Votre station de travail est tombée en panne... et donc du travail est à refaire!

Vous perdez 2 -.

La cafetière que vous avez emmenée au bureau pour votre équipe s'avère bien utile!

Votre équipe gagne 1 🔓 par membre.

Les utilisateurs ont constaté un bug bloguant pendant la présentation de l'incrément!

L'équipe accumule 5 🏅 .

build!

Oups, vous avez cassé le

Votre équipe perd 1 | par membre.

Vos efforts en TDD paient enfin!

Vous voilà immunisés contre tous les problèmes de tests invalides dans le jeu à compter de maintenant.



Les utilisateurs apprécient votre travail à sa juste valeur ainsi qu'un ajout bien pensé.

L'équipe déduit 3 🔓 d'une **User Story pour le Sprint** suivant.

ш

PROBLEME

Un test échoue de manière impromptue et nécessite une investigation.

Vous perdez 2 📙.



Souhaitez-vous aider un collègue sur une tâche ardue?

Si oui, passez votre prochain tour tout en gagnant 3 het épargnant 1 🏅 .



"Vous faites preuve d'un véritable talent artistique. Ce nouveau logo est magnifique avec le nom du produit en police Comic Sans! Bravo!"

- Un utilisateur satisfait

Un test échoue de manière impromptue et nécessite une investigation.

Vous perdez 2 🛼



"Combien de | avons-nous réalisé hier?"

Rappelez-vous, le Daily Scrum informe l'équipe des activités terminées depuis la dernière rencontre.



Les utilisateurs ont observé un bug maieur dans l'incrément à l'issue de la Revue!

L'équipe accumule 4 🏅 .

Un test sensible échoue de manière étrange et répétée. Vous devez investiguer et corriger cela.

Vous perdez 3 📙 et accumulez 1 🏅 .



"Pensez à vous ravitailler en post-its pour votre tableau Scrum!"

Oui, ils partent plus vite qu'on ne le pense!



Le client envoie un expert métier pour vous éclairer lors du prochain Sprint!

L'équipe épargne 2 🏅 et déduit 5 🔓 d'une User Story pour le Sprint suivant.

OBLEME

Un test critique ne réussit plus sans raison apparente. Un travail minutieux d'inspection est requis.

Vous perdez 4 bet accumulez 2 🏅 .



Un seul obstacle est évoqué lors du Daily aujourd'hui.

Croisez les doigts et piochez une carte Problème.



Les utilisateurs ont détecté un bug mineur alors qu'ils testaient l'incrément lors de la Revue!

L'équipe accumule 2 🏅 .



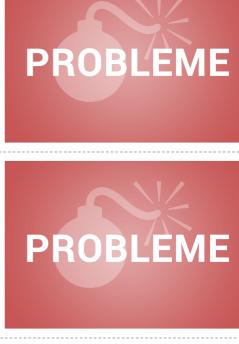


REVUE REVUE









Un bug mineur est signalé par l'un des utilisateurs. Rien de bien méchant, mais cela reste un bug!

Un utilisateur impliqué s'est rapproché du Product Owner pour une revue individuelle du produit.

Piochez à cette occasion une carte Revue.

Les utilisateurs ont détecté un bug mineur alors qu'ils testaient l'incrément lors de la Revue!

L'équipe accumule 2 🏅 .

PROBLEME

Dans vos e-mails aujourd'hui, le signalement d'un bug par les utilisateurs! Mince!

Vous accumulez 3 .

Votre Daily Scrum a été clair et rapide aujourd'hui! Inutile de le faire durer 15 minutes.

Ce court temps économisé fait gagner 1 hà à l'équipe.

REVUE

Les utilisateurs apprécient votre travail à sa juste valeur ainsi qu'un ajout bien pensé.

L'équipe déduit 3 🔓 d'une User Story pour le Sprint suivant.

PROBLEME

"La dette technique, c'est comme la calvitie. Elle s'installe très vite."

Vous accumulez 20% de supplémentaire! Prudence!

DAILY

Aujourd'hui vous avez avancé plus vite que prévu. Choisissez votre progrès.

Gagnez autant de eque le résultat d'un lancé de dé ou épargnez 2 .

REVUE

L'un des utilisateurs était absent à la Revue. Ses retours étant attendus, vous devrez les traiter plus tard.

