

Guide Scrum

Projet Web - Mobilite Internationale

Methodologie agile pour livrer de la valeur de maniere iterative

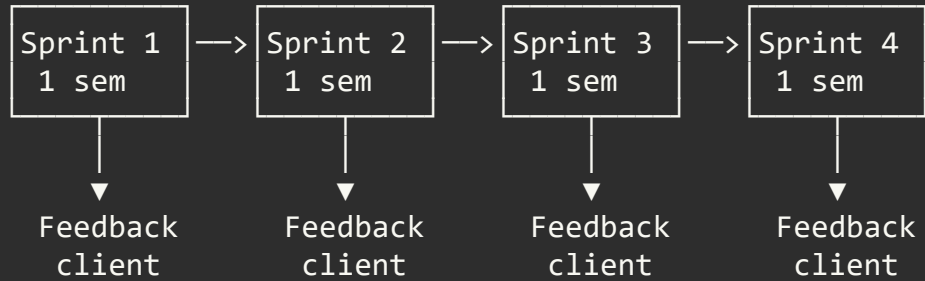
Pourquoi Scrum ?

Le probleme de la methode en cascade

```
Specification —> Developpement —> Tests —> Livraison
      (2 sem)           (4 sem)       (1 sem)   (1 jour)
                                   |
                                   ▼
                        "Ce n'est pas ce que je voulais"
```

Le client decouvre le resultat **7 semaines** apres le debut.

L'approche Scrum



Le client voit le produit évoluer **chaque semaine**.

Les 3 piliers de Scrum

Pilier	Description
Transparence	Tout le monde voit l'avancement
Inspection	On verifie regulierement le travail
Adaptation	On ajuste selon les retours

Les roles Scrum

Product Owner

—> Definit le QUOI

Scrum Master

—> Facilite le COMMENT travailler

Developpeurs

—> Definit le COMMENT techniquement

Organisation pour vos groupes

Equipe de 3 personnes

Role	Responsabilite	Cumul
Product Owner	Priorites, validation	+ Dev
Scrum Master	Rituels, blocages	+ Dev
Developpeur	Realisation	Principal

Organisation pour vos groupes

Equipe de 2 personnes

Role	Responsabilite
PO + Developpeur	Priorites et code
SM + Developpeur	Rituels et code

Les deux personnes partagent les responsabilites.

Le Product Owner (PO)

Représente le client - Définit le QUOI

Responsabilités :

- Rédiger et prioriser les User Stories
- Définir les critères d'acceptation
- Valider les livrables à chaque fin de sprint
- Arbitrer les choix fonctionnels

Le Product Owner - Exemples

Dans votre projet :

- Decide quelles pages developper en priorite
- Valide que "Postuler a une offre" repond au besoin
- Tranche : recherche ou favoris d'abord ?

Le Scrum Master

Garant de la methode - Facilite le travail

Responsabilites :

- Animer les rituels (planning, daily, review, retro)
- Proteger l'equipe des perturbations
- Lever les blocages
- S'assurer du respect des engagements

Le Scrum Master - Exemples

Dans votre projet :

- Organise le daily de 10 minutes
- Aide sur une config Apache bloquante
- Rappelle : pas de changement de scope en cours de sprint

L'equipe de developpement

Realise le travail - Definit le COMMENT technique

Responsabilites :

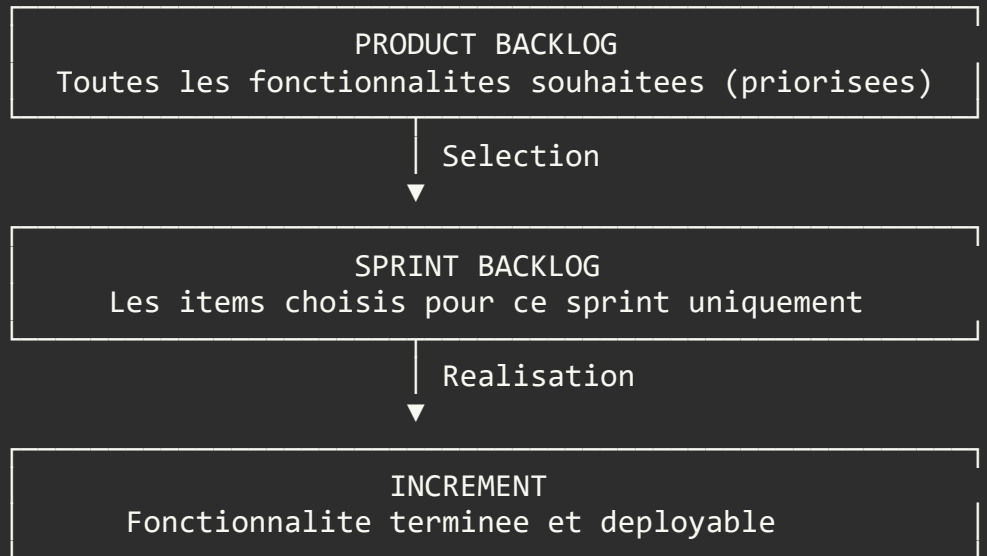
- Estimer la complexite des taches
- S'auto-organiser pour l'objectif du sprint
- Produire un increment fonctionnel et teste
- Respecter les standards (PSR-12, W3C)

