞれを展開してください。

   timesheet リソースは，タイムシート・データ生成用に指定された操作を持つ固有のリソースです。

   Workspaces，**releases**，および **backlog_items** などは，すべて同じ操作を持つ一般的なリソースです。

3. 各操作について，［**説明**］カラムの説明に従って，［**値**］カラムにパラメータ値を入力してください。
4. ［**送信**］をクリックして，指定したパラメータを使用して操作を実行するか，例または構文をコードにコピーします。

応答のサンプルの表示:

Unique resources　General resources

All general resources have similar functionalities and the same parameters.

workspaces　Show/Hide | List Operations | Expand Operations

GET　/api/workspaces　Returns a list of all available workspaces

Implementation Notes

Availability depends on the workspaces assigned to your application registration.

Submit　Hide Response

Request URL

http://16.60.158.174:8080/agm/api/workspaces

Response Body


```
{
  "data": [
    {
      "type": "workspace",
      "id": 1000,
      "description": "<p>Default workspace</p>",
      "name": "Default"
    }
  ],
  "TotalResults": 1
}
```


Response Code

200

Response Headers


```
{
  "date": "Tue, 02 Jun 2015 11:45:43 GMT",
  "expires": "Thu, 01 Jan 1970 00:00:00 GMT",
  "content-length": "116",
  "content-type": "application/json"
}
```


注意: 実行される POST 操作および PUT 操作は，バックログ項目またはリリースの追加や編集など，データの実際の変更を行います。自分および他のユーザが，Agile Manager でこれらの変更を表示できます。

このため，［**削除**］など，特定の操作の［**送信**］ボタンを削除にして，API インタラクティブ・ヘルプを通じて不可逆的な変更を行えないようにしています。

参照情報：

「API exceptions」(228ページ)

HP PPM との統合の詳細については，Project and Portfolio Management（PPM）のドキュメントを参照してください。

統合へのアプリケーションの登録

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［**統合**］を選択します。

タブ：［統合］ > ［API］。**サイト管理者**にのみ表示されます。

アプリケーションを Agile Manager と統合するために登録します。登録により，OAuth を介して API を認証する際に使用できるクライアントの資格情報が作成されます。

クライアントとは， API 経由で Agile Manager にアクセスする Agile Manager ユーザのようなものです。クライアントは，他の Agile Manager ユーザと同様に特定のワークスペースとロールに割り当てられます。クライアント ID は，新しいアプリケーションを登録すると自動的に生成されます。

クライアント・シークレットは，各クライアントごとに生成されます。このシークレットはユーザ・パスワードおようなもので，安全に記録しておく必要があります。Agile Manager では各シークレットを一度しか生成しないため，シークレットを後で取得することはできません。必要な場合は，シークレットを再生成して新しいものを取得してください。

機能の紹介

新規アプリケーションの登録

1. ✚［**新規追加**］をクリックします。
2. ダイアログ・ボックス内のフィールドに値を入力し，［**登録**］をクリックします。

   クライアントに割り当てられるワークスペースとロールによって，クライアントと API でアクセスできる項目が決まります。詳細については，「ユーザのロールと権限」(34ページ)を参照してください。
3. ［**クライアント シークレット**］ダイアログ・ボックスから，API で使用するためにシークレットを安全な場所にコピーします。後で Agile Manager からこのシークレットにアクセスすることはできません。

   このダイアログ・ボックスに表示される［**クライアント ID**］は，［**統合**］ > ［**API**］タブのグリッドにも表示されます。

既存のクライアントの編集

クライアントの［**名前**］，［**説明**］，［**ワークスペース**］，または［**ロール**］を変更するには，グリッド内の［クライアント ID］リンクをクリックします。クライアント ID の値を変更することはできません。

シークレットの再生成

1. 既存のクライアントの行を選択し，［**シークレットの再生成**］をクリックします。
2. シークレットを再生成することを確認します。これで現在のシークレットが非アクティブになり，関連するすべての場所でシークレットを更新する必要があります。
3. ［**クライアント シークレット**］ダイアログ・ボックスから，API で使用するためにシークレットを安全な場所にコピーします。後で Agile Manager からこのシークレットにアクセスすることはできません。

