## Les 12 principes des méthodes agiles

1. Livraison rapide et continue de logiciel.
2. Possibilité de changements tardifs dans le développement.
3. Livrer du logiciel fréquemment, de 2 semaines à 2 mois.
4. Les acteurs métier et les développeurs doivent travailler ensemble quotidiennement pendant toute la durée du projet.
5. Construire les projets autour de personnes motivées. Leur donner l’environnement nécessaire, répondre à leurs besoins et faites leur confiance.
6. Le moyen le plus efficace de véhiculer l’information vers et à l’intérieur d’une équipe de développement est la conversation en face à face.
7. La métrique principale pour juger de la progression d’un projet est le logiciel fonctionnel.
8. Les processus agiles encouragent le développement durable. Les financeurs, les développeurs, et les utilisateurs doivent maintenir un rythme constant indéfiniment.
9. Une attention continue à l’excellence technique et au bon design améliore l’agilité.
10. La simplicité –L’art de maximiser le montant de travail non fait—est essentiel.
11. Les meilleures architectures, besoins, et conceptions proviennent des équipes auto organisées.
12. A intervalles réguliers, l’équipe réfléchit aux manières de devenir plus efficace, puis ajuste ses comportements de façon à s’y conformer.

## Qu’est-ce que SCRUM ?

Un projet utilisant Scrum est composé d’une suite d’itérations courtes de l’ordre de 3 à 6 semaines appelées sprints. Le projet peut être réorienté par le client à la fin de chaque sprint et uniquement à ces moments-là.

## Les principes clés de Scrum

* Auto-organisation et pouvoir de décision donnée à l’équipe
* Sprints en isolement
* Délais fixes
* Réunion quotidienne de 15 minutes, le daily scrum, avec une liste de questions prédéfinies
* Démonstration du résultat du sprint
* Planning adaptatif

## Les rôles dans Scrum

Le product owner (directeur produit)

* Représente toutes les personnes ayant un intérêt dans le logiciel produit.
* Finance le projet.
* Est responsable de l’établissement des besoins initiaux du projet qui sont listés dans le backlog produit (catalogue des tâches à effectuer).
* A des objectifs de retour sur investissement.
* Décide des releases (versions) qui seront mises à disposition des utilisateurs.
* Est responsable de la mise à jour du backlog produit.

Le scrummaster (maître de mêlée)

* Isoler l’équipe des perturbations extérieures en cours de sprint.
* Apprendre la méthodologie Scrum à l’équipe
* S’assurer que l’équipe respecte bien la méthode.
* Répondre aux besoins de l’équipe.
* Faire cadrer Scrum dans la culture d’entreprise.
* Travailler avec le product owner pour sélectionner avec lui les besoins apportant le plus de valeur ajoutée au logiciel. Il est responsable de la réussite du projet, au même titre que l'équipe.

L’équipe

## Daily Scrum

Chaque participant répond à 3 questions :

1. Qu'as-tu fait hier ?

2. Que fais-tu aujourd'hui ?

3. Quels sont les problèmes qui t'empêchent de progresser ?

Les outils du sprint

Le tableau blanc

Les post-its blancs représentent les besoins issus du blacklog produit.

Les post-its jaunes représentent la décomposition des besoins en tâches.