Ajoutez 10 hai une User Story pour le prochain Sprint.

PROBLEME

"Plus il y a de code, plus il y a de problèmes. Plus il y a de problèmes, moins il y a de fonctionnalités. Attendez..."

Vous accumulez 20% de
supplémentaire! Prudence!

DAILY

Aujourd'hui vous avez achevé votre travail assez tôt. Choisissez une initiative.

Gagnez 3 ou bien épargnez 1 a.

REVUE

Les utilisateurs ont observé un bug majeur dans l'incrément à l'issue de la Revue!

L'équipe accumule 4 🏅 .

ROBLEME

Qu'est-ce qui ressemble à un bug, mais qui est plus pénible qu'un bug? Oui, c'est un très gros bug.

Vous accumulez 4 lacksquare .

DAIL

"Avons-nous de la dette technique à payer? Qui peut s'en charger, et quand?"

N'oubliez pas de garder un œil sur l'indicateur! REVUE

Les utilisateurs invités à la Revue sont particulièrement actifs!

Piochez 3 nouvelles cartes Revue.

ROBLEME

Les tests unitaires automatisés ne fonctionnent plus. Vous devez absolument y jeter un œil et résoudre ce problème.

Vous perdez 5 <u></u>.

DAILY

"Atteindrons-nous l'objectif de ce Sprint?"

Une question très utile pour vos Daily Scrums à l'approche de la Revue.

REVUE

Un bug a malencontreusement fait son apparition pendant la Revue. Gare à l'effet démo!

L'équipe accumule 3 🏅 .



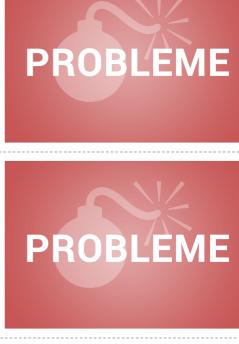


REVUE REVUE









Bien curieusement, tous vos tests de BDD échouent. Vous devez résoudre ce problème en priorité.

Vous perdez 3 <u>_____</u>.

"Combien de 🔓 pourrionsnous réaliser aujourd'hui?"

Les utilisateurs ont détecté un bug mineur alors qu'ils testaient l'incrément pendant la Revue!

L'équipe accumule 2 🏅 .

Après plusieurs échanges dans l'équipe, vous constatez la nécessité de clarifier un point de la définition de Terminé!

Vous accumulez 2 🏅 .

Combien de rôles y a-t-il dans une équipe Scrum?

Gagnez autant de eque de rôles. Ne trichez pas: validez la réponse avec le Scrum Master.

"Et qu'est-ce qui se passe si je clique sur ce gros bouton rouge?"

- Un utilisateur curieux

ROBLEME

De nouveaux standards nécessitent une révision de la définition de Terminé... ainsi que du travail imprévu!

Vous accumulez 5 🏅 .

Voulez-vous mettre en place un serveur d'intégration continue?

Si oui, passez 4 tours et chaque membre gagnera ensuite 1 par lancé de dé.

"Ce produit est de toute beauté!"

- Un utilisateur heureux

ROBLEME

De nouvelles normes majeures impactent fortement votre travail, réalisé jusqu'ici!

Vous accumulez 10 🏅 .

Prenez une minute pour lister des critères probables pour une définition de Terminé.

Epargnez autant de 🏅 . Ne trichez pas, demandez au Scrum Master de compter. Les utilisateurs vous informent d'un bug cosmétique pendant la Revue.

L'équipe accumule 1 🏅 .

ROBLEME

Tiens, quelqu'un n'a pas écrit les tests unitaires d'une nouvelle classe!

Vous accumulez 2 .

Le Scrum Master a mis en place un large tableau pour y afficher et traiter vos post-its.

L'équipe gagne 2 📙.

REVUE

Les utilisateurs vous informent d'un bug cosmétique pendant la Revue.

L'équipe accumule 1 🏅 .

ROBLEME

Les tests unitaires automatisés ne fonctionnent plus. Vous devez absolument y jeter un œil et résoudre ce problème.

Vous perdez 5 🕒.

M Bu

L'équipe décide de créer et maintenir un graphique Burndown.

Vous épargnez 2 🏅 .

REVUE

"Excusez-moi. Savez-vous où se déroule cette revue exactement?"