既存のクライアントの削除

既存のクライアントを使用しなくなったら，削除します。

既存のアプリケーションの行を選択し，✕［**資格情報の削除**］をクリックします。

API インタラクティブ・ヘルプ（ベータ）を開きます。

1. ［**API インタラクティブ ヘルプ**］をクリックします。
2. インタラクティブ・ヘルプ・ページの右上隅で，クライアント ID とシークレットを入力して，API 操作にアクセスします。

インタラクティブ・ヘルプは，ヘルプ・メニュー（［**ヘルプ**］ > ［**API インタラクティブ ヘルプ**］）からも利用できます。

詳細については，「API 統合」(217ページ)を参照してください。

API authentication

To support the API, Agile Manager implements a Client Credential flow in OAuth. For more information on the OAuth standard and the Client Credential flow, see The OAuth 2.0 Authorization Framework.

You need an OAuth access token in order to request data from Agile Manager. The access token must be included in the header of each API request.

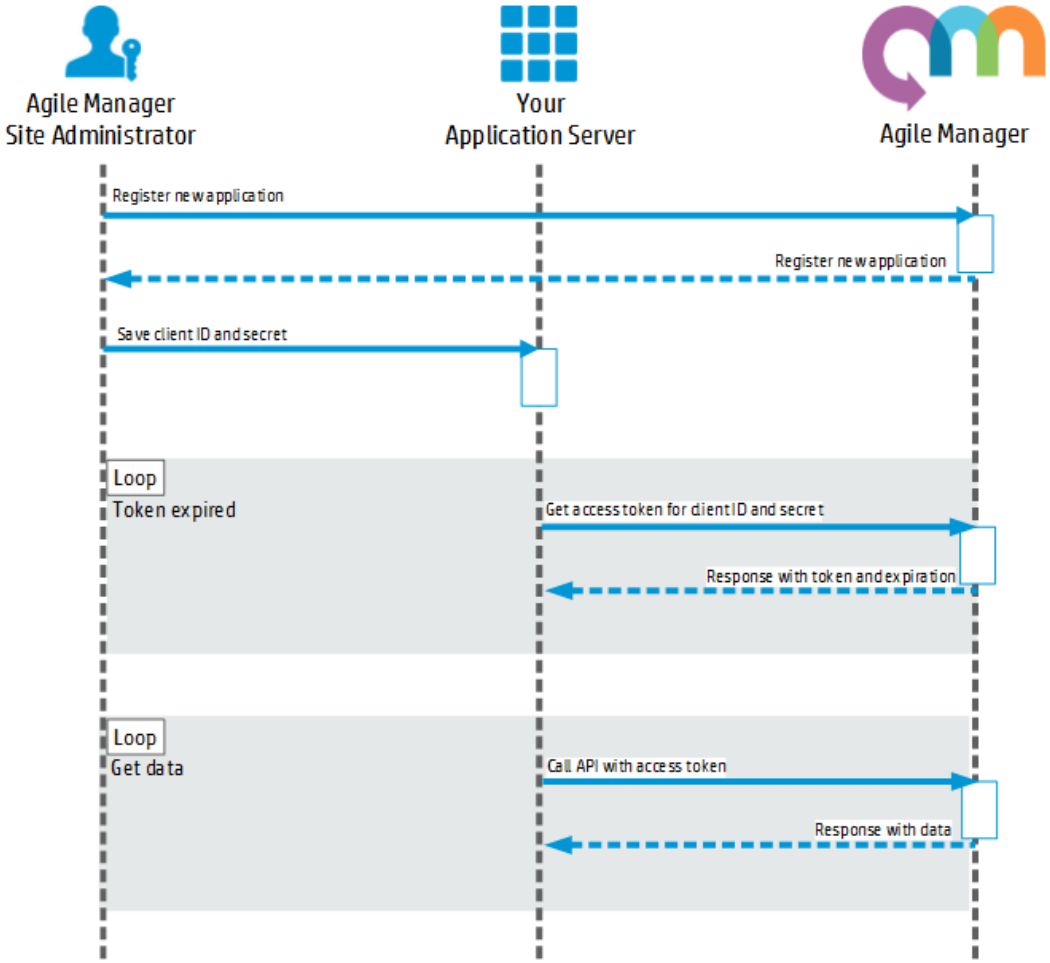
> **注:** If you use the API Interactive Help (beta), this token is obtained automatically for your when you log in to the Interactive Help using a pre-generated Client ID and Secret. For details, see 「統合へのアプリケーションの登録」(219ページ).

