

# De l'agilité pour mon projet...



**POUR QUOI FAIRE ??**

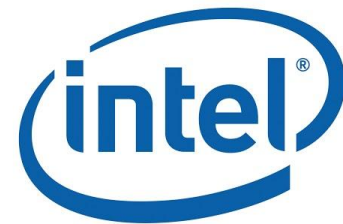
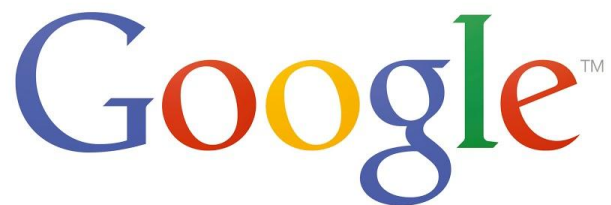
# Qui sommes-nous ?



Martin Mouterde



Christophe Addinquin



# DevFest Nantes

by Google Developers Group Nantes



# Agilité...



## ... un mot qui fait peur

# Agilité...

Méthode

Religion

Valeurs

Révolution

Marketing

framework de gestion de projet

Plus de spec

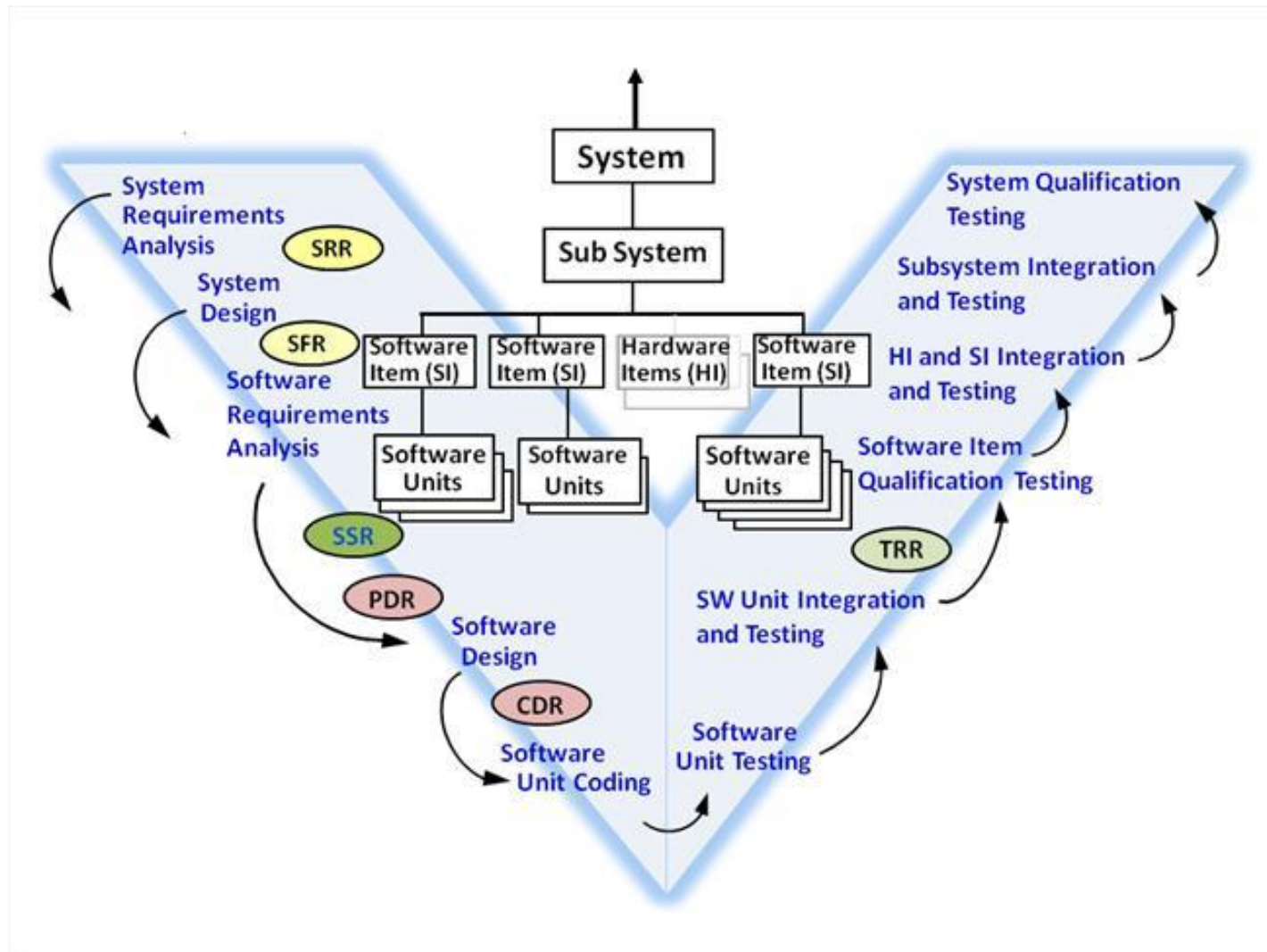
## ... un mot qui fait peur

# C'était pas bien avant ?



## 5 PROBLÈMES DU CYCLE EN V

# Cycle en V : Le rappel



**Cycle en V, Problème 1 :**

**Le partage d'info**



# Pb 1 : Le partage d'info

- de proche en proche



- 1 étape = 1 document

# Sol 1 : Le partage d'info

- **Level 1** : Diffusée à tous



- **Level 2** : Un seul support d'échange