- Un utilisateur errant



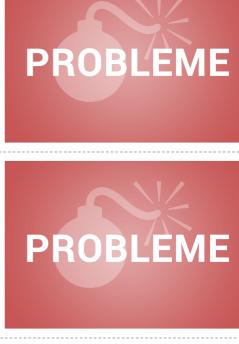


REVUE REVUE









Vous remarquez l'absence de tests critiques. Souhaitez-vous les écrire?

Si oui, choisissez de perdre 10 ➡. Sinon accumulez 5 ὧ. DAILY

Vous travaillez en Pair Programming aujourd'hui.

Le prochain Problème sera ignoré ou le prochain Daily à effet positif sera doublé!



Vous présentez un rapport de tests BDD lors de la Revue. Sa compréhension ravit les utilisateurs.

L'équipe épargne 4 🏅 .

PROBLEME

Vous remarquez l'absence de tests. Souhaitez-vous les écrire?

Si oui, choisissez de perdre 8 . Sinon accumulez 4 .

DAIL

Vous travaillez en Pair Programming aujourd'hui.

Le prochain Problème sera ignoré ou le prochain Daily à effet positif sera doublé!



Vous présentez quelques indicateurs de la couverture fonctionnelle du code lors de la Revue.

L'équipe épargne 2 🏅 .

PROBLEME

Vous remarquez de sacrées redondances dans le code. Souhaitez-vous le factoriser?

Si oui, choisissez de perdre 5 ... Sinon accumulez 3 ...

DAILY

Qui doit être obligatoirement présent lors des Daily Scrums?

Si vous répondez juste selon le Scrum Master, épargnez alors 3 🍒 .



La qualité de cet incrément laisse à désirer.

L'équipe accumule autant de 🏅 que le résultat du lancé de dé du Product Owner.

PROBLEME

Une commande rm -f mal exécutée vous fait perdre votre travail sans sauvegarde de secours!

Vous perdez 5 <u></u>.

AIII

L'équipe décide de planifier tous ses réunions au même endroit, même heure. C'est efficace!

Gagnez 5 hà répartir en chaque début de Sprint.

REVUE

Les utilisateurs ont des difficultés à comprendre la documentation du produit et réclament une formation rapide.

L'équipe accumule 3 🏅 .

PROBLEME

De nouvelles tâches techniques mineures sont identifiées. Elles sont indispensables.

Vous perdez 2 造.

DAILY

Ce Daily Scrum fait l'objet de longues discussions techniques, mobilisant l'équipe plus de 15 minutes.

Vous épargnez 2 & mais perdez en contrepartie 6 ...

REVUE

Les utilisateurs vous informent d'un bug cosmétique pendant la revue.

L'équipe accumule 1 🏅 .

ROBLEME

De nouvelles tâches techniques mineures sont identifiées. Elles sont indispensables.

Vous perdez 2 🕒.

DAILY

Ce Daily Scrum a empêché à temps deux de vos coéquipiers de réaliser le même travail en double.

REVUE

Les utilisateurs vous ont communiqué de précieux conseils sur leur métier pour le prochain Sprint.

L'équipe épargne 5 🏅 .



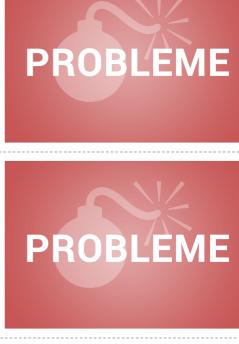


REVUE REVUE









Vous avez vu un bug. Après cinq tentatives pour le reproduire, vous n'y arrivez pas...

Cette mésaventure vous fait perdre 1 ...

Ce Daily Scrum fait l'objet de longues discussions techniques, mobilisant l'équipe plus de 15 minutes.

Vous épargnez 2 6 mais perdez en contrepartie 6 .

"Absolument géniale cette fonctionnalité, très bon travail!"

- Un utilisateur surpris

Votre code devrait être plus commenté et documenté. Souhaitez-vous vous en charger?

Si oui, choisissez de perdre 4 ... Sinon accumulez 2 ...

Ce Daily Scrum a empêché à temps deux de vos coéquipiers de réaliser le même travail en double.

Les utilisateurs ont fait part de nombreuses remarques lors de cette Revue.

L'équipe épargne autant de 🏅 que le résultat du lancé de dé du Product Owner.

