Sprint

Scrum est une méthode agile. Elle s’appuie sur le découpage des projets en itérations nommées « sprints ». Un sprint peut avoir une durée qui varie généralement entre 2 semaines et un mois. Scrum se contente d’offrir un cadre de gestion de projet Agile : des rôles, un rythme itératif, des réunions précises et limitées dans le temps, des artefacts (produit backlog, sprint backlog, graphique d’avancement).

## Sprint0

Un projet démarre généralement par Sprint0 dédié aux travaux préparatoires du projet (ex : construction du « product backlog » et de « la vision du produit », préparation des environnements, mise en place de l’intégration continue, définition de l’architecture générale du projet, initiation des acteurs à Scrum, etc.). Exceptionnellement, la durée de ce « sprint 0 » ne respecte pas forcément la durée fixée précédemment. Mais inutile de le faire durer trop longtemps, l’idée est de se lancer sans élaborer au préalable un plan et une architecture millimétrés qui risqueraient de nous enfermer, de nous frustrer, voire de nous coûter cher à courts et longs termes. L’architecture doit être souple et émerger au fil des sprints.

### Buts

### Démarrage le projet et détermination de la durée des itérations.

2 semaine : 20/05/2015~29/05/2015

### Activités

#### Préparation des environnement :

* Installer l’environnement du Ruby et Rails sur PC : unix, ruby 2.1.6, rails 4.1.3

#### Définition des besoins :

* L’application
* La conception et le développement du référentielle d’application (BDD).
* La conception et le développement de l’authentification(CAS) d’application.
* L’application peut effectuer la gestion de droits utilisateurs (avec LDAP)
* Réseaux
* La gestion de droits administration d’application sur serveur(Ansible)
* Surveillance des interaction réseaux (flux de données : src, dest, port)
* Livrables : compte rendu sur CAS, Ansible, des diagrammes d’application.

#### Définition de l’architecture générale du projet :

* L’architecture simple du BDD
* L’architecture de réseaux
* Livrables : diagramme d’objets de base de données, design l’architecture de réseaux