

RPG Mobprogramming

Un jeu pour découvrir le mobprogramming


RÈGLES DU JEU

- Le driver ne peut faire progresser que le rôle driver, le navigateur que le rôle navigateur
- Un membre du mob peut prendre tous les rôles autres que driver et navigateur
- Lorsqu'un membre du mob choisit un rôle, il ne peut en changer avant de l'avoir complété
- Lorsqu'un membre du mob passe driver ou navigateur, il change de rôle même si il n'a pas complété son rôle actuel. Il récupère ce rôle lorsqu'il redevient membre du mob
- Effectuer une tâche du rôle permet de gagner un point d'xp, le joueur juge lui-même de la complétion d'une tâche
- Une même tâche répétée plusieurs fois peut donner plusieurs points d'xp
- Lorsque l'on a marqué 3 points d'xp dans un rôle, le rôle est validé
- Il faut avoir complété au moins deux rôles d'un niveau avant de pouvoir passer à un rôle de niveau supérieur

NIVEAU 1

1

Le navigateur



☐ ☐ ☐


Conseil: Intention-location-details
Le navigateur commence en exprimant son objectif. Si ça ne suffit pas il indique un fichier / une ligne. Enfin il dicte

Gagne de l'xp quand:

- Il demande une idée
- Il filtre les idées de la foule, puis indique au driver ce qu'il doit taper
- Il exprime uniquement au driver des indications "haut niveau" et le laisse implémenter les détails

1

Le driver



☐ ☐ ☐


Conseil: Pas de décision au clavier
Comme pour le strong-style pairing de Llewellyn Falco, le driver ne tape rien tant que le navigateur ne l'a pas décidé. Cela entraîne une compréhension partagée du code

Gagne de l'xp quand:

- Il cherche à clarifier ce qu'il doit faire
- Il tape quelque chose qu'il n'approuve pas
- Il apprend quelque chose sur ses outils
- Il ignore une instruction d'un mobber (non navigateur)

1

Le mobber



☐ ☐ ☐


Conseil: Main levée
Si le navigateur est souvent interrompu, un système de main levée pour prendre la parole peut être pertinent

Gagne de l'xp quand:

- Il laisse une autre personne s'exprimer
- Il apporte une idée à la discussion
- Il pose des questions jusqu'à comprendre
- Il prête attention au déroulé de la session

2

Le chercheur



☐ ☐ ☐

Conseil: Inviter un expert
Quand il est clair que le groupe est dépassé par un problème, il ne faut pas hésiter à appeler un "expert" à l'aide


Gagne de l'xp quand:

- Il trouve et partage une information de la documentation officielle
- Il trouve et partage une information d'un blog
- Il trouve et partage une information d'un site de questions/réponses

NIVEAU 2

2

Le sponsor



☐ ☐ ☐

Conseil: Bienveillance, considération et respect
Peu importe la situation, assurez-vous que tout le monde se comporte correctement avec les autres développeurs

Gagne de l'xp quand:

- Il aide à pousser une idée
- Il choisit un mobber en difficulté et l'aide à contribuer
- Il célèbre les réussites de l'équipe

2

Le vice-navigateur



☐ ☐ ☐

Conseil: Arrêter le timer
Si il y a du brouhaha ou des idées qui circulent sans être vues, mettre le timer en pause et en discuter posément

Gagne de l'xp quand:

- Il parle calmement au navigateur
- Il donne des indices au navigateur pour avancer sur un problème
- Il aide le navigateur à se concentrer sur un haut niveau d'abstraction

RPG Mobprogramming

Un jeu pour découvrir le mobprogramming

NIVEAU 3

3

L'automatiseur



Gagne de l'xp quand:

- Il identifie une tâche répétée dans un outil
- Il identifie un doublon dans le process de l'équipe
- Il identifie la possibilité de factoriser du code
- Il propose une solution d'automatisation à une tâche répétitive

3

Le nez



Gagne de l'xp quand:

- Il identifie une longue ligne de code
- Il identifie une condition complexe
- Il identifie une duplication de code
- Il identifie un code smell
- Il propose une action pour rendre le code plus clean

3

L'archiviste



Gagne de l'xp quand:

- Il note une solution alternative sur un tableau ou autre support visible de tous
- Il explicite une idée qui est en train de prendre forme sur un tableau ou autre support visible de tous
- Il explicite la tâche en cours et la rend visible à toute l'équipe

4

L'agent



Gagne de l'xp quand:

- Il suggère un nouveau process ou pratique d'équipe
- Il fait remarquer que l'équipe ne respect pas un de ses process ou pratique
- Il aide à organiser la tâche actuelle et la rend visible à tout le monde
- Il consigne des décisions de design / techniques prises par les équipes

NIVEAU 4

SOURCES & DOCUMENTATION



Le mobprogramming RPG original

<https://github.com/willemlarsen/mobprogrammingrpg>



Présentation du mobprogramming par Woody Zuill

<https://www.youtube.com/watch?v=SHOVVnRB4h0>



Mob Programming

A Whole Team Approach de Woody Zuill & Kevin Meadows:

<https://leanpub.com/mobprogramming>



La liste complète des conseils (enablers) sur le mobprogramming de ProAgile:

<https://proagileab.github.io/EnsembleEnablers/>