

Projet site web R3st0.fr

Phase initiale – mise en place de l'équipe

Les projets seront menés en équipes, en utilisant une méthode agile, inspirée de la méthode « scrum ».

Commencez par vous regrouper suivant les équipes formées par les enseignants.

Une fois l'équipe composée :

- recherchez les principes d'un développement scrum sur internet

Les trois piliers fondamentaux d'un développement SCRUM sont : la transparence, l'inspection, et l'adaptation.

Tout d'abord, le 1^{er} principe qui est la transparence concerne la communication au sein de l'équipe. Elle est caractérisée par les « backlog sprint », « backlog produit », « revue de print » et une définition claire des objectifs attendus des tâches à réaliser.

Par la suite, l'inspection met l'accent sur un suivi de projet régulier. Grâce à cela, il est possible de planifier les « sprints », les « revue de sprint », et les « rétrospectives Agile » afin de bien comprendre ce qui a été réalisé précédemment, repérer les améliorations possibles, et concevoir des stratégies d'amélioration.

Puis, le dernier palier « Adaptation » est la suite logique de l'inspection. Elle est incarnée par une analyse de la situation actuelle du projet par les membres de l'équipe. Ainsi, en utilisant un outil de gestion de projet, ils planifient les tâches dans différentes catégories telles que : « en cours », « à faire », et « à terminer ». Bien entendu il peut y avoir davantage de catégories. Elle s'effectue à plusieurs moments durant le projet : durant les réunions (stand-ups quotidiens), pendant et après les sprints.

- apportez une définition aux termes suivants :
 - product owner : Chef de projet agile. Le Product Owner a la charge de satisfaire les besoins des clients en menant à bien la livraison d'un produit de qualité. Il sert d'interface entre l'équipe technique, l'équipe marketing et les clients. Il est le premier responsable de la conception du produit. Chef de projet plus rigoureux et organisé.
 - backlog : Liste hiérarchisée de tâches destinées à l'équipe de développement. Un Backlog est créé à partir d'une feuille de route produit et de ses exigences. Les éléments les plus importants figurent en tête du Backlog produit. Ainsi, l'équipe sait ce qu'elle doit livrer en priorité.
 - itération ou sprint : Le sprint est le cycle de travail unique. Il est défini dans le temps. L'itération est le cycle de développement au sein du projet. Les sprints sont réservés à Scrum, tandis que les itérations peuvent être utilisées dans l'approche Agile générale. Un sprint est un rassemblement de personnes impliquées dans un projet afin de se concentrer sur le développement de ce projet.

DELAUNAY-GUITTON Benjamin
TAILLÉ Jade
PORTOLLEAU Anaïs

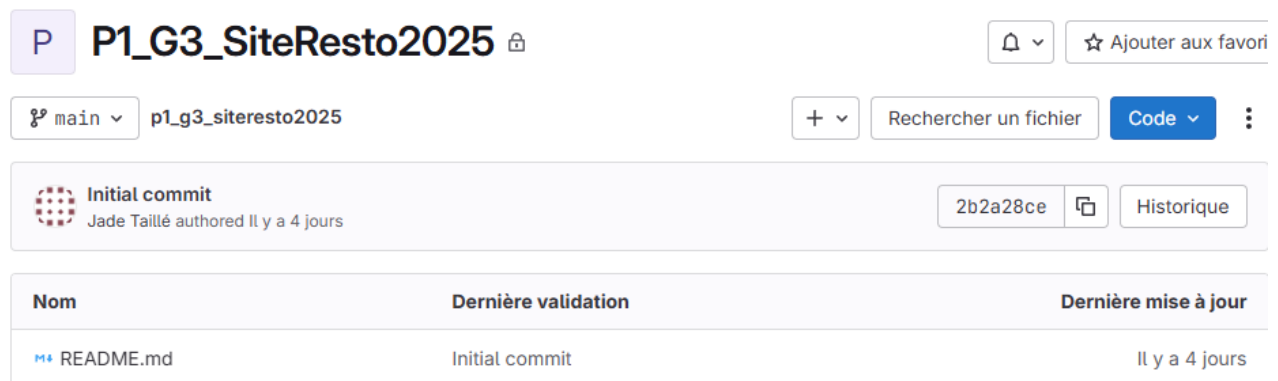
- daily scrum : Réunion quotidienne qui se tient à la même heure et de courte durée, qui rassemble l'ensemble de l'équipe de réalisation et le Product Owner.