**Cycle en V, Problème 2 :**

**Le Flux Stocké**

## Pb 2 : Le Flux Stocké

- 6 mois de spécifications à faire
- Verdict dans 1 an



## Solution

- des itérations plus courtes

# Cycle en V, Problème 3 :

## Les chiffrages

$$\begin{array}{c} \boxed{3j} \boxed{+/- 1j} + \boxed{5j} \boxed{+/- 3j} \\ = \\ \boxed{8j} \end{array}$$

## Pb 3 : Le Chiffrage

- Chiffrage = évaluation + risque

$$\begin{array}{c} \boxed{3j} \boxed{+/- 1j} + \boxed{5j} \boxed{+/- 3j} \\ = \\ \boxed{8j} \boxed{+/- 4j} \end{array}$$

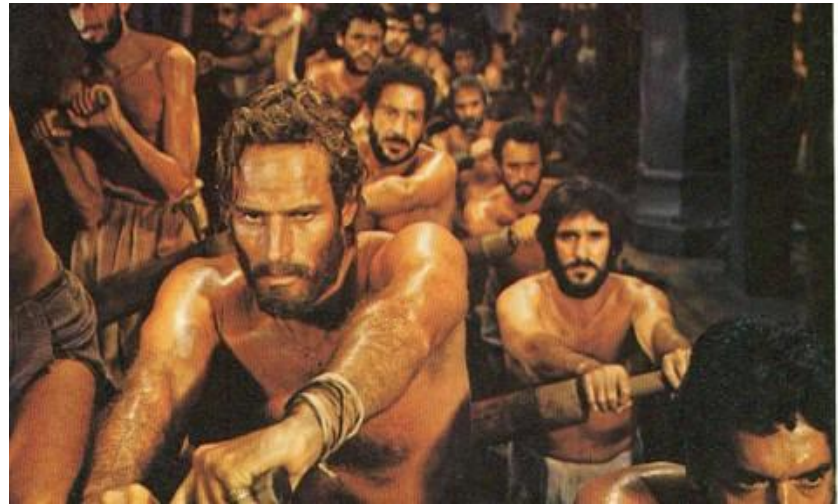
- Estimation = Engagement ??

# Sol 3 : Le Chiffrage

- Limiter le périmètre
- 30% d'erreur sur 500 ou sur 10 ?

Cycle en V, Problème 4 :

# La Collaboration





# Pb 4 : Collaboration

*Un contrat pour les soumettre tous*

- Erreur du prestataire  $\Rightarrow$  \$
- Retard du prestataire  $\Rightarrow$  \$
- Erreur du demandeur  $\Rightarrow$  \$ + \$ + \$ + retard