PROBLEME

PROBLEME

Vous remarquez quelques redondances dans le code. Souhaitez-vous le factoriser?

Si oui, choisissez de perdre 3 . Sinon accumulez 1 .

DAILY

Ce Daily Scrum a vu l'équipe réévaluer l'atteinte de l'objectif du Sprint et en informer le Product Owner.

Cette initiative vous fait épargner 2 🎳 .

REVUE

Les utilisateurs ont fait part de nombreuses remarques lors de cette Revue.

L'équipe épargne autant de 🎳 que le résultat du lancé de dé du Product Owner.

PROBLEME

Vous avez vu un bug. Après cinq tentatives pour le reproduire, vous n'y arrivez pas...

Cette mésaventure vous fait perdre 1 ...

DAILY

Vous synchronisez vos prochaines initiatives efficacement lors de ce Daily Scrum.

Vous gagnez 3 <u>_____</u>.

REVUE

Les utilisateurs ont des difficultés à comprendre la documentation du produit et réclament une formation rapide.

L'équipe accumule 3 🏅 .

ROBLEME

De nouvelles tâches techniques s'avèrent nécessaires pour terminer une User Story.

Vous perdez 4 造

DAILY

Des post-its ont étrangement disparu depuis le dernier Daily Scrum, sans laisser de trace...

Vous perdez 1 造

REVUE

Les utilisateurs vous informent d'un bug cosmétique pendant la revue.

L'équipe accumule 1 🏅 .

ROBLEME

De nouvelles tâches techniques s'avèrent nécessaires pour terminer une User Story.

Vous perdez 4 🕒.

DAILY

Des post-its ont étrangement disparu depuis le dernier Daily Scrum, sans laisser de trace...

Vous perdez 1 🕒.

REVUE

Lors de la Revue, l'équipe se rend compte qu'une partie du travail à venir est en fait d'ores et déjà traitée!

L'équipe gagne 5 pour le prochain Sprint.



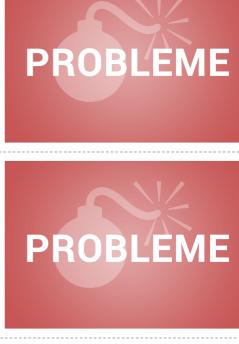


REVUE REVUE









Vous avez renversé votre café sur un travail d'analyse... Quelqu'un a une éponge?

Cette maladresse vous fait perdre 1 ...

DAILY

On vous propose de suivre une formation de développeur Scrum 5 jours.

Si vous l'acceptez, passez 5 tours et gagnez ensuite 2 à chaque lancé de dé.

REVUE

Les utilisateurs ont fait part de nombreuses remarques lors de cette Revue.

L'équipe épargne autant de 🏅 que le résultat du lancé de dé du Product Owner.

PROBLEM

Vous avez renversé votre thé sur votre clavier... Bravo!

Cette maladresse vous fait perdre 2 .

DAILY

Le Product Owner va consolider son expertise à l'aide d'une formation.

Les User Stories valent désormais chacune 3 de moins.

REVUE

Les utilisateurs vous informent d'un bug cosmétique pendant la Revue.

L'équipe accumule 1 🎳 .

ROBLEME

Vous remarquez quelques redondances dans le code. Souhaitez-vous le factoriser?

Si oui, choisissez de perdre 3 ... Sinon accumulez 1

DAILY

Vous avez beaucoup d'informations à signaler aujourd'hui.

Piochez 3 nouvelles cartes Daily.

REVUE

Les utilisateurs vous informent d'un bug cosmétique pendant la Revue.

L'équipe accumule 1 🏅 .

PROBLEME

Votre code devrait être plus commenté et documenté. Souhaitez-vous vous en charger?

Si oui, choisissez de perdre 4 ... Sinon accumulez 2

DAILY

Vous décidez de mettre à jour minutieusement votre tableau Scrum aujourd'hui.

Vous épargnez 2 🏅 .

REVUE

Les utilisateurs ont observé un bug majeur dans l'incrément à l'issue de la Revue!

L'équipe accumule 4 🏅 .

PROBLEME

Un utilisateur vous informe d'un bug, sans communiquer ses observations. Vous le recontactez donc.

Cette activité vous fait perdre 1 ...

PAIL

Un de vos coéquipiers est absent pour des raisons de santé aujourd'hui. Bon rétablissement!

Un joueur doit passer son tour.

