

# L'évolution d'XP à AGF-AM

*L'eXperience Positive*

Boris Gonnot  
Patrick Wilson  
23/03/2006



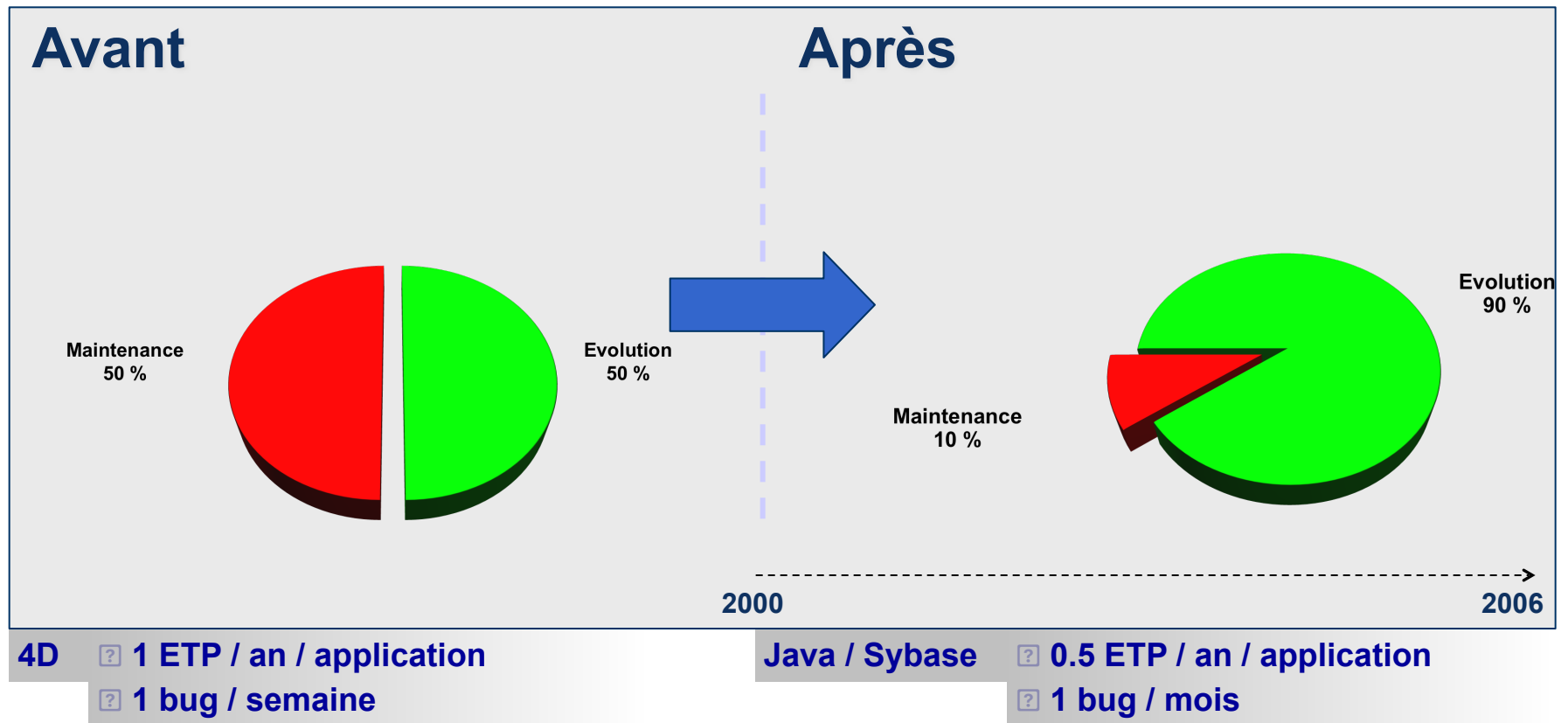
# Sommaire

- ❑ Ça marche !
- ❑ Pourquoi XP ?
  - Les raisons du choix
  - Premier projet
- ❑ Évolution depuis 2001
  - Les pratiques XP
  - Diffusion de la méthode
  - Les **futurs** axes d'évolution
- ❑ Conclusion



