



# PLANIFICATION

Menu Maker by Qwenta

# SOMMAIRE

1. Présentation de l'outil Trello
2. Notre projet
3. Modèle de carte
4. Méthode d'estimation des user stories
5. Temporalité de développement
6. Réunions
7. MoSCoW
8. Composition



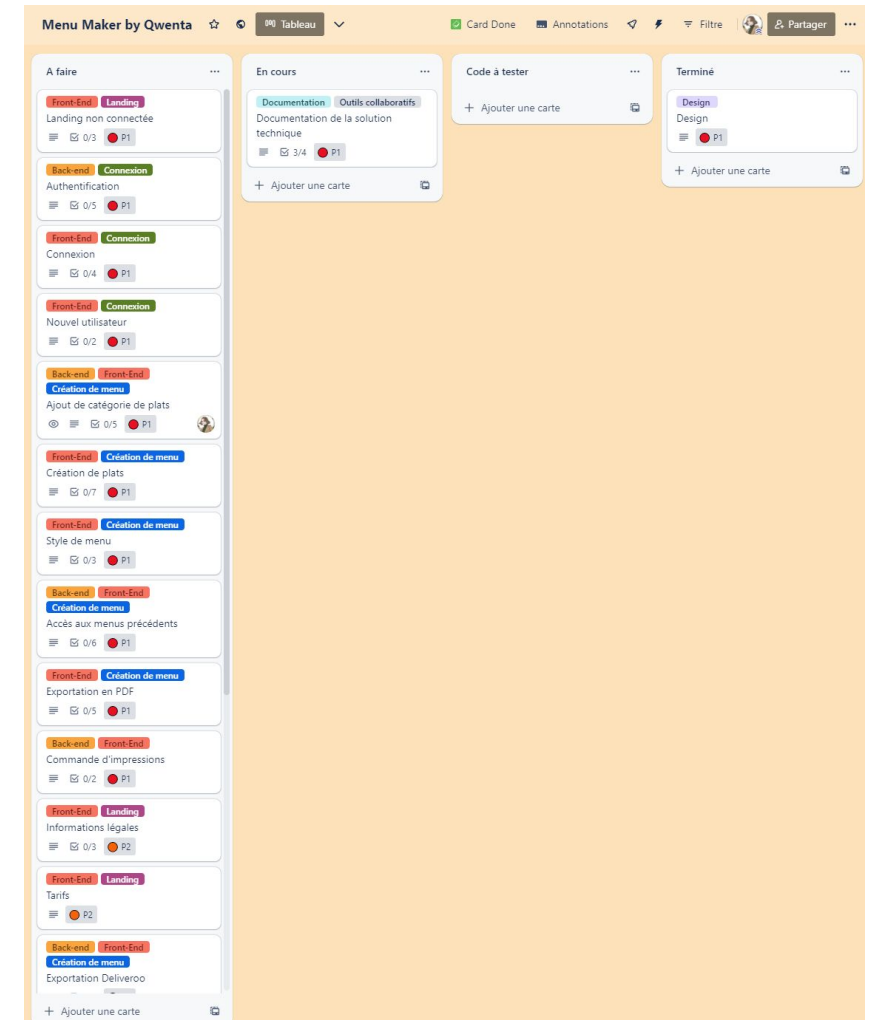
Trello est un outil de gestion de projet en ligne basé sur les méthodes agiles.

Il permet de créer des cartes correspondant aux user stories, puis de les réorganiser dans des listes au gré des itérations.

C'est un outil visuel et simple d'utilisation, qui offre de nombreuses fonctionnalités, dont l'intégration d'autres services comme Slack ou Github, entre autres.

Le tableau Kanban créé afin de gérer le projet, est accessible en suivant ce lien :

<https://trello.com/invite/b/UMQLiFo3/ATTlc9dc183837c487092a74bcbb41491a663EB40201/menu-maker-by-qwenta>



# NOTRE PROJET

Le project  
backlog

Le sprint en cours

Les fonctionnalités  
à valider

Les fonctionnalités  
validées

Les ressources  
liées au projet

A faire

**Front-End** **Landing**  
Landing non connectée  
☑ 0/3 P1

**Back-end** **Connexion**  
Authentification  
☑ 0/5 P1

**Front-End** **Connexion**  
Connexion  
☑ 0/4 P1

**Front-End** **Connexion**

En cours

**Documentation** **Outils collaboratifs**  
Documentation de la solution  
technique  
☑ 3/4 P1

+ Ajouter une carte

Code à tester

+ Ajouter une carte

Terminé

**Design**  
Design  
☑ P1

+ Ajouter une carte

Ressources



**Documentation** **Outils collaboratifs**  
Wakelet de veille collaborative



+ Ajoutez une autre liste

# MODÈLE DE CARTE

Chaque carte représente une user story.