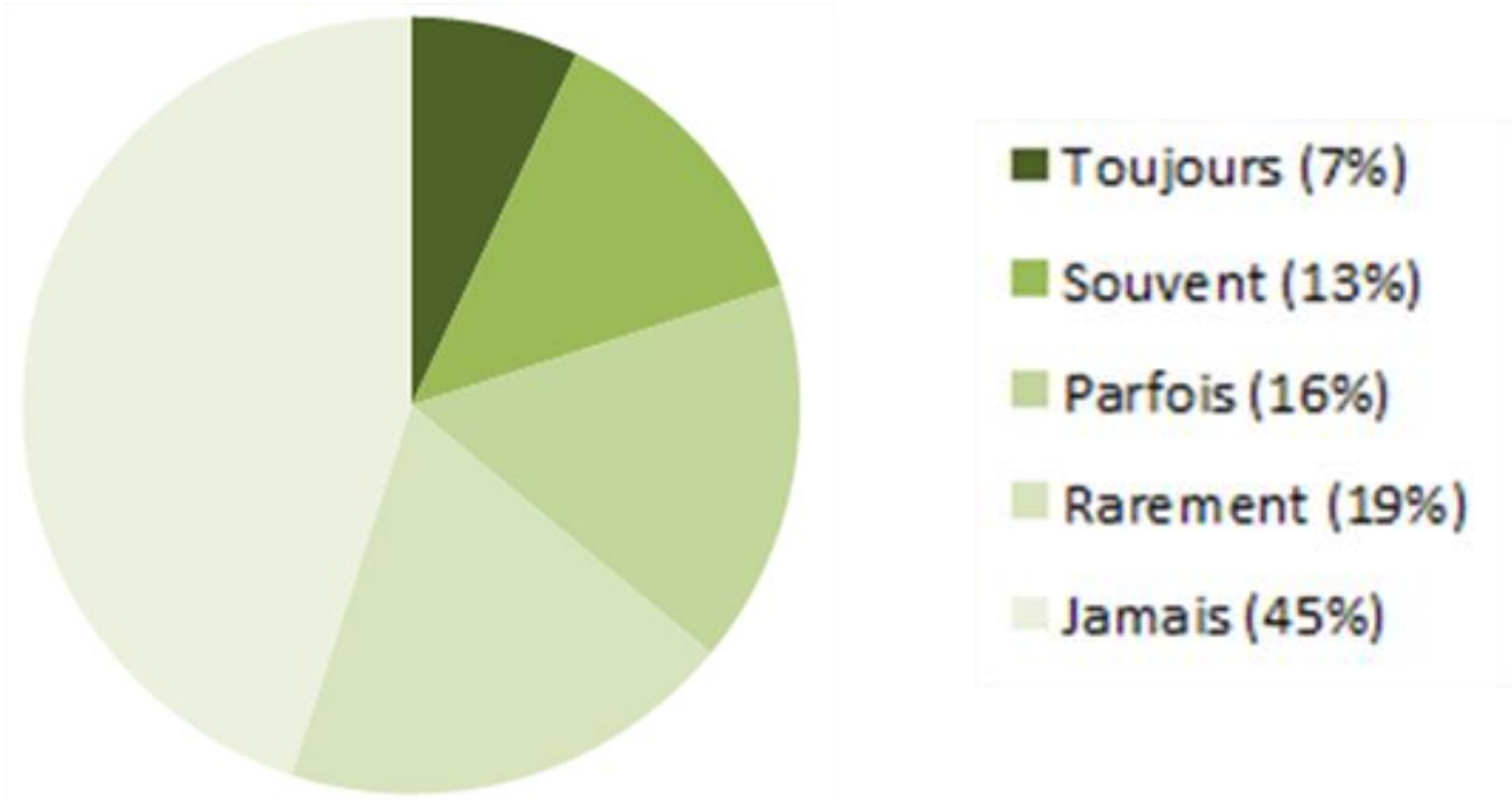
# Sol 4 : Collaboration

- **Level 1** : Partager les Erreurs
- **Level 2** : Permettre le changement du plan

**Cycle en V, Problème 5 :**

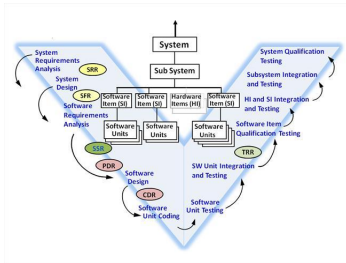
**Créer de la  
Valeur**

## Pb 5 : Créer de la valeur



# Sol 5 : Créer de la valeur

- **Level 1** : Faire les choses importantes d'abord
- **Level 2** : Accepter d'abandonner la non valeur



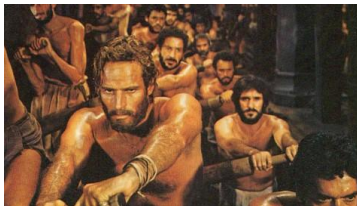
La domination du **Processus**



La croyance dans la sacro-sainte **documentation**



Respecter les règles ou le **contrat** est le plus important



Faut suivre le **plan** : ton boulot, c'est de ramer !

