

QCM Scrum

Pour les questions suivantes, choisissez **la** réponse qui vous semble la plus pertinente selon les règles du jeu de Scrum.

Q1 : Les trois piliers de Scrum sont

- a) cahier des charges, développement, recette
- b) transparence, inspection et adaptation
- c) contrôle, rigueur et engagement

Q2 : À la fin d'un Sprint, l'équipe Scrum fournit

- a) un incrément du produit potentiellement utilisable
- b) un rapport sur l'avancement du développement
- c) rien de spécial, le Sprint ne sert qu'à aider le Product Owner à la planification

Q3 : Lors de la réunion de lancement de Sprint (Sprint planning meeting), les développeurs ne sont pas d'accord entre eux sur la façon d'implémenter le dernier item du Backlog de Sprint. En tant que Scrum Master, que faites vous ?

- a) Vous écoutez les avis de chacun et vous décidez de la meilleure solution à réaliser
- b) Vous proposez au Product Owner de ne pas inclure cet item dans le plan de Sprint
- c) Vous invitez l'équipe à remettre à plus tard le choix de la solution technique

Q4 : Le management de l'entreprise est inquiet sur un éventuel dépassement de délai de livraison du produit. En tant que Scrum Master, que faites vous ?

- a) Vous transmettez cette information à l'équipe afin qu'elle soit pleinement consciente de son retard et agisse en conséquence
- b) Vous expliquez au management que le délai n'est pas le seul axe de réussite du projet
- c) Vous proposez une réunion avec le Product Owner afin qu'il soit sensibilisé aux inquiétudes du management

Q5 : Le responsable des ressources humaines de l'entreprise souhaite assister à la rétrospective de Sprint afin de mieux comprendre les motivations de chaque membre de l'équipe. En tant que Scrum Master, que faites-vous ?

- a) Vous le félicitez pour son initiative
- b) Vous lui faites comprendre que cela n'est pas possible car la participation à la rétrospective est limitée à l'équipe Scrum
- c) Vous demandez à l'équipe Scrum si elle accepte ou non la présence de ce spectateur

Q6 : Lors d'une mêlée quotidienne (daily Scrum meeting), plusieurs membres de l'équipe de développement indiquent qu'ils subissent régulièrement des coupures d'accès au réseau depuis leur poste de travail les empêchant d'accéder aux outils et à la documentation en ligne. En tant que Scrum Master que faites-vous ?

- a) Vous notifiez le Product Owner que l'équipe de développement ne peut pas réaliser correctement son travail
- b) Vous dites aux développeurs que vous allez signaler ce problème aux responsables de l'entreprise afin de tenter d'améliorer la situation
- c) Vous incitez l'équipe de développement à faire de son mieux malgré une situation non optimale

Méthodes agiles

Q7 : L'équipe souhaite prolonger le Sprint de deux jours afin de terminer une fonctionnalité importante pour le projet. En tant que Scrum Master que faites-vous ?

- a) Vous les laissez faire car votre rôle est de soutenir la motivation de l'équipe
- b) Vous leur expliquez que cela n'est pas possible car un Sprint a une durée fixe
- c) Vous acceptez à condition que l'équipe trouve, lors de la rétrospective, une solution pour que cette situation ne se reproduise plus

Q8 : La revue de Sprint (Sprint review) est le moment privilégié pour

- a) vérifier que l'équipe a implémenté correctement les items du Backlog de Sprint
- b) discuter des problèmes rencontrés au cours du Sprint
- c) recueillir les impressions des participants sur le produit

Q9 : Un testeur de l'équipe découvre un bug affectant une fonctionnalité du produit considérée comme terminée depuis le Sprint précédent. En tant que Product Owner que faites-vous ?

- a) Vous demandez aux développeurs de corriger le problème au plus vite car cette fonctionnalité devrait être terminée
- b) Vous ajoutez un bug sous la forme d'un item du Backlog de produit
- c) Vous demandez au Scrum Master si l'équipe peut traiter ce bug avant la fin du Sprint

Q10 : En tant que Product Owner, au début d'une réunion de planification de Sprint, vous devez d'abord veiller à

- a) vous assurer que les développeurs comprennent correctement les items du Backlog de produit que vous souhaitez voir réaliser
- b) présenter les tâches techniques nécessaires à la réalisation des fonctionnalités planifiées pour le Sprint
- c) vous assurer que les items du Backlog de Sprint sont correctement estimés par les développeurs

Q11 : Les développeurs annoncent à mi-parcours du Sprint qu'ils ne pourront pas implémenter l'ensemble du Backlog de Sprint. En tant que Product Owner, que faites-vous ?

