



La méthode Scrum

Méthode Agile : notions de base

► Itérativité :

- permet de livrer tôt et de valider en continu ; itérations courtes et de même durée

► Priorisation par la Valeur :

- livrer d'abord ce qui a le plus de valeur pour l'utilisateur

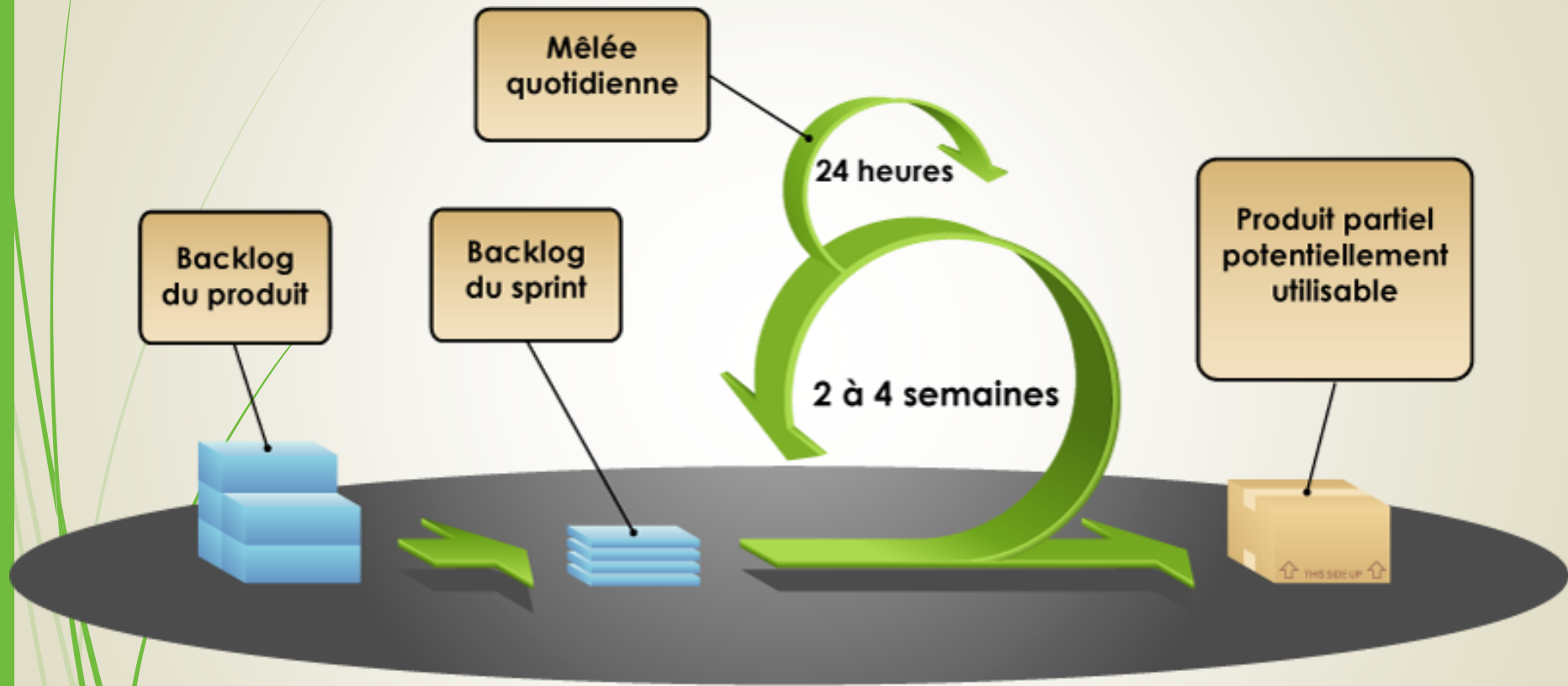
► Auto-organisation :

- l'équipe s'engage et s'auto-organise pour atteindre le résultat : l'équipe évalue son reste à faire (en jours) suivant les difficultés des tâches à faire

Méthode Agile : notions de base

- Amélioration continue :
 - par l'analyse continue de la pratique de l'équipe
- Terminé (*done*, voire « fini-fini ») :
 - conforme aux exigences ; on n'y revient plus

Tout Scrum en 1 image



COPYRIGHT © 2005, MOUNTAIN GOAT SOFTWARE

Image disponible à
www.mountaingoatsoftware.com/scrum

Scrum : mots-clés

➤ User story :

- très proche des cas d'utilisation UML ("en tant que... je veux... afin de ...")