# Manifeste pour le développement Agile de logiciels

Nous découvrons comment mieux développer des logiciels  
par la pratique et en aidant les autres à le faire.  
Ces expériences nous ont amenés à valoriser :

Les individus et leurs interactions plus que les processus et les outils  
Des logiciels opérationnels plus qu'une documentation exhaustive  
La collaboration avec les clients plus que la négociation contractuelle  
L'adaptation au changement plus que le suivi d'un plan

Nous reconnaissons la valeur des seconds éléments,  
mais privilégions les premiers.

**2001**



# Et concrètement ?

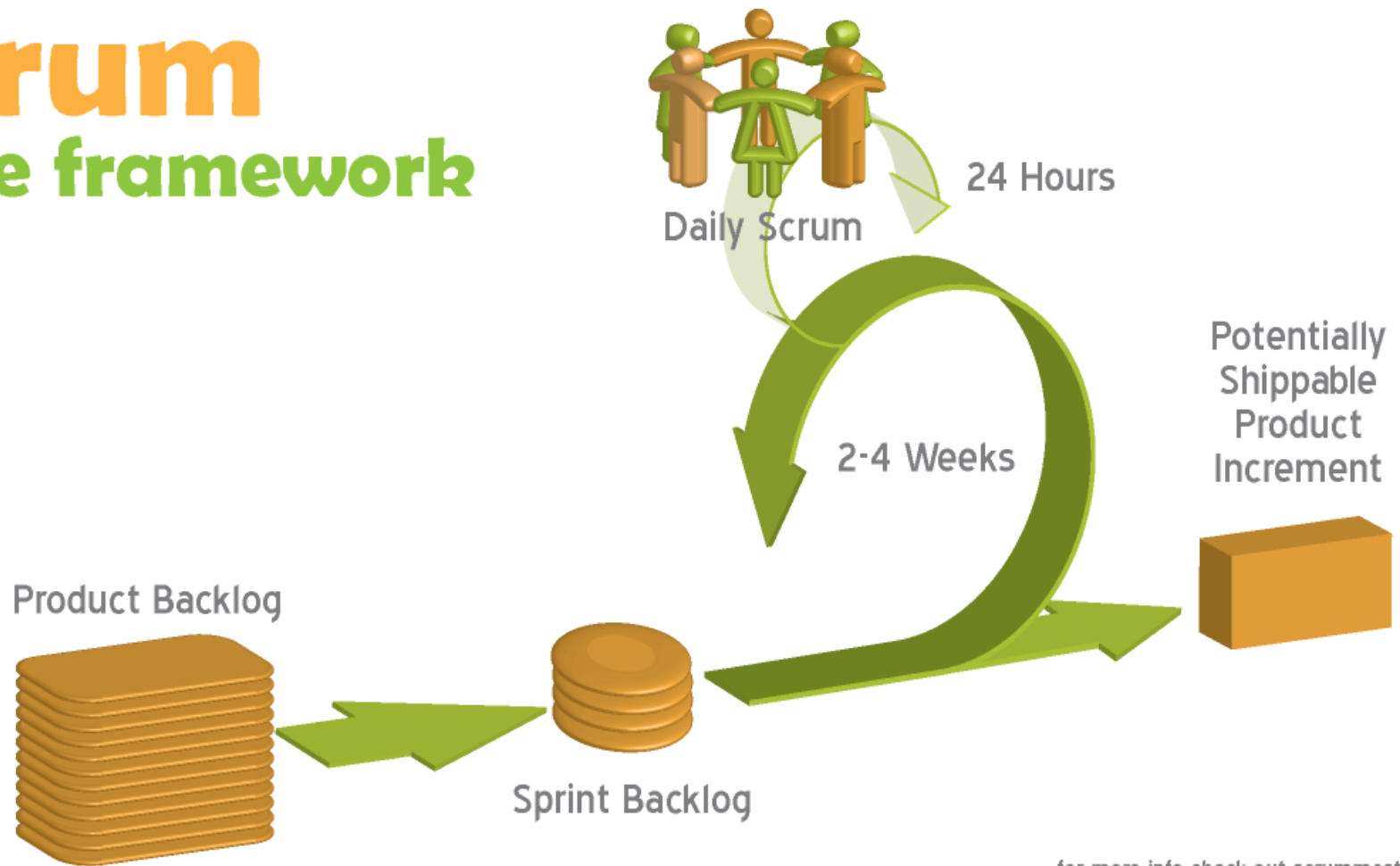


## L'EXEMPLE DE SCRUM



# Scrum

## the framework



for more info check out [scrummaster.com.au](http://scrummaster.com.au)

# Scrum : la posologie



Un **planning meeting** au début du sprint



Un **daily meeting** chaque jour, de préférence le matin



Une **revue de sprint** (démonstration) à la fin de celui-ci



Une **rétrospective**, une fois le sprint terminé

# 3 artefacts principaux

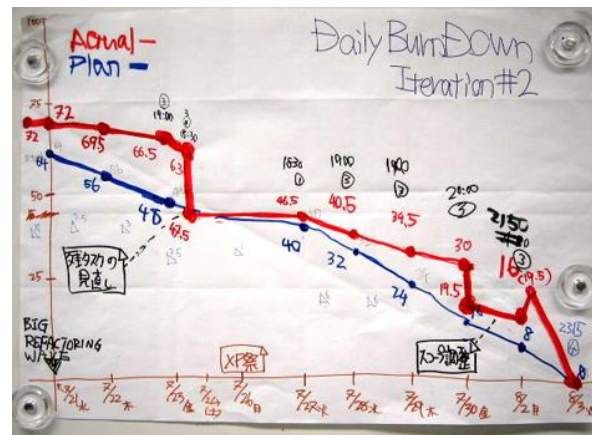
Hobby Site Product Backlog Items chosen for this Sprint

Item ID	Bug ID	Summary	Rank	Category	Accomplished?
1		Search other hobby sites: bring back results in a list	1	Search	X
2		Search hobby content & bring back results in a list	3	Search	X
3		Show direct display of hobby content in results	14	Search	
4		Use variety of methods for relevancy	4	Search	X
5		Keep track of queries for buckets	37	Search	X
