QCM

1.	Qu	elle est la taille maximale de l'équipe de développement préconisée par Scrum ?	
	a.	7	
	b.	9	
	c.	3	
	d.	5	
2.	Со	mbien y-a-t-il d'artéfacts dans la méthodologie SCRUM ?	
	a.	2	
	b.	3	
	c.	4	
	d.	5	
		rs d'un SPRINT l'équipe de réalisation doit mettre en œuvre des tâches techniques ?	
		Vrai	
	b.	Faux	
4.	Qu	els 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	
_	•	i oct voor over ble des maiovités à véglieur leur dleur CDDINT 3	
5.		i est responsable des priorités à réaliser lors d'un SPRINT ? Le client	
		Le SCRUM Master	
		Le Product OWNER	
		Les parties prenantes	
	u.	Les parties prenantes	
6.	Ou	els sont les objectifs de la rencontre quotidienne (SCRUM Meeting) ? (Veuillez choisir au	
		oins une réponse)	
	a.	Informer l'équipe des problématiques de communication	
	b.	Apprécier les réalisations de la veille	
	c.	Signaler les obstacles éventuels	
	d.		

e. Mettre en commun les objectifs à atteindref. Discuter des tâches à réaliser aujourd'hui

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

- a. Vrai
- b. Faux
- 8. 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
- 9. Le cadre méthodologique Agile/Scrum permet de faciliter le succès d'un projet.
 - a. Vrai
 - b. Faux
- 10. 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 crées 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