



Gestion de projet S7

On a fini le chapitre sur les méthodologies légères.

Agile

Le mot *agile* est le résumé des différentes méthodologies légères qui existait dans les années 1990. Dans le manifeste Agile, ils ont préféré mettre des choses sous forme de conseils plutôt que dire qu'on devait faire une telle chose plutôt qu'une autre. Par exemple : il faut faire plutôt **x** que **y**.

les 12 principes de l'agilité :

- 1 : Notre plus haute priorité est de satisfaire le client. On veut lui délivrer rapidement et régulièrement des fonctionnalités à grande valeur ajoutée. → dans ceci tout est important, c'est un principe hyper basique de l'Agilité. De plus, donnez rapidement un début de logiciel au client lui permet de gagner de la valeur ajoutée plus rapidement.
- 2 : Accueillez positivement les changements de besoins, même tard dans le projet. Les processus Agiles exploitent le changement pour donner un avantage compétitif au client.
- 3 : Livrez régulièrement un logiciel opérationnel
- 4 : Encouragez l'interaction entre les personnes
- 5 : Réalisez des projets avec des personnes motivées. Leur fournir un environnement et le soutien dont ils ont besoin pour mener le projet à bien.
- 6 : Le dialogue en face-à-face. C'est le mode de communication le plus simple et le plus efficace. Cela permet de fournir un maximum de détails et de s'assurer de la bonne compréhension de l'information. Les notes manuscrites ne sont pas inutile, mais sont plutôt le complément nécessaire à la communication orale.
- 7 : Un logiciel opérationnel est la principale mesure d'avancement. Pour mesurer l'avancement d'un projet, voir ce qui fonctionne parfaitement dans le projet. Chaque petit module fonctionnel.
- 8 : Les processus Agiles encouragent un rythme de développement soutenable. Eviter que les développeurs doivent fournir des efforts intenses et se retrouvent

par la suite à ne plus savoir suivre le rythme de développement. l'Agilité préconise donc d'avoir un rythme régulier.

- 9 : Une attention continue à l'excellence technique et à une bonne conception renforce l'agilité. Il faut faire particulièrement attention au fait de minimiser des bugs car c'est ce qui ralentit le plus fortement les projets
- 10 : La simplicité - c'est à dire l'art de minimiser la quantité de travail inutile est essentiel. Il faut faire juste ce qu'il est nécessaire pour le besoin actuel de l'application. Par contre il faut faire un code très flexible et le plus simple possible pour qu'il puisse être adapté par la suite.
- 11 : Les meilleures architectures, spécifications et conceptions émergent d'équipes autoorganisées.
- 12 : A intervalles réguliers, l'équipe réfléchit aux moyens de devenir plus efficace. Elle doit se remettre en question dans le but d'essayer de faire toujours les choses au mieux, d'améliorer les petits points qui coïncident sur le moment.

Scrum : une méthodologie Agile

C'est la méthodologie agile la plus connue.

Scrum différencie 2 phases dans les projets :

la phase de développement :

c'est une phase où il faut toujours s'adapter en fonction de la situation

la phase de production :

c'est

le product Owner

est là pour représenter le client tout particulièrement. Il va devoir assumer différentes fonctions dans le projet : il faut éviter d'en avoir plusieurs dans le même projet, pour éviter d'avoir des sons de cloches différents à chaque réunion.

- **définir les fonctionnalités**
- **définir les priorités**

- **réponds aux questions de l'équipes**
- **valide le résultat**

Si la personne de contact change à chaque fois, on peut se retrouver dans une situation où on donne à l'équipe des besoins différents à chaque fois, ce qui va l'éparpillée de plus en plus.

En troisième, ce sera un membre du groupe qui fera office de product owner (même si c'est pas réaliste).

le scrum master

Est là pour s'assurer que l'application de scrum est bien respectée.

- Assures les respects des règles
- Protège l'équipe des problèmes extérieurs
- Résout les *impediments*

la team

le reste des développeurs

les stakeholders

le reste des personnes liées au projet de près ou de loin et qui peuvent avoir un certains intérêt à savoir où on en est dans le projet.