6		Include user-generated content (message boards) in index	19	Search	X
7		Include Ads on search	16	Search	X
8		Include sites to index	2	Search	X
9		Search infrastructure/ops/machines		Search	X
10		"Did you mean?" support for misspellings, etc.	18	Search	X
11		Media for Message boards	23	Boards	
12		View/post to boards	6	Boards	X
13		View list of forums		Boards	X
14		See a list of threads on this board	7	Boards	X
15		Show different views of threads	40	Boards	X
16		Show messages/all messages in thread		Boards	X
17		Sort list of threads	43	Boards	X
18		Sort postings by rating	42	Boards	X
19		Signed in users can rate another user's posted message	41	Boards	X
20		Signed in users can start a thread/message	8	Boards	X
21		Signed in users can preview messages before submitting	22	Boards	X
22		Find all posts by another user	45	Boards	
23		Show user info for each message	24	Boards	



Product backlog

Sprint backlog  
(task board)



Burndown chart

# 3 Rôles



# Et les grosses boîtes ?



## LA METHODE GOOGLE

# La Méthode Google

- Plus qu'une méthode, une culture
  - Pas de hiérarchie
  - Turnover projet
  - Cultive l'excellence
  - La règle des 20%
  - Pas de roadmap

# La Méthode Google

- Plus qu'une méthode, une culture
  - Product Manager
  - Evaluation par les pairs
  - Incitation financière

Et ça marche ?

# La Méthode Google

- Quelques limites
  - Pas de planification
  - Petite équipe
  - Le projet adWords
- Scrum en homéopathie

Ssh! We are adding a process...