REVUE

Les utilisateurs ont détecté un bug mineur alors qu'ils testaient l'incrément lors de la Revue!

L'équipe accumule 2 🏅 .

ROBLEME

Un utilisateur vous informe d'un bug, sans communiquer ses observations. Vous le recontactez donc.

Cette activité vous fait perdre 1 ...

DAILY

Un membre de l'équipe est arrivé en retard. La faute du réveil soit disant!

Vous perdez 2 🕒.

REVUE

Un bug a malencontreusement fait son apparition pendant la Revue. Gare à l'effet démo!

L'équipe accumule 3 🏅 .



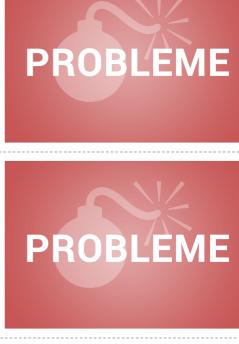


REVUE REVUE









Vos derniers tests de stress ont échoué.

Vous accumulez 4 🏅 .

DAILY

Quelles sont les trois questions usuelles servant l'équipe de développement au Daily Scrum?

Répondez juste selon le Scrum Master, sinon accumulez 5 🎳 . REVUE

Un utilisateur important était absent à la Revue. Ses conseils étaient attendus pour établir les futures activités.

Ajoutez 10 🔓 répartis sur les User Stories du Sprint suivant.

PROBLEME

Vous avez quelque peu négligé la définition de Terminé dernièrement!

Lancez le dé et accumulez autant de 🇸 .

DAILY

Combien de semaines au maximum dure un Sprint selon Scrum?

Répondez juste selon le Scrum Master et épargnez autant de 🏅 .



Après inspection de l'incrément, échanger avec les utilisateurs vous permet de mieux cibler leurs besoins.

L'équipe épargne 5 🏅 .

ROBLEME

L'un de vos collègues vous demande un peu d'aide aujourd'hui. Vous décidez de le guider pour ne pas créer de dette inutilement.

Vous perdez 1 造

DAILY

Demain il y a une catastrophe de prévue. Une grève des transports, une tempête ou une invasion de zombies. Personne ne sait.

Tout le monde passe son tour!



Après inspection de l'incrément, échanger avec les utilisateurs vous permet de mieux cibler leurs besoins.

L'équipe épargne 5 🎳 .

PROBLEME

L'un de vos collègues vous demande un peu d'aide aujourd'hui. Vous décidez de le guider pour ne pas créer de dette inutilement.

Vous perdez 1 <u>...</u>

DAILY

Votre équipe a participé à une rencontre sur les retours d'expériences Agiles. Inspirant!

Vous épargnez 3 🏅 .



Les utilisateurs ont fait part de nombreuses remarques lors de cette Revue.

L'équipe épargne autant de 🎳 que le résultat du lancé de dé du Product Owner.

ROBLEME

Un de vos coéquipiers est absent pour des raisons de santé aujourd'hui. Bon rétablissement!

Le prochain joueur doit passer son tour.



L'équipe a montré un petit peu trop d'optimisme sur les activités courantes. Vous les réévaluez donc.

Vous perdez autant de 🔓 que le résultat d'un lancé de dé.



En échangeant avec les utilisateurs présents à la Revue, vous comprenez mieux le domaine métier.

Cela vous fait épargner 1 🏅 par joueur.

ROBLEME

Un utilisateur vous informe d'un bug, sans communiquer ses observations. Vous le recontactez donc.

Cette activité vous fait perdre 1 ...



L'équipe a fait preuve d'un peu trop de pessimisme sur les activités courantes. Vous les réévaluez donc.

Vous gagnez autant de 🔓 que le résultat d'un lancé de dé.



En échangeant avec les utilisateurs présents à la Revue, vous comprenez mieux le domaine métier.

Cela vous fait épargner 1 🏅 par joueur.



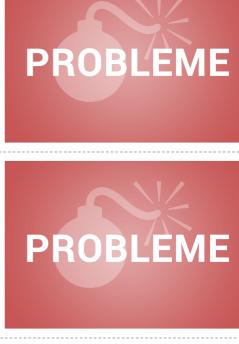


REVUE REVUE









Vous confrontez la fameuse loi de Murphy. Bonne chance!