# Ça marche !

## *Avant / Après : En quelques chiffres*



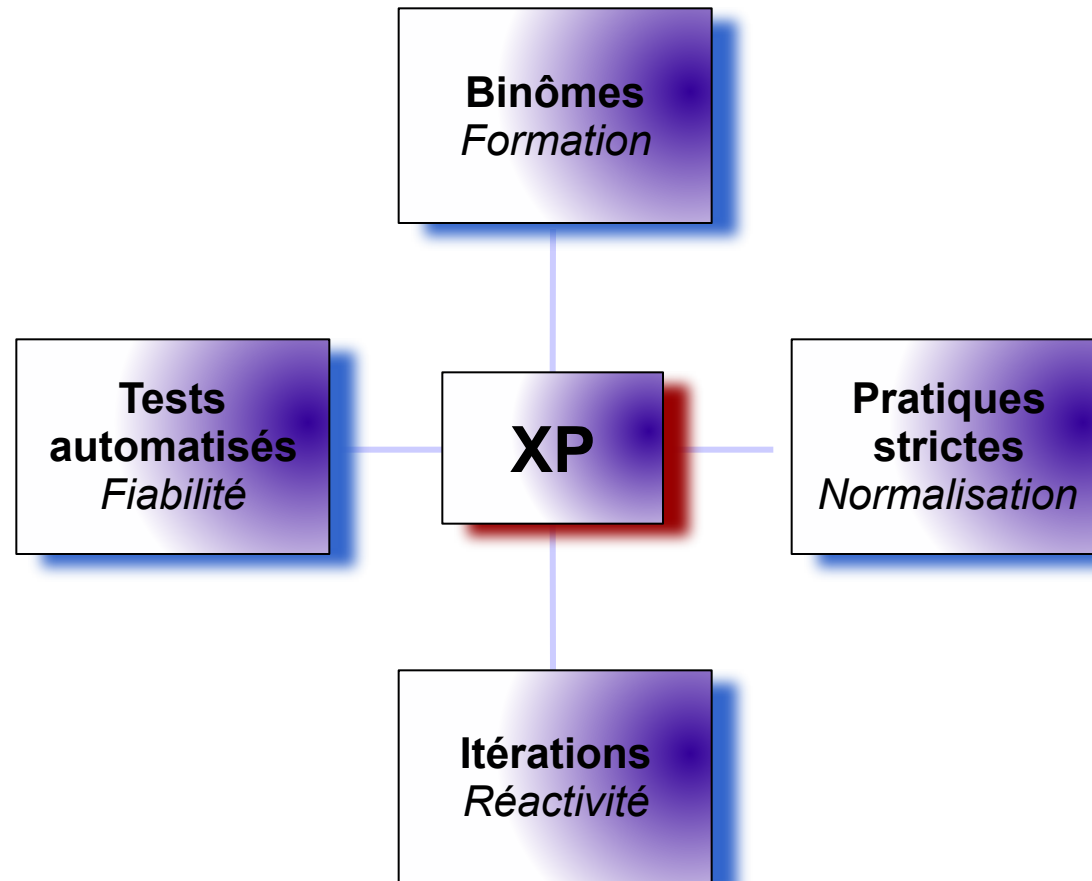


# Pourquoi XP ?

---



# Raisons du choix...





# Premier projet

## [?] Projet « Infocentre »

- Chaîne d'information Back-Office
- 23 Imports/Traduction, 25 Traitements

## [?] Équipe

- 1 chef de service, 1 client, 1 coach, 4 développeurs
- 1 développeur confirmé java, 4 débutants

## [?] Délai

- 10 mois



# Bilan

## [?] Résultat

- Réduction du temps de traitement de 2 jours à 4 heures

## [?] Bilan

- Bilan extrêmement positif
- Qualité / Fiabilité
- Adéquation aux besoins fonctionnels : application conforme au besoin réel de l'utilisateur

## [?] Conclusion

- L'expérience est reconduite et diffusée



# Évolution

---





# Pratique *Design*

[?] Pratiques : Remaniement Continu, Conception Simple

[?] Premier Projet

- Conduite de changement difficile :
  - Un remaniement des habitudes à appréhender
  - « Pourquoi ne pas prévoir le futur ? »

[?] Évolution

- Graduelle : les outils (IDE) ont grandement facilité la mise en place de ces pratiques

[?] État actuel

- En évolution vers le *Test Driven Development*
- Utilisation de l'IDE : IntelliJ (JetBrains)



# Pratique *Intégration Continue*

## [?] Premier Projet

- Manuelle : c'est-à-dire absente !