Get a token manually

1. Generate a Client ID and Secret on the **Integrations** > **API** configuration page. For details, see 「統合へのアプリケーションの登録」(219ページ).
2. Send the Client ID and Secret to the token endpoint resource, Access Token.
3. When the current token expires, send the Client ID and Secret to the Access Token resource again to get a new token.

> **注意:** The access token and the Client ID and Secret used to acquire it should be stored with the same security considerations used to store passwords.

Click to view a diagram of the Agile Manager API authentication sequence.



Access token resource

The token resource returns data containing the access token required in the header for other requests in the API.

Access token URI: `/agm/oauth/token`

This resource is the **Authorization Endpoint** described in the The OAuth 2.0 Authorization Framework, and can be returned by either a GET operation or POST operation.

Return values

The JSON array for each record contains the following fields:

access_token	The token to be passed as the value of the Authorization header in requests to resources in /agm/api/

token_type	Generally "bearer"
expires_in	Generally about one hour (seconds)
scope	Generally "read trust write"

Return Value Example

```
{
        "access_token":"777856517_09a705b4-a4b7-4812-98b6-136210de7e4c",
        "token_type":"bearer",
        "expires_in":3599,
        "scope":"read trust write",
}
```

Example getting token with GET Operation

```
GET http://my-server:8080/agm/oauth/token?grant_type=client_credentials
HTTP/1.1

Accept: application/json

Authorization: Basic‹base 64 representation of OAuth Client ID:OAuth
secret›
```

Example getting token with POST Operation

```
POST http://my-server:8080/agm/oauth/token HTTP/1.1

Accept: application/json

Content-Type:application/x-www-form-urlencoded

client_id=‹client ID› & client_secret=‹secret› & grant_type=client_
credentials
```

GET query specifications

GET queries are used to retrieve a specific set of items from Agile Manager.

This topic provides specifications for 「Queries」(224ページ), 「Pagination」(226ページ), 「Fields」(227ページ), and 「Ordering (Sorting)」(227ページ). Within in each syntax description below, click hyperlinks links to drill down for further details.

The following is an example of a full query within a GET request.

```
http(s)://…/agm/api/workspaces/1000/releases?query=”id>1001”&order-by=end_
date&fields=id,name,end_date&offset=1&limit=3
```

This example returns releases with IDs greater than **1001** from the default workspace (workspace ID = 1000).

The releases returned are sorted in ascending order, by the release end date.

The fields included in the data are limited to the release **ID**, **name**, and **end date**.

Only three releases are returned, starting from the second release in the workspace.

Queries

Each query consists of a **query statement**.

- Query statements are surrounded in double-quotes ("), and consist of one or more query phrases and any relevant logical operators.
- You must have at least one query phrase in each statement. If you add additional query phrases, you must add a logical operator before each one.

Use the following query syntax:

```
query="<query phrase>[[<logical operator><query phrase>]]"
```

The following example shows a query statement that includes multiple query phrases.

```
http://.../backlog_items?query="id>100;status='open';(rank>10||rank<20)"
```

This example returns all backlog items that have an ID greater than **100**, who's status is **Open**, and are ranked between **10** and **20**.

Query phrases

You can nest query phrases within statements as needed, as well as promote specific phrases using parentheses.

Use an exclamation mark (**!**) as an optional **negate keyword**.

