

Secteur Tertiaire Informatique
Filière « Etude et développement »

Séquence Travailler avec une démarche de développement

Agilité et Scrum - QCM

Apprentissage

Proposition de
Solution

Evaluation

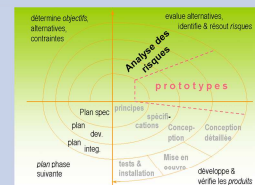
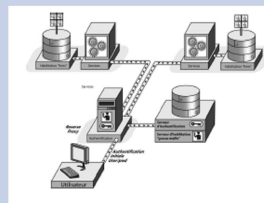


TABLE DES MATIERES

Table des matières	3
1. Questionnaire à Choix Multiple	5

Préambule

Objectifs

Méthodologie

Les bonnes réponses sont mises en évidence en gras italique.

Des commentaires sont ajoutés en italique.

1. QUESTIONNAIRE A CHOIX MULTIPLE

Ce QCM est tiré des excellents tutoriaux en ligne publiés (en anglais) par CollabNet (<http://scrumtrainingseries.com/>)

Est-ce que les utilisateurs se servent de la plupart des fonctionnalités d'un logiciel ?

- ☐ Oui. Leur usage dépend essentiellement de leur formation à l'utilisation du logiciel.
- ☐ **Non. La plupart des gens n'utilisent que 20% des fonctionnalités du logiciel.**
Alors pourquoi ne pas démarrer petit et s'arrêter de développer quand l'utilisateur en a assez ?

Avec Scrum, comment sont représentés les degrés de priorité dans le Product Backlog ?

- ☐ Les items sont regroupés en paquets 'Priorité 1', 'Priorité 2'...
- ☐ **Les items placés en tête de liste sont plus importants que ceux placés en fin de liste.**

Qui est responsable de la priorisation des items du Product Backlog ?

- ☐ Le Scrum Master.
- ☐ **Le Product Owner.**
Et lui seul !
- ☐ L'équipe de développement.
- ☐ Les parties prenantes externes à l'équipe Scrum.
- ☐ Personne ; c'est décidé au vote majoritaire lors du Sprint Planning.

Quel est l'objectif principal du Product Grooming Meeting ?

- ☐ Obtenir des estimations précises.
- ☐ Obtenir une meilleure compréhension du travail à venir et le combiner en grand items.
- ☐ **Obtenir une meilleure compréhension du travail à venir et le diviser en petits items.**
- ☐ Obtenir une meilleure compréhension du travail à venir et créer un document de conception détaillé.

Quelle est la différence entre 'Acceptance Criteria' et 'Definition of Done' ?

- ☐ Il n'y a pas de différence.
- ☐ **'Definition of Done' s'applique globalement à tous les items du Product Backlog alors que 'Acceptance Criteria' se rapporte à des items spécifiques.**
Chaque Story est dotée de son ou ses critères d'acceptation dès l'affinage de Backlog

Quelle est la différence entre Product Backlog et Sprint Backlog ?

- ☐ Il n'y a pas de différence.

Agilité et Scrum – Solutions QCM

Afpa © 2015 – Section Tertiaire Informatique – Filière « Etude et développement »

- ☐ Le Product Backlog contient les fonctionnalités alors que le Sprint Backlog contient les bugs.
- ☐ **Le Product Backlog contient tout ce qui devrait être réalisé alors que le Sprint Backlog ne contient que ce qui sera fait durant un Sprint.**

Quelle est la plus longue itération en démarche Scrum ?

- ☐ **30 jours ou 1 mois, mais une durée de 1 à 2 semaines est recommandée.**
- ☐ 6 semaines.
- ☐ Cela dépend de la quantité de travail à fournir durant le Sprint.
Non ; selon Scrum et XP, les cycles de développement sont courts et de durée fixe

En démarche Scrum, est-il possible de reporter les tests sur un autre Sprint ?

- ☐ **Non. Avec Scrum les équipes tendent à fournir du logiciel potentiellement livrable à chaque sprint.**
Et il est donc important d'intégrer toutes les tâches dans l'estimation de l'effort nécessaire
- ☐ Oui. On ne sait pas comment coder et tester lors du même Sprint.

Un Sprint de 30 jours utilise une timebox de 1 jour pour le Sprint Planning Meeting. Combien dure cette cérémonie pour un Sprint de 2 semaines ?

- ☐ **4h maximum.**
- ☐ 15 mn maximum.
- ☐ 1h maximum.
- ☐ 1 jour maximum.

Qui est responsable de placer un travail à faire dans le Sprint Backlog lors du Sprint Planning Meeting ?