Lancez le dé. Si vous obtenez 3 ou moins, piochez autant de cartes Problème! DAILY

Votre équipe participe à un atelier "brown bag" sur de nouvelles technologies utiles au projet.

Choisissez d'épargner 5 ▲ ou de gagner 5 ト.

REVUE

Un éclaircissement sur la qualité attendue du produit vous permet d'éviter un grossissement de la dette technique.

L'équipe épargne donc 4 🏅 .

PROBLEME

Un test critique ne réussit plus sans raison apparente. Un travail minutieux d'inspection est requis.

DAILY

Aujourd'hui est une journée noire. Courage!

Lancez le dé. Si vous obtenez 3 ou moins, piochez autant de cartes Problème. REVUE

La Revue s'est révélée plus rapide que prévue. En contrepartie vous consolidez votre travail.

L'équipe épargne 2 🏅 .

ROBLEME

Le management vous perturbe en vous imposant des réunions hors du cadre Scrum.

Vous perdez 2 b par membre de l'équipe de développement. DAILY

Vos échanges lors du Daily Scrum sont particulièrement fructueux pour l'équipe.

Vous épargnez 1 🏅 par joueur.



Votre Product Owner décide de se former au domaine métier. Cela aide à terme l'équipe entière.

Son assistance fait gagner 1 🔓 par jour à l'équipe.

ROBLEME

Vous êtes bloqué et devez demander un peu d'aide à vos coéquipiers.

Vous perdez 2 📙

MAG

Vous remarquez que quelqu'un a fait passer un post-it d'"En cours" à "Terminé" sans revue de code!

Vous accumulez 2 🏅 .

REVUE

Les utilisateurs ont fait part de nombreuses remarques lors de cette Revue.

L'équipe épargne autant de 🎳 que le résultat du lancé de dé du Product Owner.

PROBLEME

Vous êtes bloqué et devez demander un peu d'aide à vos coéquipiers.

Vous perdez 2 造.

DAILY

Vous remarquez que quelqu'un a fait passer un post-it d'"En cours" à "Terminé" sans revue de code!

Vous accumulez 2 🏅 .

REVUE

En échangeant avec les utilisateurs présents à la Revue, vous comprenez mieux le domaine métier.

Cela vous fait épargner 1 🏅 par joueur.

ROBLEME

Un utilisateur grognon vient se plaindre auprès de l'équipe. Cela sape votre moral.

Vous perdez 3 🕒.

DAILY

Vous avez vu un utilisateur se rapprocher du Product Owner pour une revue officieuse.

Piochez une carte Revue.

REVUE

Prenez un instant et demandez-vous la question suivante:

"Qu'est-ce qui contribue à une bonne Revue?"



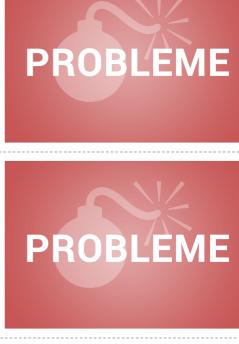


REVUE REVUE









Vous remarquez quelques redondances dans le code. Souhaitez-vous le factoriser?

Si oui, choisissez de perdre 3 ... Sinon accumulez 1

DAILY

Un groupe d'utilisateurs vient à votre rencontre et vous félicite de votre travail. Cela vous donne du punch!

L'équipe gagne 1 par joueur.

REVUE

Un éclaircissement sur la qualité attendue du produit vous permet d'éviter un grossissement de la dette technique.

L'équipe épargne donc 4 🎳 .

PROBLEME

Un plantage de votre machine de travail anéantit une partie de vos efforts!

Vous perdez 3 造

On vous propose de suivre une formation de développeur Scrum 3 jours.

Si vous l'acceptez, passez 3 tours et épargnez ensuite 1 & à chaque tour.

REVUE

La Revue s'est révélée plus rapide que prévue. En conséquence vous consolidez votre travail.

L'équipe épargne 2 🏅 .

ROBLEME

Des ajustements sont nécessaires à la documentation du produit, incomplète.

Vous accumulez 2 🇸 .

DAILY

Rien à signaler aujourd'hui.

Vous retournez donc à vos activités. Mais est-ce que tout va vraiment bien? REVUE

Les utilisateurs ont fait part de nombreuses remarques lors de cette Revue.

L'équipe épargne autant de **...** que le résultat du lancé de dé du Product Owner.

