

## Capacité par sprint



## Capacité par sprint



## Capacité par sprint



A trois joueurs, la capacité de chaque développeur passe à 4 au lieu de 3 (pour maintenir une vélocité de 12 par sprint). Il faut recouvrir avec ces caches les capacités par défaut des développeurs

40	40	40	40
page not found	page not found	page not found	page not found

(Design patterns)

Permet de cacher un chrono pour la refactorisation pour chaque développeur

Les améliorations intégration continue et tests unitaires automatisés vont permettre de cacher jusqu'à 2 dés pour chaque développeur (soit huit caches)

(Product Owner Dédié)

Trois caches blancs pour diminuer le nombre d'anomalies produites

(Déploiement continu)

Six anomalies visibles pour remplacer les anomalies cachées, et un cache pour supprimer l'action de retournement

Pertes de capacité à cause de la dette technique



## Aiguille pour la satisfaction du client

À utiliser flottante ou fixée au plateau de jeu. Par exemple, percez un trou dans l'aiguille et dans le plateau et fixez les deux ensemble par une attache parisienne.