- ☐ Le Scrum Master.
- ☐ Le Product Owner.
- ☐ **L'équipe de développement.**
Et cela engage l'équipe pour la réalisation de la Story.

Quelle est la meilleure mesure de progression du travail de développement ?

- ☐ Le nombre de Stories commencées
- ☐ **Le nombre de Stories terminées.**
C'est d'ailleurs la base de calcul de la Vitesse de l'équipe

Combien de Sprint planifie-t-on lors d'un Sprint Planning Meeting ?

- ☐ 4 Sprints.
- ☐ Tous les Sprints qui restent dans la limite de la Release en cours.
- ☐ **Un Sprint seulement.**
Et c'est un bon moyen d'accepter le changement

Qui anime le Sprint Planning Meeting ?

- ☐ **Le Scrum Master.**
C'est bien lui le garant de l'application de la méthode
- ☐ Le Product Owner.
- ☐ Le chef de projet, manager de l'équipe de développement.
Il n'y a pas de Chef de Projet avec Scrum
- ☐ Les parties prenantes externes.
- ☐ L'équipe de développement.

Qu'est-ce que l'équipe de développement tente de faire lors du Sprint Zéro ?

- ☐ **Analyser, concevoir, construire, intégrer et tester un incrément potentiellement livrable, même si les fonctionnalités sont simples et réduites.**
De manière à s'entraîner à travailler ensemble, et en vraie grandeur
- ☐ Analyser les besoins uniquement.
Avec Scrum, il n'y a pas de phase d'analyse où tout le besoin serait décortiqué car, dans ce cas, comment laisser place au changement ?
- ☐ Analyser les besoins et mettre en place l'infrastructure de développement.

Quelle est l'affirmation fausse ?

- ☐ Un item du Product Backlog porte sur le *quoi* alors qu'une tâche porte sur le *comment*.
- ☐ Une tâche ne devrait pas dépasser la durée d'une journée de travail.
- ☐ **Le Product Backlog devrait lister des tâches à réaliser.**
Le Product Backlog liste les fonctionnalités à développer, vues de l'utilisateur ; c'est le Sprint Backlog qui détaille les tâches nécessaires à la réalisation des Stories à développer.

Quelle est l'affirmation fausse ?

- ☐ Lors du Daily Meeting, chacun dit ce qu'il a fait la veille.
- ☐ Lors du Daily Meeting, chacun dit ce qui lui pose problème.
- ☐ **Lors du Daily Meeting, chacun dit où il en est par rapport à l'effort estimé pour la tâche.**
Attention : avec Scrum, il n'y a pas d'estimation de l'effort au niveau des tâches, uniquement au niveau des Stories
- ☐ Lors du Daily Meeting, chacun dit ce qu'il fera aujourd'hui.

Quelle est la timebox du Daily Meeting ?

- ☐ 1h.
- ☐ **15mn.**
Et c'est juste le temps nécessaire pour répondre aux 3 questions, de trouver des volontaires internes à l'équipe en cas de difficulté d'un membre, et de recenser les problèmes nécessitant des interventions externes à l'équipe ; toute autre discussion fait perdre du temps à l'équipe de développement.
- ☐ Aussi long que nécessaire, en général 15mn.

Le Daily Meeting est une technique pour encourager la collaboration d'équipe. Quelle est la meilleure configuration pour cette réunion ?

- ☐ En salle de conférence, large et confortable, qui permet à chacun de se décontracter autour d'une table ronde.
Et de papoter...
- ☐ En salle de type 'salle de classe', chacun faisant face au Scrum Master.
Le meilleur moyen pour défavoriser les échanges
- ☐ **Debout en cercle, dans l'espace de développement, sans PC ni téléphone.**

Quelle est la bonne taille d'une tâche ?

- ☐ 2-3 personnes sur 2-3 jours, de manière à faire coller tâche avec item du Product Backlog.
- ☐ **1 jour pour une personne, ou moins, de manière à ce que l'équipe puisse facilement détecter un problème de réalisation.**

Dans une équipe Agile, qui est responsable du choix des outils et de la configuration de l'environnement de développement ?

- ☐ Le Scrum Master, qui devra coordonner les membres de l'équipe.
- ☐ **L'équipe, qui devra se coordonner elle-même.**
On l'a dit : avec Scrum, pas de chef ! Mais si l'équipe est responsable collectivement, elle est composée de membres aux spécialités complémentaires et il est fort probable que l'avis de l'Architecte sera prépondérant dans ces choix
- ☐ Le Chef de projet, qui décide des choix d'architecture.