## [?] Évolution

- Graduelle :
  - Automatisation complète du build (compilation, paramétrage serveur, configuration IDE, etc.)
  - Utilisation d'outils : CruiseControl / Ant puis Maven

## [?] État actuel

- Stable et fortement ancrée dans les esprits



# Pratique *Tests Unitaires*

## [?] Premier Projet

- Pratique difficile à mettre en place (ressenti comme un frein à la productivité)
- Nécessité importante de justification (Développeurs)

## [?] Évolution

- Les tests ont prouvé leurs valeurs :
  - Maintenance évolutive plus facile
  - Maintenance corrective réduite
- Graduelle avec un saut important lors de la mise en place de tests IHM

## [?] État actuel

- Toujours en évolution
- Ancrés dans les esprits et dans les habitudes de l'équipe
- Mais vigilance pour garder la pratique



# Pratique *Tests de Recette*

## Premier Projet

- Tests fonctionnels écrits par le client
- Besoin métier retranscrit de manière complète (Très forte implication du client)

## Évolution

- Tests pris en charge par les développeurs
- Moins complets, reflètent moins bien le besoin métier
- Difficulté identifiée : Les moyens de construire les tests

## État actuel

- Tests écrits en collaboration avec le CDP et le développeur
- Besoin métier mieux appréhendé
- Utilisé pour valider une nouvelle plateforme technique d'exploitation



# PRATIQUE MANAGERIALE

---



# Pratique

## *Client sur site*

### [?] Premier Projet

- Présent dans le même bureau que l'équipe
- Le client s'est investi et a adhéré à la méthodologie

### [?] Évolution

- Difficulté d'identifier un « client » utilisateur sur les nouveaux projets
- Solution : le chef de projet a pris le rôle du client

### [?] État actuel

- Cible : Réintroduire le « véritable » client dans le cycle.



# Pratique *Planification*

## [?] Premier Projet

- Réunions de planification implémentées sans problème avec le client
- Support des scénarios :
  - Papier (cartes A5), Puis Feuille Excel (Sortie A4)

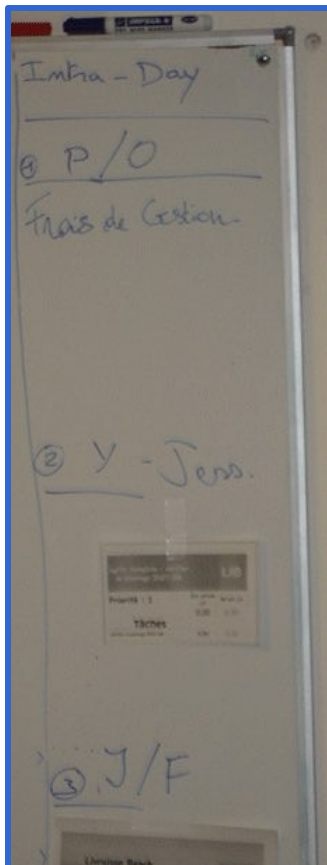
## [?] Évolution

- Réunions de planification implémentées avec le CDP
- Support des scénarios
  - Interface WEB (XPlanner)

## [?] État actuel

- Stable
- Support des scénarios
  - Utilisation d'un tableau blanc (+XPlanner pour le suivi et reporting)
  - Papier (cartes A5)

# Pratique *Planification*







# Pratique *Réactivité*

[?] Pratiques : Livraisons fréquentes, Rythme soutenable

[?] Premier Projet

- Livraison toutes les 3 semaines
- Rythme

[?] Évolution

- Réduction de l'itération de 3 semaines à 2 semaines
- Quelques rares urgences

[?] État actuel

- Stable



# PRATIQUE GROUPE

---



# Pratique *Binôme*

## [?] Premier Projet

- Stratégie de mise en place en force
  - Très grande difficulté (selon les individus)
  - Adhésion de l'équipe seulement pour les aspects formations et problème technique

## [?] Évolution

- Stratégie de mise en place en douceur
  - **MAIS** Le travail en binôme est obligatoire pour les tâches complexes
  - Sensibilisation des développeurs aux avantages du binôme à travers le temps
- Recrutement de développeurs aptes au travail en équipe

## [?] État actuel

- Le travail en binôme est devenu « naturel »