Elle est étiquetée avec des labels correspondant à l'épic et les aspects de développement concernés.

Il est possible d'assigner une personne à une carte.

Une annotation permet de déterminer la priorité de la carte dans le projet. (ici P1 en rouge)

La description de la carte reprend le texte de la user story, la ressource concernée s'il y en a besoin, une note de scope futur éventuellement, et enfin l'estimation de complexité (Story points).

Une checklist permet de cocher les différents critères d'acceptation.

Les membres de l'équipe peuvent commenter la carte s'ils veulent y apporter contribution, ou se laisser des notes.

Selon les besoins, il est possible (et recommandé) d'associer une branche Github à la carte afin d'accéder en un clic au code en question.

Landing non connectée

Dans la liste [À faire](#)

Étiquettes

Front-EndLanding+

Notifications

⦿ Suivre

Ready?

DoneP1

+ A

Description

Modifier

User story

En tant qu'internaute ne connaissant pas forcément Menu Maker, je veux pouvoir comprendre l'utilité de cette application.

Voir le lien vers la maquette Figma dans la colonnes ressources.

Futures améliorations possibles : Animations sur la photo de la bannière et les formes des sections.

Story points : 2

☒ Succès

Supprimer

0%

☐ Bannière

☐ Personnalisez votre menu

☐ Explication étape par étape

Ajouter un élément

Activité

Afficher les détails

Écrivez un commentaire...

Ajouter à la carte

Membres

Étiquettes

Checklist

Dates

Pièce jointe

Image de couvert...

Champs personnalisés...

Power-Ups

Annotate card

GitHub

Google Drive

OneDrive

Ajouter des Power...

Automatisation

Ajouter un bouton

Actions

Déplacer

Copier

Créer un modèle

Archiver

Partager

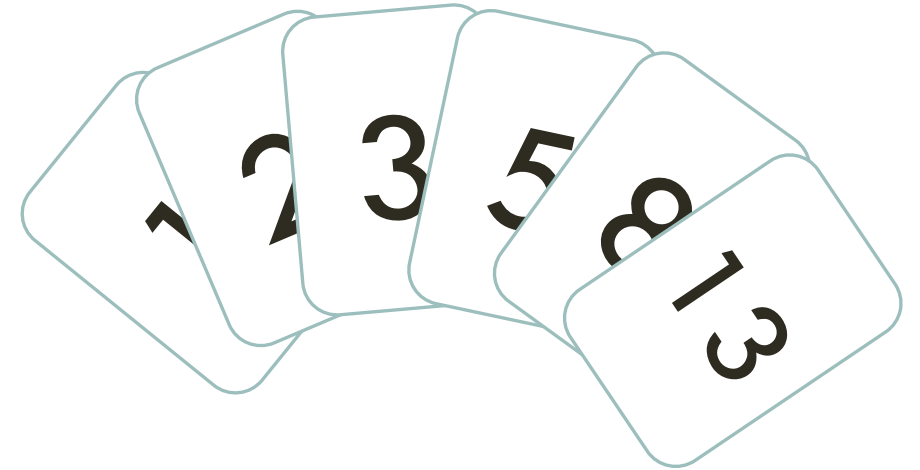
# ESTIMER LES USER STORIES GRÂCE AU PLANNING POKER

Le planning poker est une méthode collaborative pour estimer la complexité d'une user story.

Le principe est de distribuer à l'équipe des cartes disposant de valeurs.

Ici on utilisera la suite de Fibonacci afin d'obtenir des valeurs numériques exponentielles. Cela permet aux équipes de reconnaître plus facilement les différences et de définir le degré de complexité de chaque user story.