➤ EPIC :

- Travail qui peut être découpé en tâches spécifiques (user stories)

➤ Backlog :

- liste des choses à faire en termes de fonctionnalités ; priorisation par la valeur ajoutée pour le client

Scrum : mots-clés

➤ Sprint :

- cycle élémentaire de développement (2 à 4 semaines)

➤ Scrum = Mêlée :

- réunion rapide quotidienne d'avancement (15mn, debout, oral)

➤ PRODUCT INCREMENT :

- Produit partiel potentiellement livrable

Scrum : 3 rôles

► Product Owner :

- représente la MOA, a une *vision* du produit voulu, participe au quotidien avec l'équipe de dev. ; responsable du succès du projet

► Scrum Master :

- facilitateur/animateur de l'équipe de développement ; garant de l'application de la méthode

► Scrum Team :

- équipe de développeurs (3 à 9 pers.) ; auto-organisée ; tous "développeurs" ; collaborent au quotidien au projet ; stable sur un sprint
- Pas de notion de hiérarchie

Scrum : 5 "artefacts"

➤ Product Backlog :

- liste des fonctionnalités attendues (ensemble des « user-story ») ; priorisées, avec critères d'acceptation (responsable : product owner)

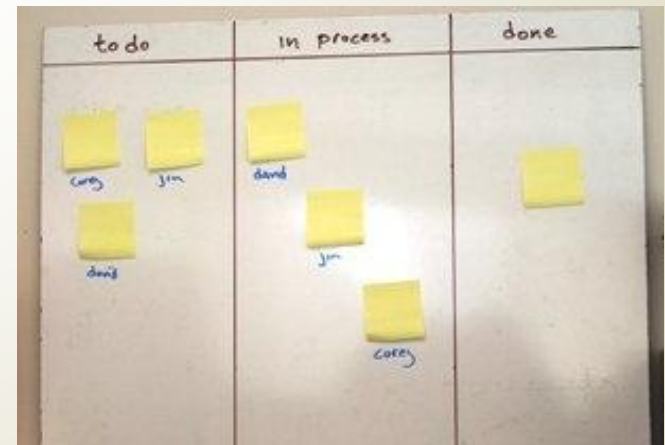
➤ Sprint Backlog :

- liste des tâches à développer pour le sprint

Scrum : 5 "artefacts"

- BurnUp et BurnDown chart :
 - graphiques en jours d'avancement (niveaux sprint et product)
- Scrum Board :
 - tableau d'avancement à base de post-it

Story	To Do		In Process	To Verify	Done
As a user, I... 8 points	Code the... 9	Test the... 8	Code the... DC 4	Test the... SC 6	Code the... DC 8 Test the... SC 8 Test the... SC 6
	Code the... 2	Code the... 8	Test the... SC 8		Test the... SC 6
	Test the... 8	Test the... 4			
As a user, I... 5 points	Code the... 8	Test the... 8	Code the... DC 8		Test the... SC 6 Test the... SC 6
	Code the... 4	Code the... 6			



Scrum : 4 "cérémonies"

► Sprint Planning :

- réunion de définition du sprint backlog ; (1 mois de travail → 4 à 8h de planif.); utilise le Planning Poker ou le Tee-Shirt Sizing (auto-estimation des charges)
- Un plan de tests doit être rempli lors de chaque réunion de planification de sprint

► Daily Scrum/Dailly StandUp Meeting :

- "mêlée" quotidienne pour gérer l'avancement :
fait hier ? + fait aujourd'hui ? + difficultés ? ;
mise à jour du Scrum Board et du Chart



Scrum : 4 "cérémonies"

■ Sprint Review meeting :

- démo ; livraison et acceptation (recette) ; 4 h pour sprint 1 mois

■ Sprint Retrospective meeting :

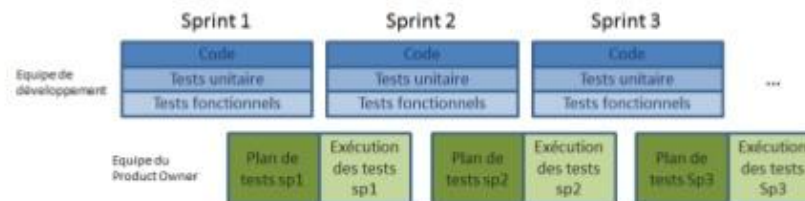
- temps d'introspection en vue d'amélioration de l'efficacité ("vélocité" de l'équipe, mesurée chaque jour) ; 3h pour sprint 1 mois

Les bonnes pratiques des tests avec la méthode agile

Agile

Planifier les tests sur la route Agile

- Définir une **stratégie** de test
- Définir le **cadre** des tests
- **Réouvrir** fréquemment les tests
- Identifier les **risques**
- Récupérer des **retours** fréquents



Les avantages de la méthode agile

- Produit final à forte valeur ajoutée : conforme au besoin du client
- Augmentation de la productivité des équipes
- Avantageux pour les projets ayant des objectifs flexibles qui peuvent subir des changements à mi-portée
- Amélioration de la satisfaction du client

Les inconvénients de la méthode agile

- Difficulté de comprendre et d'appliquer la méthode agile
- Périmètre du projet pouvant être flou
- Délais et coûts des projets pouvant être difficiles à communiquer. Problème si le projet a une date de fin de projet impérative. Exemple : les projets législatifs

Les inconvénients de la méthode agile

- Toutes les parties prenantes (MOA/MOE) doivent prendre le temps de s'impliquer activement dans les progrès quotidiens
- Minimisation de la documentation (le projet évolue => la documentation devrait évoluer en même temps)
- Organisation difficile à mettre en place pour les grands produits (taille et composition de la scrum team variable suivant les sprints)

© AFPA 2015

Reproduction interdite

Article L 122-4 du code de la propriété intellectuelle.

« Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droits ou ayants cause est illicite. Il en est de même pour la traduction, l'adaptation ou la reproduction par un art ou un procédé quelconques ».