- a) Vous demandez au Scrum Master d'organiser une réunion pour discuter avec l'équipe des points de blocage
- b) Vous proposez à l'équipe de développement de revoir le Backlog de Sprint avec elle
- c) Vous rappelez à l'équipe de développement qu'elle peut vous solliciter à tout moment si besoin... mais dans le fond, vous ne pouvez pas faire grand chose

Q12 : En tant que Product Owner, quelle est la principale tâche que vous devez réaliser entre la fin du Sprint et le début du Sprint suivant ?

- a) Célébrer la réalisation du nouvel incrément de produit avec l'équipe de développement
- b) Valider avec l'équipe de développement que les items réalisés durant le Sprint précédent sont terminés.
- c) Mettre à jour le Backlog de produit et revoir les priorités des items en fonction du feed-back obtenu lors de la revue de Sprint

Q13 : En tant que Product Owner junior, vous avez du mal à ordonner les items du Backlog de produit. Que faites-vous ?

- a) Vous proposez à l'équipe de développement de vous aider à établir la priorité car elle a une très bonne vision de la complexité technique de chacun des items.
- b) Vous demandez au Scrum Master expérimenté de le faire à votre place car il est plus compétent que vous dans ce domaine
- c) Vous demandez au Scrum Master s'il peut vous donner des techniques ou des trucs pour arriver à concevoir votre propre méthode de priorisation

Méthodes agiles

Q14 : La mêlée quotidienne (daily Scrum meeting) permet

- a) au Product Owner d'avoir un rapport d'avancement des développements
- b) au Scrum Master de vérifier que les membres de l'équipe appliquent correctement Scrum
- c) à l'équipe de développement de s'organiser jusqu'à la prochaine mêlée quotidienne

Q15 : Lors de la constitution de l'équipe de développement, que faut-il veiller à faire ?

- a) S'assurer que les membres se rencontrent
- b) Identifier les responsabilités de chacun en fonction des compétences et de l'expérience
- c) Désigner parmi elle, la personne la plus compétente pour être le Scrum Master

Q16 : En tant que développeur, vous savez que vous avez fini l'implémentation d'un item de Backlog de Sprint lorsque

- a) vous avez automatisé les tests d'acceptation permettant de s'assurer que le produit fonctionne comme attendu
- b) le Product Owner a validé votre travail
- c) votre travail est conforme point par point à la définition de « terminé »

Q17 : Lors de la validation d'une IHM, le Product Owner souhaite modifier les libellés initialement prévus pour les boutons. En tant que développeur, que faites-vous ?

- a) Vous suggérez au Product Owner de créer un item d'amélioration dans le Backlog de produit afin qu'il soit planifié dans un prochain Sprint
- b) Vous modifiez les libellés et vous validez directement la modification avec le Product Owner
- c) Vous repassez l'item de plan de Sprint à l'état « À faire ».

Q18 : Une fonctionnalité à implémenter pendant le Sprint avait un impact sur plusieurs composants de la solution. Cependant, le développeur en charge de développer un de ces composants était en vacances durant le Sprint. Cette fonctionnalité n'a donc pas pu être terminée. En tant que développeur que vous inspire cette situation lors de la rétrospective du Sprint ?

- a) Vous suggérez que chaque développeur devra indiquer ses périodes de congé pour le Sprint lors de la réunion de planification afin de prendre en compte les absences
- b) Même si l'organisation peut être améliorée, la fonctionnalité sera finalement implémentée lors du prochain Sprint avec le retour du développeur
- c) Vous suggérez de discuter collectivement d'une nouvelle organisation de l'équipe : aucun développeur ne devrait être en charge de maintenir seul tel ou tel composant de la solution

Q19 : Il ne reste que deux heures avant la fin du Sprint et une fonctionnalité planifiée et à très forte valeur ajoutée n'est toujours pas terminée. En tant que développeur que faites-vous ?

- a) Vous mobilisez tous les membres de l'équipe nécessaires pour terminer cette fonctionnalité en deux heures.
- b) Vous demandez au Scrum Master de repousser la date de fin de Sprint.
- c) Vous laissez de côté cette fonctionnalité pour vous assurer que tout fonctionne correctement pour la démo prévue pour les utilisateurs lors de la revue de Sprint.

Q20 : La réunion de planification de Sprint (Sprint planning meeting) permet

- a) de définir le travail à effectuer durant le Sprint
- b) de déterminer la date de prochaine livraison du produit
- c) d'estimer la date de fin de Sprint en fonction du reste à faire