- lire le document présentant le contexte du projet et la méthodologie de gestion de projet
- désigner un "scrum master" pour votre équipe : Benjamin
- créer un projet GitLab pour l'équipe, y inscrire les membres, y compris les enseignants, avec le rôle "Maintainer"

Nom du projet : P1_Gx_SiteResto2025 (x : lettre identifiant l'équipe de projet)

Nom du projet : [P1_G3_SiteResto2025](#)

On a bien créé le dépôt Gitlab sous le nom demandé comme on peut le voir ci-dessous :



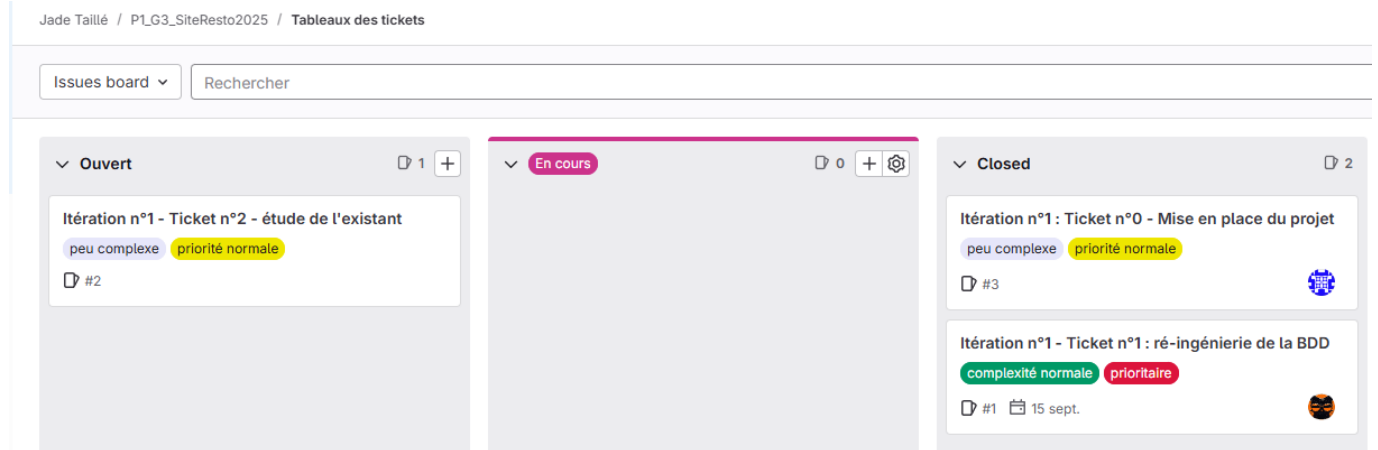
Nom	Dernière validation	Dernière mise à jour
README.md	Initial commit	Il y a 4 jours

- lire les documents relatifs à l'itération 1 (tickets 1 et 2) fait
- organiser une réunion d'équipe ("daily-scrum") pour identifier et répartir les tâches ; un compte-rendu de cette réunion doit être inclus dans le rapport d'itération.

Compte rendu de la réunion « Daily-scrum » :

- Jade :
 - Document « Mise en place » : définitions des termes, le dépôt GitLab, ainsi que les tableaux de tickets.
- Anaïs :
 - Document : « reinginerie_bdd » : Questions 1 à 5
- Benjamin :
 - Document « Mise en place » : Question concernant les principes du développement SCRUM

- créer un tableau de tickets ("Issues board") sur le projet gitlab, créer les tickets de l'itération 1, affecter les tickets aux membres de l'équipe



L'itération n°1 de ce projet consiste à installer et étudier une application web existante (base de données et organisation du code) et se déroulera sur deux séances (semaines 38 et 39). Elle se compose de deux tickets :

- ticket 1 : ré-ingénierie de la base de données initiale
- ticket 2 : étude de l'application existante