Mark Striebeck, Google Inc.  
[mark.striebeck@gmail.com](mailto:mark.striebeck@gmail.com)

## Abstract

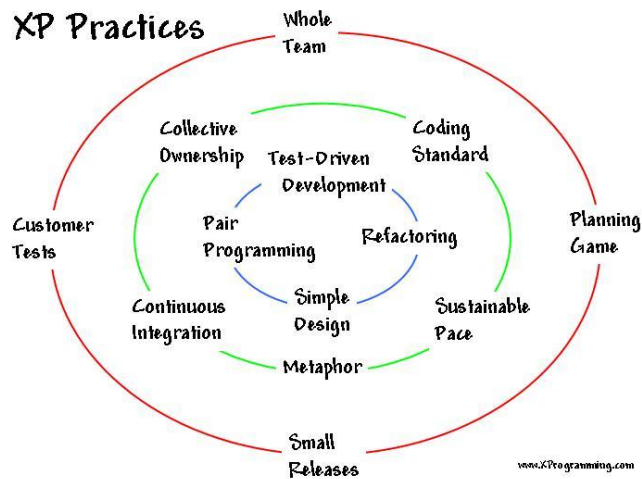
*Google is very successful in maintaining its startup culture which is very open and engineering-centric. Project teams don't have a project manager, but organize themselves and communicate directly with all stakeholders. Most feature decisions are made by the*

*then other consumer-oriented products. Also, updating AdWords is a much bigger effort than updating any consumer product: all features have to be translated in many languages, sales material has to be updated, support has to be trained, and external communication about major features has to be prepared (forums, blogs and mails).*

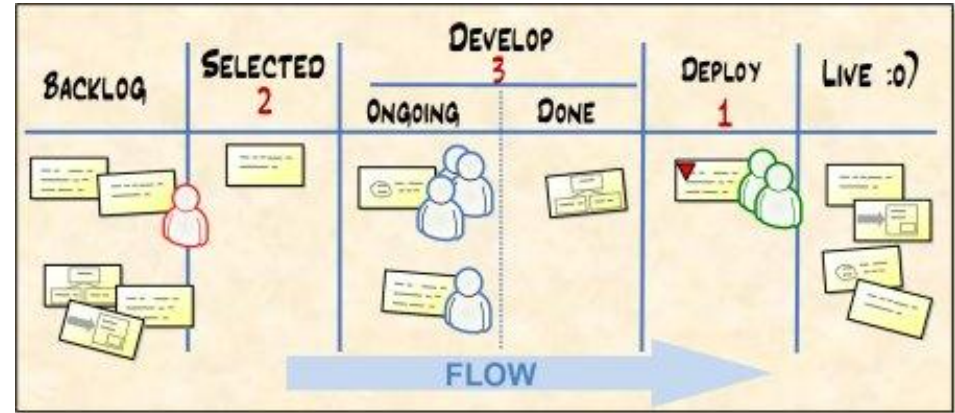
*Therefore AdWords had a few standards...*



## XP Practices



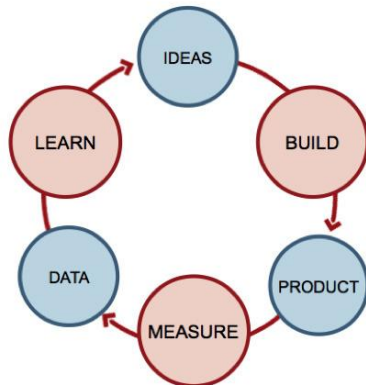
## Extreme Programming



## Kanban

**L'agilité, c'est aussi...**

## Lean startup cycle



< Votre méthode agile ici >

# Et moi là dedans ?



## LA PLACE DU DÉVELOPPEUR ?

# Développeur : un savoir-faire important !



- L'**excellence technique** pour livrer régulièrement
- Une **architecture guidée** par le besoin et non par des « recettes toutes faites ».
- Des **choix technologiques** créatifs et raisonnés qui ajoutent de la valeur
- Des pratiques de **craftmanship** : TDD, ATDD, refactoring, Domain Driven Design, etc...