PROBLEME

Vous avez désormais la poisse!

Toute l'équipe doit désormais aussi piocher un carte Problème si un 5 tombe aux lancés de dé. MAGH

Rien à signaler aujourd'hui.

Vous retournez donc à vos activités. Mais est-ce que tout va vraiment bien?

REVUE

En échangeant avec les utilisateurs présents à la Revue, vous comprenez mieux le domaine métier.

Cela vous fait épargner 1 🏅 par joueur.

ROBLEME

Oups, vous avez cassé le build!

Votre équipe perd 1 he par membre.

DAILY

La chance de votre équipe tourne.

Débarrassez-vous de la carte permanente "Poisse" si elle est déjà en votre possession. REVUE

Les utilisateurs ont détecté un bug mineur alors qu'ils testaient l'incrément lors de la Revue!

L'équipe accumule 2 🏅 .

ROBLEME

Oups, vous avez cassé le build!

Votre équipe perd 1 🕒 par membre.

PAILY

La chance de votre équipe tourne.

Débarrassez-vous de la carte permanente "Poisse" si elle est déjà en votre possession. REVUE

Les utilisateurs ont détecté un bug mineur alors qu'ils testaient l'incrément lors de la Revue!

L'équipe accumule 2 🏅 .



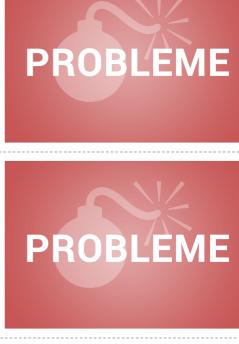


REVUE REVUE









Votre Product Backlog doit être retravaillé régulièrement. Vous le clarifiez donc pour les Sprints à venir.

Votre équipe perd autant de que le facteur de dette technique.

Votre Product Backlog doit être retravaillé régulièrement.

Vous le clarifiez donc pour les

Votre équipe perd autant de

que le facteur de dette

"Le Daily Scrum est-il une rencontre privée?"

Avez-vous déjà invité du monde à observer vos plans quotidiens et votre progression, sans intervenir?

Un utilisateur important était absent à la Revue. Ses conseils étaient attendus pour établir les futures activités.

Ajoutez 10 hrépartis sur les User Stories du Sprint suivant.

Combien d'heures au maximum dure la Revue d'un Sprint de deux semaines?

Répondez juste selon le Scrum Master et épargnez autant de 🏅 .

Les utilisateurs ont détecté un bug mineur alors qu'ils testaient l'incrément lors de la Revue!

L'équipe accumule 2 🏅 .

Sprints à venir.

technique.

Quelqu'un a "emprunté" vos post-its ainsi que vos fournitures... Les retrouver vous prend un peu de temps.

Vous perdez 1 :...

Combien d'heures au maximum dure la Rétrospective d'un Sprint mensuel?

Répondez juste selon le Scrum Master et épargnez autant de 🇸 .



Les utilisateurs ont détecté un bug mineur alors qu'ils testaient l'incrément lors de la Revue!

L'équipe accumule 2 🎳 .

Oups! Coupure de courant! Vous demandez au Scrum Master de pédaler sur la dynamo.

Vous perdez 3 🛼

Combien d'heures au maximum dure le Planning d'un Sprint mensuel?

Répondez juste selon le Scrum Master et gagnez autant de 🛼

Les utilisateurs ont fait part de nombreuses remarques lors de cette Revue.

L'équipe épargne autant de 🇸 que le résultat du lancé de dé du Product Owner.

Un de vos coéquipiers est absent pour des raisons de santé aujourd'hui. Bon rétablissement!

Le prochain joueur doit passer son tour.

Ce n'est pas votre jour décidément!

Piochez deux cartes Problème.

Un bug a malencontreusement fait son apparition pendant la Revue. Gare à l'effet démo!

L'équipe accumule 3 🏅 .

La complexité d'un projet est à la fois technique, fonctionnelle et aussi humaine.

L'équipe accumule autant de 🇸 que de développeurs.



Ce n'est pas votre jour décidément!

Piochez deux cartes Problème.

Les utilisateurs vous informent d'un bug cosmétique pendant la revue.

L'équipe accumule 1 🏅 .



DAILY

DAILY

PROBLEME

PROBLEME

REVUE

DAILY

DAILY

PROBLEME