

Scrum<sup>1</sup>流程。这些实践为软件开发团队与业务沟通的方式以及业务和开发团队管理项目的原则提供了框架。

- **计划游戏（Planning Game）** 实践是这个圈的核心。它告诉我们如何将项目分解为特性、故事和任务。它为这些特性、故事和任务的评估、优先级排序和排期提供了指引。
- **小步发布（Small Releases）** 指导团队以小块的方式开展工作。
- **验收测试（Acceptance Tests）** 为特性、故事和任务提供“完成”的定义。它向团队展示了如何制定明确的完成标准。
- **完整团队（Whole Team）** 传达了这样一个概念：软件开发团队由许多不同的职能人员组成，包括程序员、测试人员和管理人员，他们都朝着同一个目标一起工作。

位于生命之环中间的圈是面向团队的实践。这些实践提供了开发团队在团队内进行沟通和管理的框架和原则。

- **可持续节奏（Sustainable Pace）** 的实践可以防止开发团队在完成之前过快地消耗资源和精力。
- **代码集体所有（Collective Ownership）** 确保团队不会将项目分割成一堆知识孤岛。
- **持续集成（Continuous Integration）** 使团队专注于频繁地进行反馈闭环，以随时了解他们目前的进展。
- **隐喻（Metaphor）** 这种实践创造并传播关于待开发系统的词汇和语言，以便团队和业务部门进行交流使用。

---

<sup>1</sup> 或者至少是 Scrum 最初的构想。现在，Scrum 已经吸收了更多的极限编程的实践。