L'equipe - Exemples

Dans votre projet :

- Decide d'utiliser Twig comme moteur de template
- Repartit : "Tu fais le front, je fais le back"
- S'engage a livrer 3 User Stories ce sprint

Les artefacts Scrum



Le Product Backlog

Liste ordonnee de tout ce qui doit etre fait

Structure d'une User Story :

```
En tant que [role utilisateur]  
Je veux [fonctionnalite]  
Afin de [benefice]
```

Exemple de User Story

```
En tant qu'etudiant  
Je veux rechercher des opportunités par pays  
Afin de trouver rapidement une destination
```

```
Criteres d'acceptation :
```

- [] Filtre par pays fonctionnel
- [] Pagination (10 résultats/page)
- [] Message si aucun résultat

Le Sprint Backlog

Decomposition en taches techniques

User Story	Tache	Estimation
Recherche par pays	Formulaire HTML	2h
	Controleur PHP	3h
	Requete SQL	1h
	Pagination	2h
	Tests	2h

Definition of Done (DoD)

Quand une fonctionnalité est-elle "terminée" ?

- Code valide W3C (HTML)
- Code conforme PSR-12 (PHP)
- Fonctionnalité testée manuellement
- Responsive design vérifié
- Code poussé sur Git

Les evenements Scrum



Sprint Planning

Objectif : Définir ce qu'on va réaliser

Deroulement (1h) :

1. Le PO presente les items prioritaires (15 min)
2. L'equipe pose des questions (15 min)
3. L'equipe estime et selectionne (20 min)
4. Decomposition en taches (10 min)

Sprint Planning - Resultat

Objectif de sprint clair et mesurable

Exemples :

- "Un etudiant peut s'inscrire et se connecter"
- "La liste des opportunités est affichée avec pagination"
- "Un etudiant peut postuler avec CV"

Daily Scrum (Stand-up)

Objectif : Synchroniser et identifier les blocages

Chaque membre repond a 3 questions :

Question	Exemple
Hier ?	"Formulaire d'inscription termine"
Aujourd'hui ?	"Validation cote serveur"
Blocage ?	"Config sessions PHP..."

Daily Scrum - Regles

- 15 minutes maximum
- Debout (pour rester concis)
- Pas de resolution de probleme pendant
- Les discussions techniques : apres, en apart

Sprint Review (Demo)

Objectif : Montrer le travail et recueillir du feedback

Déroulement (30 min) :

1. Demo live des fonctionnalités (20 min)
2. Le PO valide ou invalide (5 min)
3. Discussion sur la suite (5 min)

Sprint Review - Conseils

- Préparer un scénario réaliste

| *"Je suis un étudiant qui cherche une mobilité..."*

- Montrer le site fonctionnel, pas des slides
- Accepter les retours sans se justifier

Sprint Retrospective

Objectif : Ameliorer le fonctionnement de l'equipe

Keep	Stop	Start
Ce qui a marche	Ce qu'on arrete	Ce qu'on commence
"Bonne repartition"	"Coder sans sync"	"Code reviews"

Sprint Retrospective - Action

Choisir **1 a 2 améliorations** concrètes

Exemples :

- "On fera un point rapide à 14h en plus du daily"
- "On utilisera des branches Git pour chaque feature"
- "On testera sur mobile avant de valider"

Tableau Kanban

A FAIRE	EN COURS	A TESTER	TERMINE
Story 4 Story 5	Story 2 (Alice) Story 3 (Bob)	Story 1	

A vous de jouer

Lundi 09 fevrier - Sprint 1

1. Attribuer les roles
2. Creer le Product Backlog
3. Sprint Planning (1h)
4. C'est parti !