Use the following syntax for each query phrase:

```
[negate keyword]<field name><comparison operator><value>
```

The following example shows a query phrase which would return all items that have an ID other than 100 or 101.

```
"!(id=100 || id=101)"
```

Comparison operators

Comparison operators are used to separate between field names and their values, and include the following:

Operator	Description	Examples
=	Equals to	`id=1001` returns all items with an ID of **1001**
<	Less than	`id<1001` returns all items with an ID less than **1001**
>	Greater than	`id>1001` returns all items with an ID greater than **1001**
<=	Less than or equal to	`id<=1001` returns all items with an ID less than or equal to **1001**
>=	Greater than or equal to	`id>=1001` returns all items with an ID greater than or equal to **1001**

Values

Values are either numerical or string based.

String values must be surrounded by single quote (`'string'`).

Any single quotes or double-quotes within a string value must be preceded by a backslash (\).

The following example shows a query that will return all backlog items named As a user I want to access the "configuration" area

```
"name='As a user I want to access the  \"configuration\" area'"
```

Logical operators

Logical operators are used to separate between query phrases or query statements, and include:

Operator	Description	Example
;	And	`"id>100;status='open'"` returns all items with an ID greater than **100** and a status of **open**
||	Or	`"!(id=100 || id=101)"` returns all items that have an ID other than **100** or **101**.

Pagination

Pagination allows you to retrieve a limited collection of results from Agile Manager, as well as an offset of results.

> **注:** In the response, the **Data** section includes only items defined by the offset and limit values.
>
> However, the **TotalResults** value reflects the entire number of items returned from the query, without the offset and limit.

The following example returns 10 domains, at places 40-49:

```
*** Request ***
GET /backlog_items?offset=40&limit=10
Accept:             application/json
Host:               agm.com:8080

*** Response ***
HTTP/1.1 200 OK
Content-Encoding:   gzip
Content-Type:       application/json;q=0.9
Date:               Mon, 27 Mar 2014 12:11:05 GMT
Server:             Jetty(7.5.4.v20111024)
{
       "data": [
               ...
       ],
        "TotalResults":40
}
```

Pagination keywords include:

Limit

Limits the collection of results to a specific number of items.

If no limit parameter is provided, the results are limited to default maximum limit, which is 2000.

Offset

Defines the starting point for the collected results.

If no offset parameter is provided, the results start from **0** (zero).

If you use an offset value, you must also use a limit value. Any offsets provided without a limit value are ignored.

Fields

Query fields allow you to limit the set of fields returned with the results, using the following syntax:

```
fields=<field name>[[,<field name>]]
```

Field names must be separated by commas (**,**)

Some fields are always returned, including: **type**, **subtype**, and **id**

If no fields are defined, all of the fields for the specified resource are returned.

> **ヒント:** To view the full list of fields for an entity submit a GET operation for that entity.

The following example shows a set of fields.

The data returned with this query will include details about the rank, name, and end_date fields only, in addition to the fields which are always returned.

```
fields=rank,name,end_date
```

Ordering (Sorting)

Allows you to sort a collection of results retrieved, using the following syntax:

```
order-by=[<direction>]<field name>[[,[<direction>]<field name>]]
```

By default, results are sorted in ascending order. This default is used whenever the direction is left empty.

Use a minus sign (**-**) to sort results in descending order.

The following example shows a query that will return items sorted:

- First by *name*, in ascending alphabetical order;
- And then sub-sorted by *status*, in descending order.

```
http://.../backlog_items?order-by=name,-status
```

Back to top

API exceptions

Exceptions are returned in format `application/json`. The `Id` element refers to the exception type. The `Title` provides more specific information.

Your application handles REST exceptions by extracting the exception `Id` and `Title`, and taking application-appropriate action.