# Pratique *Collaboration*

## [?] Pratiques :

- Réunion du matin, Réunion feedback, Responsabilité collective du code, Convention de codage

## [?] Premier Projet

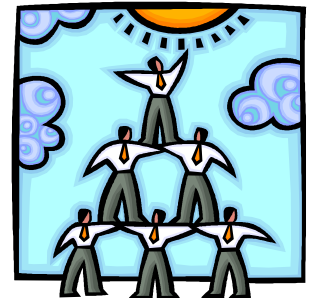
- Mise en place facile : mais La mise en place de la responsabilité collective du code a nécessité un petit temps d'adaptation

## [?] Évolution

- Réunion du matin : parfois besoin de se policer pour ne pas prendre trop de temps
- Réunion feedback : introduction d'une réunion mensuelle (axe d'amélioration)

## [?] État actuel

- Stable
- Utilisation d'outils pour aider au respect des conventions de codage





# Évolution

---

*Diffusion et axes  
d'évolutions*



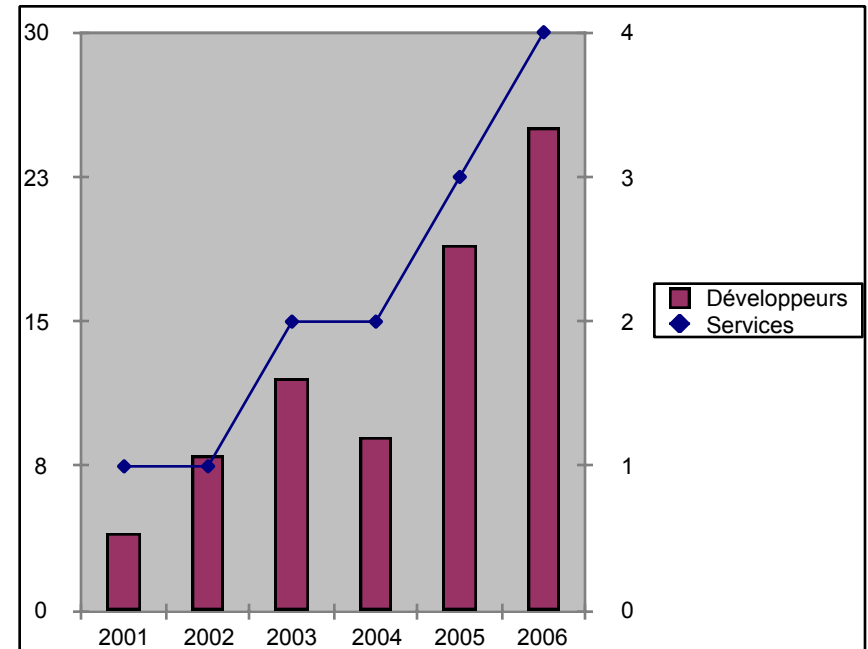
# Diffusion de la méthodologie

## [?] Diffusion

- Autres départements
- Autres services

## [?] Comment ?

- Scission d'équipe
- Forum / Wiki / XP Game
- Institutionnalisation (La méthodologie fait parties des « normes » de développement)





# Futurs axes d'évolution

## ❑ Définition des besoins

- Créer une synergie plus forte avec la MOA
  - Faire collaborer les CDP avec les équipes MOA en XP

## ❑ Développement

- Mise en place du Test Driven Development



# Conclusion

---





# Bilan / Objectifs stratégiques

- ❑ Obtenir la satisfaction des utilisateurs
  - Tous les projets (13) réalisés avec satisfaction
- ❑ Faciliter le travail en équipe
- ❑ Améliorer la qualité
  - Exemple au niveau code : création d'une librairie partagée
  - Nombre de bugs en nette baisse
- ❑ Augmenter la souplesse et la flexibilité de nos solutions
- ❑ Accroître la productivité
- ❑ Réduire les coûts
  - Peu de maintenance corrective
  - Maintenance évolutive facilitée
- ❑ Maîtriser les risques
  - Turnover (départ / arrivée)
  - Conformité des besoins
  - Planification / vélocité des développements



# Pourquoi XP a pu marcher ?

- ❑ S'inscrit dans un esprit de renouveau (changement de plateforme)
- ❑ Premier projet a été une réussite reconnue
- ❑ Fort engagement du management (Service)
- ❑ Coach présent



# Questions ?