Une équipe Scrum adopte des pratiques favorisant l'Agilité comme le testing systématique. A quelle fréquence doivent être réalisés les tests de non-régression ?

- ☐ Une fois par jour (la nuit).
- ☐ Seulement à la fin du Sprint quand tout est intégré.
- ☐ **A chaque fois que quelque chose a changé ; potentiellement plusieurs fois par jour.**
Ce qui nécessite un outillage pour automatiser les tests correspondants dès qu'un changement est validé

A quel moment un Sprint est-il terminé ?

- ☐ Quand tous les items du Product Backlog correspondant à leur définition du 'fini'.
- ☐ **Quand le timebox expire.**
Scrum et XP préconisent des cycles courts et de durée constante ; quand le temps est écoulé, il est écoulé, et ce qui reste à finir sera fini au Sprint suivant
- ☐ Cela dépend.
- ☐ Quand toutes les tâches du Sprint sont achevées.

Quelle est la première chose à aborder lors du Sprint Review Meeting ?

- ☐ **Une démonstration en direct de l'incrément du logiciel potentiellement livrable.**
- ☐ Une projection PowerPoint décrivant les objectifs de l'incrément et l'état du projet.
- ☐ Une projection de schémas conceptuels comme des diagrammes UML ou d'architecture qui n'auraient pas encore été montrés jusque là.
- ☐ La présentation d'un rapport sur ce qui s'est passé durant le Sprint.
Le Manifeste Agile valorise le logiciel qui tourne plus que la documentation, ce qui ne veut pas dire que le logiciel fourni ne soit pas documenté. Scrum et XP préconisent un certain nombre de bonnes pratiques de programmation qui limitent les besoins de rédaction de documentation du code produit. Mais il reste d'autres documentations nécessaires autour d'un logiciel comme les choix techniques, les schémas de modélisation ou les guides utilisateurs ; ces tâches devront être identifiées ou intégrées

A quel moment les items du Product Backlog sont-ils affectés au Sprint ?

- ☐ Lors du Product Backlog Refinement.
- ☐ **Lors du Sprint Planning Meeting.**
- ☐ Lors du Release Planning Meeting.
- ☐ Lors du Daily Scrum.
Surtout pas ! Quand un Sprint est démarré son contenu est figé jusqu'à la fin de son timebox

Lors du Sprint Review, à qui le stakeholder invité doit-il adresser ses requêtes ?

- ☐ A tout membre de l'équipe, qui est solidaire de tous les autres.
- ☐ Au Scrum Master.
- ☐ **Au Product Owner.**
Qui est le seul acteur autorisé à apporter des changements au Product Backlog

Quel est le meilleur moment pendant le Sprint Review pour discuter du feedback des stakeholder invités ?

- ☐ Dès le début de la réunion.
Surtout pas ! C'est le meilleur moyen de déraiser dans le temps ; attention au timeboxing avec Scrum !
- ☐ Au cours de la démonstration.
- ☐ A tout moment ils peuvent intervenir.
- ☐ **A la fin de la réunion, après démonstration, acceptation des Stories et mesure de la vélocité du Sprint.**

Est-ce que Scrum contient la notion de 'partiellement terminé' ?

- ☐ Oui, la quantification du reste à faire est importante pour bien suivre l'avancement de tout projet.
- ☐ **Non, avec Scrum, une Story est finie ou pas.**
Si elle est terminée et acceptée par le PO, elle est comptabilisée, sinon, elle sera achevée et comptabilisée en entier lors d'un autre Sprint.

Selon le planning-type du Sprint Review, qu'est-ce qui devrait arriver immédiatement après la démonstration ?

- ☐ Une discussion sur ce qui devrait être amélioré.
- ☐ **Le Product Owner déclare quels items du Product Backlog il accepte et ceux qu'il rejette.**

A quel moment un item du Product Backlog est-il considéré fini ?

- ☐ **Quand le PO déclare qu'il correspond à la 'Definition of Done' et à tous les 'Acceptance Criterias' définis avec l'équipe.**
- ☐ Quand toutes les tâches correspondantes ont été réalisées.

Lors de la démonstration du nouvel incrément, le PO estime qu'une Story est terminée mais il souhaite y ajouter d'autres petites fonctionnalités ; que doit-il faire ?

- ☐ Emettre un Ticket d'Anomalie dans le système de gestion des bugs séparé du Product Backlog.
Avec Scrum, il n'y a pas de gestion séparée des anomalies ; toute demande de correction ou de modification fait l'objet d'un item au Product Backlog
- ☐ **Déclarer que la Story est terminée et ajouter un nouvel item au Product Backlog, à développer ultérieurement.**

Que doit faire le PO face à une Story incomplètement développée ?