# Une journée dans la vie du développeur agile...



« Je viens d'arriver, je dépile 2 ou 3 trucs que j'avais mis de côté hier soir avant que le reste de l'équipe arrive »

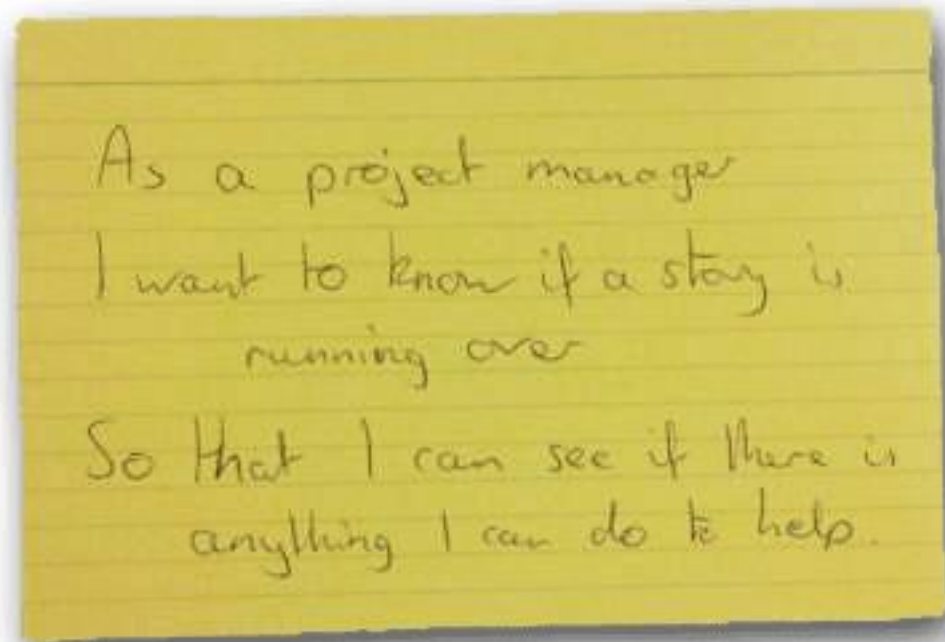


Note à moi-même :  
refactor « extract  
interface » du  
service métier

« 10:00 ... daily meeting time ! »



Je viens de terminer la dernière tâche d'une « user story », nous décidons de la valider dès ce matin avec le Product Owner et de lui montrer le passage des cas de test.



As a project manager  
I want to know if a story is  
running over  
So that I can see if there is  
anything I can do to help.