Example

```
{
        "Id": "qccore.required-field-missing",
        "Title": "Missing required field: severity for entity defect",
        "ExceptionProperties": [{
                "Name": "field-name",
                "StringValue": "severity"
        }, {
                "Name": "entity-name",
                "StringValue": "defect"
        }],
                "StackTrace": null
}
```

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。

Integration Bridge
Agile Manager と，HP ALM など，ファイアウォールの背後に配置されるオンプレミス・アプリケーションの間で双方向通信を可能にするプラットフォーム。

Integration Bridge サービス
システムの起動時に Integration Bridge が自動的に起動することを確認する，Windows サービスまたは Linux デーモン。

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。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。

ア

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。管理者はテーマとフィーチャー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，割り当てるフィーチャーによって定義されます。

アプリケーション（API）
Agile Manager API を介して開発し，API を介して Agile Manager と統合させるアプリケーションまたはプログラム。開発したアプリケーションは設定領域に登録し，OAuth を介して API を認証する際に使用されるクライアントの資格情報を作成します。

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。

エンティティ・リンク
Agile Manager または ALM 内の 2 つのエンティティ間のリンク（要件と不具合間のリンクなど）。

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
設定領域で管理者によって定義されるフィールド。カスタム・フィールドは，サイトおよびワークスペース・レベルで定義され，ユーザ・ストーリー，不具合，すべてのバックログ項目（ユーザ・ストーリーと不具合），テーマ，またはフィーチャーに適用できます。

ク

クライアント ID
Agile Manager API 経由で Agile Manager と統合するクライアント・アプリケーションに対して作成される ID。クライアントは，Agile Manager ユーザと同様に特定のワークスペースとロールに割り当てられます。

クライアント・シークレット
特定のクライアントのパスワードで，Agile Manager と統合するアプリケーションに対して作成されます。このクライアント・シークレットはパスワードのようなもので，一度生成すると，再取得できないため，しっかりと記録しておいてください。必要な場合は，新しいシークレットを生成し，現在のシークレットを置き換えます。

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，あるいはどちらと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。

サ

サイクル
ALM リリースの下位区分。ALM では，要件と不具合をリリース内のサイクルに割り当てることができます。リリースの同期時に，ALM のサイクルは Agile Manager のスプリントと照合されます。

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

タイム・シート・データ（API）
API 経由で Agile Manager から取得できるデータ。タイム・シート・データには，割り当て済みの各タスク，指定されたユーザ，および特定の時間フレーム内の［投入（時間）］フィールドに対して行われた変更が含まれています。

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フィーチャー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。

フ

フィーチャー
アプリケーションの機能領域。複数のフィーチャーがグループ化され，1 つのテーマを構成します。フィーチャーは，関連付けられているユーザ・ストーリーによって実現されます。

フィーチャー・チーム
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るチーム。

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。

ワ

ワークスペース
エンタープライズ組織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る，データ表示の最上位レベルのレイヤ。ユーザは，特定のワークスペースに割り当てる必要があり，割り当てられたワークスペース内のデータのみを表示してアクセスできます。

ワークスペース・チーム
ワークスペース・レベルで作成され，複数のリリースで再利用されるチーム。

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。

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。

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。

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。

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。

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。

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。

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。

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。

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。

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，フィーチャーに関連付けることができます。

優

優先側 / 優先エンドポイント

Agile Manager と ALM の間でデータを同期する場合：競合に備えてそのデータが使用されるエンドポイントで，Agile Manager と ALM の両方で同じエンティティが変更された場所。

ドキュメントのフィードバックを送信

本ドキュメントについてのご意見、ご感想については、電子メールでドキュメント制作チームまでご連絡ください。このシステムで電子メールクライアントが設定されていれば、このリンクをクリックすることで、以下の情報が件名に記入された電子メールウィンドウが開きます。

Feedback on ユーザーズ・ガイド (Agile Manager 2.40)

本文にご意見、ご感想を記入の上、[送信] をクリックしてください。

電子メールクライアントが利用できない場合は、上記の情報をコピーしてWebメールクライアントの新規メッセージに貼り付け、SW-Doc@hp.com宛にお送りください。

お客様からのご意見、ご感想をお待ちしています。

Java™
COMPATIBLE