- **La remettre intégralement dans le Product Backlog au niveau de priorité de son choix.**
- Essayer de comptabiliser la partie développée et mettre le reste dans le Product Backlog.
En gestion de projet classique, on pratique cette évaluation du 'reste à faire' car les tâches planifiées sont en général de grande taille ; avec Scrum, le découpage en Stories est beaucoup plus fin (et une tâche de Story représente un travail de l'ordre de 1h à 2 journées)
- La déclarer terminée et émettre un ticket de défaut dans le système de gestion des bugs.
Rappel : pas de gestion séparée des défauts ; toute anomalie ou travail inachevé retourne dans le Product Backlog, seule source du travail à faire.

Si on laisse le projet visible et qu'on encourage la communication, le Product Backlog a-t-il tendance à devenir de plus en plus gros ou de plus en plus petit ?

- **Le Product Backlog grossira car les gens vont demander des choses en réponse à ce qu'ils auront vu.**
Mais ce n'est pas pour autant que ces fonctionnalités seront développées ! Le PO doit en permanence composer entre les (nouveaux) besoins et les contraintes financières et de mise sur le marché pour faire développer en premier ce qui apportera le plus de valeur Métier.
- Le Product Backlog va diminuer quand même car l'équipe de développement travaillera de plus en plus vite et efficacement.
On observe en général une augmentation de la productivité d'une équipe Scrum au fur et à mesure de l'avancement du projet. Les méthodes de travail (cérémonies, auto-organisation et haute collaboration...) et les outils (Scrum Board, Charts, testing et intégration continue...) le favorisent mais tout repose sur le bon fonctionnement de l'équipe de développement.

Quel est le bon usage de la Vitesse ?

- **Aider le PO à faire des prévisions sur ce qui pourra être fait ou pas jusqu'à la date de Release.**
Si le PO a établi un plan de Releases avec des échéances précises, la vitesse permet de prévoir le contenu réel de la prochaine Release. Au contraire, si la contrainte forte du PO porte sur le contenu de la prochaine Release, la vitesse lui permet de prévoir la date de la prochaine livraison.
- Spécifier exactement combien de travail l'équipe devra réaliser au prochain Sprint.
La vitesse peut simplement aider l'équipe de développement à s'engager sur le contenu du prochain Sprint. Mais cette vitesse est calculée par rapport au nombre de Stories terminées à l'issue des Sprints et l'équipe ne doit pas oublier qu'un Sprint contient d'autres tâches que les nouvelles Stories à développer (corrections de bugs, améliorations de Stories livrées) ; il ne s'agit donc pas de s'engager sur la livraison de Stories représentant la totalité de la capacité de production. Scrum introduit la notion importante de 'rythme soutenable'.
- Guider l'attribution des primes et récompenses aux salariés.
Surtout pas !

Est-ce que la Rétrospective de Sprint sera plus efficace si on y invite des personnes extérieures (stakeholders) qui n'ont pas travaillé avec l'équipe ?

- Oui. C'est toujours intéressant d'avoir des idées extérieures pour enrichir le Product Backlog.
- **Non. Si l'équipe a besoin de discuter de certains points avec des personnes extérieures au projet, c'est mieux de le faire dans une réunion séparée, après la Rétrospective.**

Les bonnes idées, c'est bien ! Mais une contrainte assure le bon fonctionnement et l'efficacité avec Scrum : le timeboxing. C'est pourquoi il est préférable de découper certaines réunions plutôt que de réaliser des meetings qui n'en finissent plus et qui restent finalement peu productifs.

Selon Scrum, à quelle fréquence le Retrospective Meeting doit-il avoir lieu ?

- Chaque jour.
Non ; c'est l'objet du Daily Meeting
- **Pour chaque Sprint.**
- Pour chaque Projet.
Scrum ne prévoit pas de meeting en fin de projet. Mais d'ailleurs, que signifie la 'fin du projet' en méthode Agile ? Simplement le moment où client et fournisseur cessent de collaborer et se séparent bons amis... pour peut-être se retrouver plus tard afin de développer toutes les bonnes idées qui restent dans le Product Backlog...

CREDITS

ŒUVRE COLLECTIVE DE l'AFPA

Sous le pilotage de la DIIP et du centre d'ingénierie sectoriel Tertiaire-Services

Equipe de conception (IF, formateur, mediatiseur)

B. Hézard - Formateur

Ch. Perrachon – Ingénieure de formation

Date de mise à jour : 18/12/15

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 quelconque. »