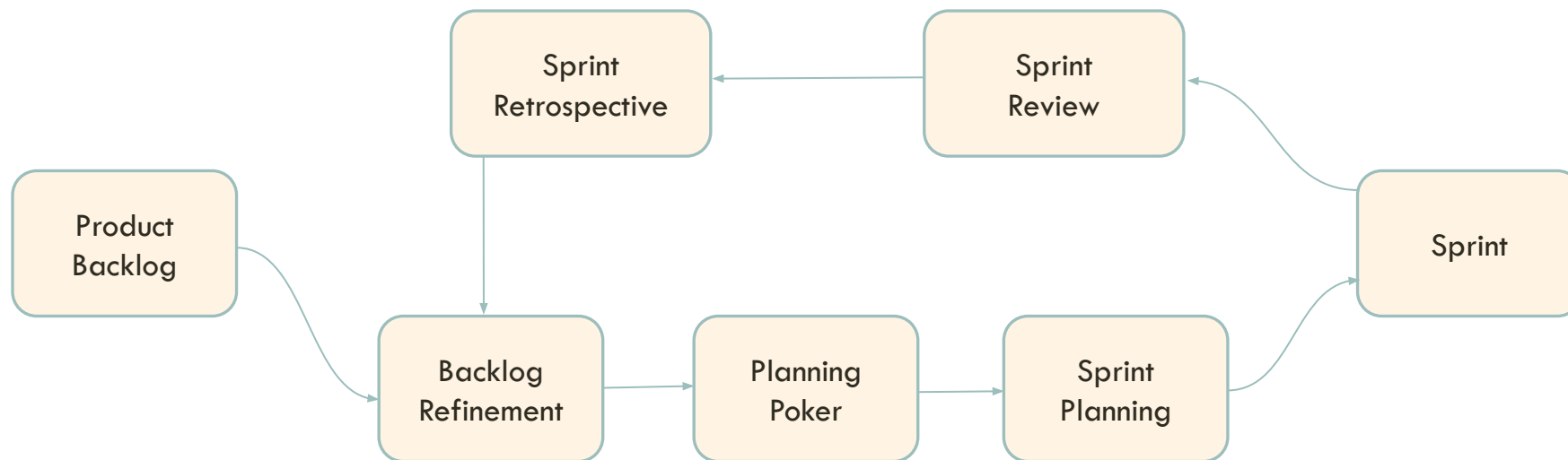
Après chaque tirage, selon les résultats, une discussion rapide peut être organisée pour parvenir à un consensus.



# TEMPORALITÉ DE DÉVELOPPEMENT

Afin de maximiser la production et réduire les perturbations dans le développement, il est important de contrôler la fréquence des réunions et leur durée.

Voici un exemple de sprint d'une semaine:



# RÉUNIONS

Voici les réunions régulières à prévoir, leur durée et leur fréquence. (pour ce projet nous prévoyons des sprints d'une semaine)

## **Daily Scrum :**

Réunion quotidienne des développeurs pour échanger sur les avancées et éventuels points bloquants. Participent uniquement les membres de l'équipe travaillant sur le sprint. Sa durée ne doit pas dépasser 15 minutes, c'est pour ça qu'il est de coutume de rester debout.

## **Sprint Review :**

Réunion hebdomadaire permettant de faire le bilan du sprint en présence de toutes les parties prenantes du projet. Il faut prévoir environ une heure et demi selon la complexité des fonctionnalités à présenter.

## **Sprint Retrospective :**

Réunion hebdomadaire de l'équipe visant à évaluer le travail réalisé et vérifier l'avancée en s'inscrivant dans une démarche d'amélioration continue. Pour un sprint d'une semaine, une heure est largement suffisant.

## **Backlog Refinement :**

Réunion hebdomadaire de l'équipe durant laquelle on découpe les user stories qui vont être traitées lors du prochain sprint. Prévoir une heure.

## **Planning Poker :**

Peut s'organiser à la suite du backlog Refinement avec les membres de l'équipe de développement pour une durée de 30 minutes.

## **Sprint planning :**

Réunion hebdomadaire durant laquelle l'équipe détermine les objectifs du sprint qui démarre. Sa durée ne doit pas dépasser 2h pour un sprint d'une semaine.

**En dehors de ces réunions, l'équipe de développement doit pouvoir se concentrer sur son travail sans perturbations. C'est pourquoi il est important d'effectuer ces meetings en amont afin de tout planifier.**



# MoSCoW

Must have	Should have
<ul style="list-style-type: none"><li>Landing non connectée</li><li>Page de login</li><li>Catégories de plats</li><li>Création de plats</li><li>Style de menu</li><li>Exportation en PDF</li><li>Commande d'impression de menu</li><li>Menus précédents</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Infos légales</li><li>Tarifs</li><li>Exportation Deliveroo</li><li>Partage sur Instagram</li><li>Déconnexion</li><li>Infos utilisateur</li><li>Dashboard</li><li>Branding restaurateur</li></ul>
Could have	Won't have
<ul style="list-style-type: none"><li>Blog interne Menu Maker</li><li>Enregistrement d'un moyen de paiement</li><li>Tarif intégré</li><li>Animations sur la landing page</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Version mobile</li><li>Stratégie SEO</li></ul>

# COMPOSITION

En résumé, la composition de l'équipe de développement dépend de la temporalité du projet et peut se traduire ainsi :

50 jours/homme

1. Un développeur Full stack peut suffire étant donné les outils de développement choisis.
2. Un développeur Front-end soutenu par un développeur Full stack (qui pourra venir en renfort sur le Front) pour un délai réduit.