

QCM

1. Quelle est la taille maximale de l'équipe de développement préconisée par Scrum ?
2.
 - a. 7
 - b. 9**
 - c. 3
 - d. 5
3. Combien y-a-t-il d'artéfacts dans la méthodologie SCRUM ?
 - a. 2
 - b. 3**
 - c. 4
 - d. 5
4. Lors d'un SPRINT l'équipe de réalisation doit mettre en œuvre des tâches techniques ?
5.
 - a. Vrai**
 - b. Faux
6. Quels sont les piliers sur lesquels repose la méthodologie SCRUM ?
 - a. La communication - L'inspection - La collaboration
 - b. La transparence - L'adaptation - L'inspection**
 - c. L'autonomie - La confiance - La collaboration
 - d. La transparence - L'inspection - La communication
7. Qui est responsable des priorités à réaliser lors d'un SPRINT ?
 - a. Le client
 - b. Le SCRUM Master
 - c. Le Product OWNER**
 - d. Les parties prenantes
8. Quels sont les objectifs de la rencontre quotidienne (SCRUM Meeting) ? (Veuillez choisir au moins une réponse)
 - a. Informer l'équipe des problématiques de communication

- b. Apprécier les réalisations de la veille
- c. Signaler les obstacles éventuels
- d. Régler les problèmes rencontrés
- e. Mettre en commun les objectifs à atteindre
- f. Discuter des tâches à réaliser aujourd'hui

9. Il existe une hiérarchie bien établie entre les différents intervenants afin d'assurer le bon déroulement des SPRINTs. a. Vrai

b. Faux

10. La mêlée quotidienne est une réunion permettant au chef de projet de contrôler l'avancement de l'équipe de développement au quotidien. a. Vrai

b. Faux

11. Le cadre méthodologique Agile/Scrum permet de faciliter le succès d'un projet. a. Vrai

b. Faux

12. Qu'est-ce qu'un Sprint Retrospective ?

- a. Un rituel dans lequel l'équipe inspecte l'incrément logiciel produit
- b. Un rituel dans lequel l'équipe revoit l'ensemble des fonctionnalités créées dans le Sprint
- c. Un rituel qui fait le bilan, avec toutes les parties prenantes, de l'état de l'incrément développé
- d. Un rituel dans lequel l'équipe inspecte ses pratiques et méthodes de travail dans le but de les améliorer