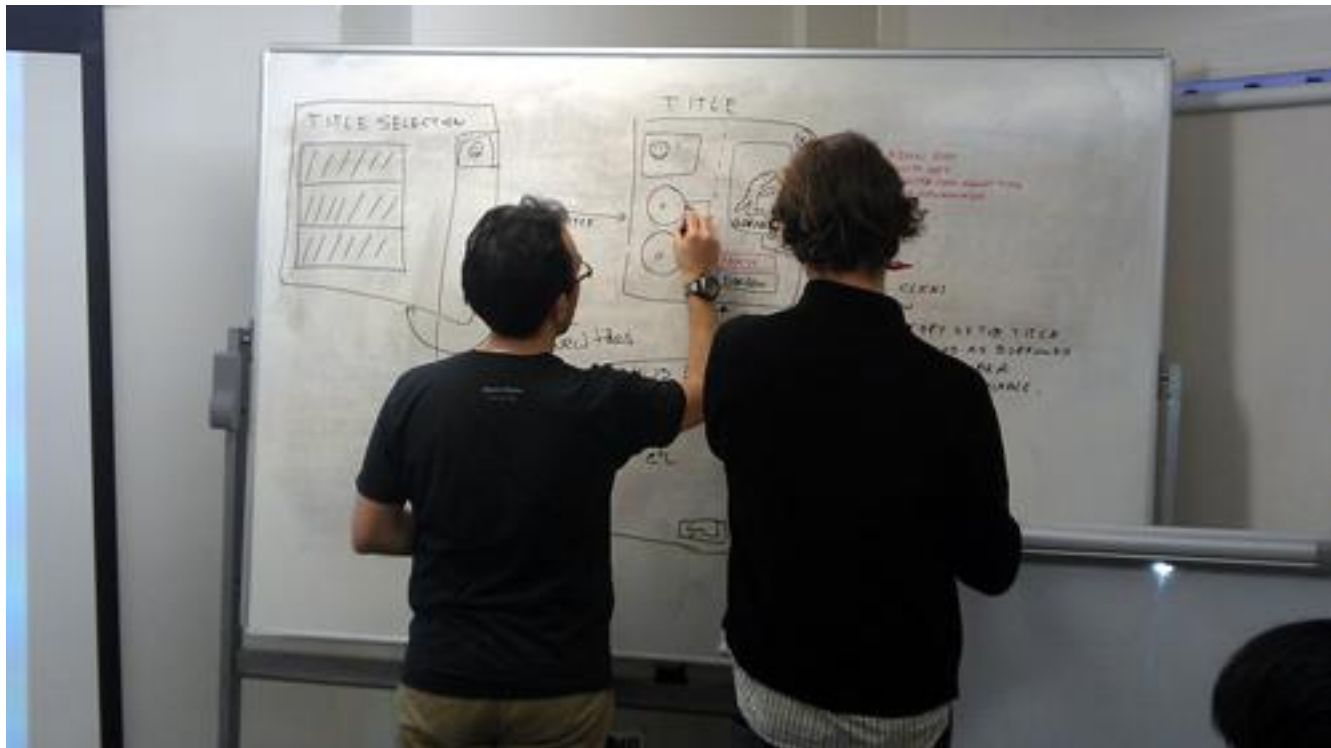


« Démo OK avec le Product Owner ... il faut dire que les acceptance tests passaient déjà... »





« La story suivante n'est pas évidente :  
besoin d'une petite design session pour  
faire émerger la bonne archi »



« Maintenant, place au code : en pair programming, avec TDD ! »



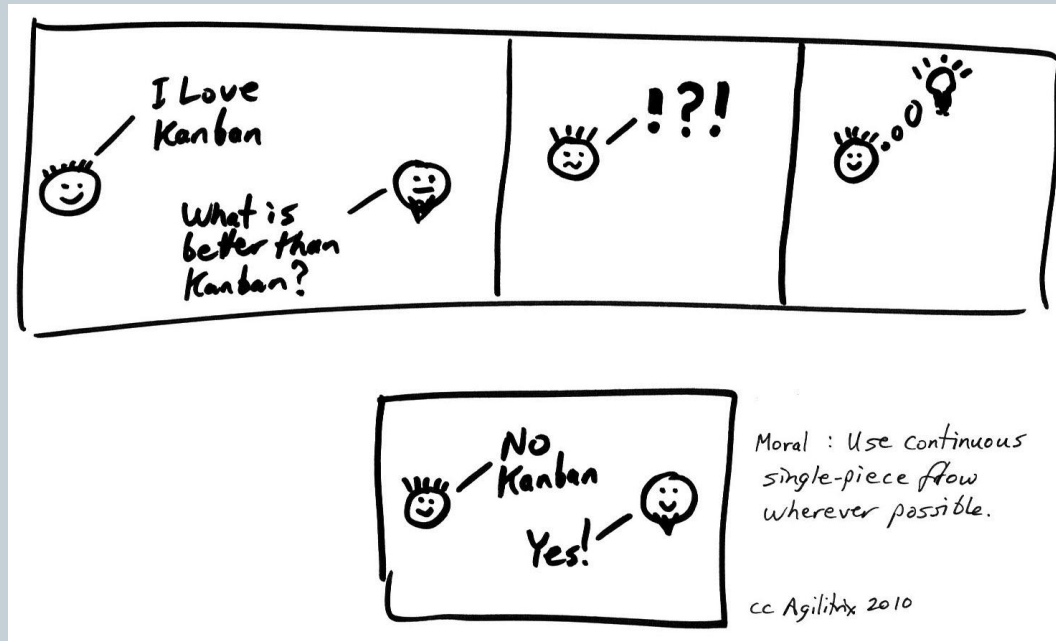
« 8 heures de travail intense : l'heure de rentrer. Le rythme soutenable, c'est important ! »



# Alors, tu commences quand ??



# Questions



# Merci !



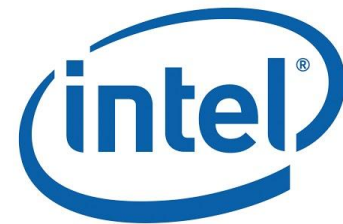
[martin.mouterde@zenika.com](mailto:martin.mouterde@zenika.com)

<http://www.infoq.com/fr/author/Martin-Mouterde>

[christophe.addinquiry@zenika.com](mailto:christophe.addinquiry@zenika.com)

[@addinquiry](#)

<http://freethinker.addinq.uy>



# DevFest Nantes

by Google Developers Group Nantes

