

# AGILITÉ

Le développement agile est basé sur la gestion de projet autogéré par les équipes elles-mêmes. Il repose sur le dialogue et la satisfaction du client en s'appuyant sur le développement un projet fonctionnel.

Nous avons utilisé la méthode SCRUM, qui consiste à développer de manière incrémentale, c'est-à-dire au fur et à mesure que l'on valide des fonctionnalités liées au projet. L'équipe met au point une liste d'évolutions ou de corrections avec le client, ce qui permet de les prioriser en fonction des besoins. Les livraisons sont fréquentes, et, à chacune de celles-ci, le client peut tester un projet totalement fonctionnel, auquel on ajoutera plus de fonctionnalités. Pour se faire, l'équipe réalise des développements itératifs lors desquels, ils se fixent des objectifs.

Nous avons donc réalisé des réunions quotidiennes en équipe, le matin afin de se remémorer les développements effectués la veille, ceux qu'il reste à effectuer ainsi que de déterminer les difficultés afin de trouver des solutions. Puis, nous avons fait des réunions de planification afin de s'accorder sur les fonctionnalités à développer lors du prochain sprint et mettre à jour la liste de celles qui ont été développées ou qui sont en cours. Cela permettait de mieux organiser le travail et d'affecter les tâches à chaque membre de l'équipe. Ensuite, nous organisons des réunions avec le client lors desquelles il pouvait s'exprimer sur ses désirs en matière de développement, cela permettait de les prioriser avec lui afin de répondre au mieux à ses attentes et de poser des questions pour éviter tout blocage, soit une perte de temps. A chaque fin de sprint, nous avons effectué des livraisons au client, lors desquelles une personne de l'équipe rappelle les objectifs et présente les fonctionnalités développées. C'est alors l'occasion pour le client de tester le développement et de récupérer un feedback. Puis, les rétrospectives qui permettent à l'équipe de faire un point sur les aspects positifs et négatifs de la gestion de projet globale et l'on décide des améliorations à apporter. Cette méthode permet de gagner en productivité et de ne pas perdre de temps avec des spécifications trop détaillées qui ne seront peut-être pas développées par manque de temps. Cela permet de développer mais également de tester en même temps et d'avoir un retour du client, qui est le principal intéressé.

## Les avantages :

- Une méthode itérative et incrémentale qui permet de voir le résultat tout au long du développement et non à la fin de la livraison.
- Une flexibilité qui permet durant les sprints d'ajouter des fonctionnalités ou d'en retirer selon les besoins.
- Une implication et des relations humaines mises en avant. En effet, chaque membre de l'équipe s'exprime et peut participer aux décisions liées au projet, ainsi que les échanges fréquents avec le client.

## Les inconvénients :

- Les demandes changeantes du client qui peuvent ralentir le processus de validation.
- Les développements en équipe qui peuvent s'avérer difficiles tant au niveau de la qualité du code que dans la gestion des fichiers et des conflits sur les plateformes de partage de fichiers.