



Part 5 : Artefacts et Activités

Artefacts et Activités : Le Product Backlog

□ Sprint 0

Il ne s'agit pas d'un Sprint à part entière régi par un Sprint Backlog, d'une période de temps définie par Scrum, ni d'un ensemble de tâches à réaliser. Il s'agit d'une période de préparation avant le commencement du premier Sprint, d'où le nom : « Sprint 0 ».

Dans le Sprint 0, nous allons retrouver les actions suivantes :

Constitution de l'équipe Scrum (Product Owner, Scrum Master, Équipe de développement).

1. Écriture du Product Backlog.
2. Priorisation du Product Backlog.
3. Estimation et planification des Sprints et éventuellement des Releases.
4. Mise en place de tout élément nécessaire au commencement du Sprint 1 (configuration des environnements de développement, achat de licence, mise en place de l'architecture applicative...).

Artefacts et Activités : Le Product Backlog

❑ Le Product Backlog

Le Product Backlog contient l'ensemble des fonctionnalités désirées par les utilisateurs, traduites principalement sous forme de petites histoires appelées User Stories.

❑ Le vocabulaire

Le vocabulaire à employer lors de la rédaction du Product Backlog :

❑ User Story

Une User Story traduit un besoin utilisateur précis.

Exemple:

- Je souhaite que la TVA soit automatiquement calculée sur les factures.
- Je souhaite pouvoir supprimer les clients n'ayant pas passé de commandes depuis plus d'un an.

❑ Epic

Une Epic est une macro User Story. C'est-à-dire qu'elle englobe dans sa définition un sous ensemble de User Stories.

Exemple:

- Je souhaite que mes factures soient établies automatiquement.
- Je souhaite avoir une gestion de mes clients.

❑ Thème

les thèmes peuvent être définis comme une collection de User Stories et d'Epics.

- Comptabilité
- Relation Client

Artefacts et Activités : Le Product Backlog



Comment rédiger les User Stories et Epics?

Scrum privilégie pour chaque fonctionnalité sa retranscription sur une carte (d'une dimension maximale de 8 cm x 13 cm) et utilisant le langage naturel via le formalisme suivant :

En tant que ...

Je peux / je dois ...

Afin de

La formulation est assez courte rédigée dans le but d'atteindre un objectif :

Pourquoi réaliser cette action ?

Exemple :

- EN TANT QU'utilisateur JE PEUX consulter la liste des films AFIN DE connaître les nouveautés.
- EN TANT QU'utilisateur JE PEUX réserver un film AFIN DE le visionner.
- EN TANT QU'utilisateur JE PEUX ajouter un commentaire sur un film AFIN DE partager mon opinion sur celui ci.
- EN TANT QU'administrateur JE PEUX ajouter un film à la collection AFIN DE proposer un large choix de films.

Artefacts et Activités : Le Product Backlog

❑ Règle des 3C

La User Story est régie par la règle des 3 C:

❑ Carte

La User Story doit être rédigée sur une carte afin d'en faciliter son identification, son contenu et sa manipulation au cours de la phase de planification. C'est pour cela que nous optons généralement pour des post-it.

❑ Conversation

La User Story a pour objectif de déclencher une discussion entre les utilisateurs.

❑ Confirmation

Confirmer une User Story signifie que celle-ci est testable car on ne peut pas développer ce qu'on ne peut pas tester.

Artefacts et Activités : Le Product Backlog

❑ INVEST

Pour s'assurer que la User Story écrite est satisfaisante dans sa forme et son fond ? Pour cela, en complément de la règle des 3 C, Scrum utilise la méthode **INVEST** (***Independent, Negotiable, Valuable, Estimable, Small, Testable***):

❑ Indépendant

Éviter d'introduire (tant que possible) des dépendances entre chaque User Story, car cela entraîne de surcroît une difficulté de priorisation et donc de planification.

❑ Négociable

Une User Story n'est pas figée dans le temps. Il n'est donc pas nécessaire d'inclure tous les détails. Les précisions se feront au fur et à mesure des itérations.

❑ Valeur

Chaque User Story doit avoir une valeur métier (Business Value). En d'autres termes, chaque User Story doit avoir une importance aux yeux des utilisateurs.

Artefacts et Activités : Le Product Backlog

❑ Estimable

Les User Stories seront par la suite estimées par l'équipe de développement. Pour cela, elles se doivent d'être explicites.

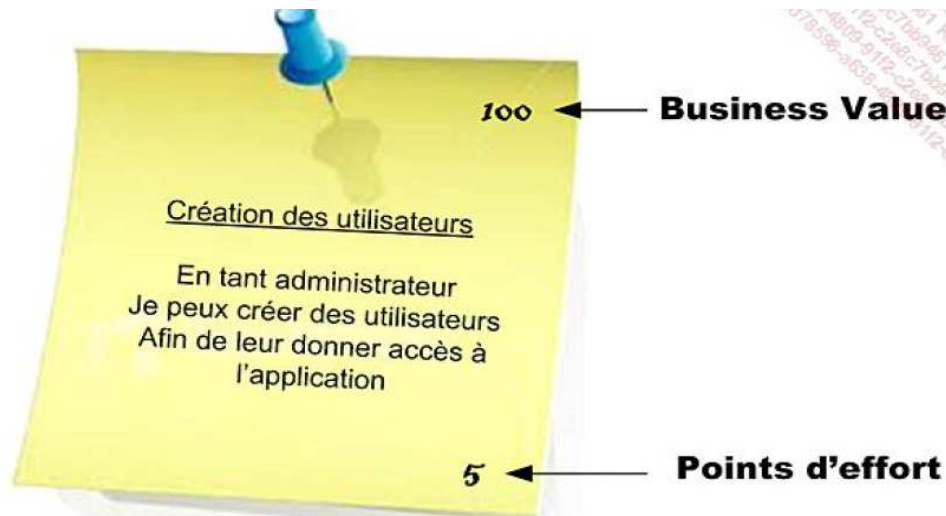
❑ Succinct

Comme nous l'avons vu, l'expression d'une User Story doit tenir en quelques mots suivant le formalisme Scrum.

❑ Testable

Pour qu'une User Story soit viable, il faut que celle-ci soit testable. Cette notion est vérifiée par la présence de tests d'acceptation qui se doivent d'être écrits en complément de la User Story.

Si vos User Stories respectent l'ensemble de ces points, ces dernières peuvent alors prendre place dans le Product Backlog.



Artefacts et Activités : Le Product Backlog

❑ Comment récolter les User Stories?

En règle générale, nous partons de la cartographie des processus réalisés dans les pré requis puis nous incitons chacun à s'exprimer sur ces derniers :

Question : *"Quelles fonctionnalités souhaitez-vous voir mises en place pour le domaine comptable ?"*

Réponse : *"Moi, en tant que comptable, j'aimerais pouvoir posséder un historique des comptes à 3 ans afin d'être rapidement efficace lors d'un contrôle."*

❑ Erreurs fréquemment rencontrées

❑ Utiliser un cahier des charges

Le risque d'utiliser ce document est d'obtenir une vision obsolète du produit mais également de vous priver d'une participation et implication des utilisateurs dans le processus Scrum

❑ En écrire trop

User Story doit contenir les informations essentielles et doit être un objectif de réalisation.

❑ Confondre User Story et Use Case

Une User Story n'est pas un Use Case, la première exprimant un besoin, le second un processus.

❑ Décrire des écrans, des actions

Une User Story n'est nullement une description d'écran ou d'action sur les éléments graphiques.

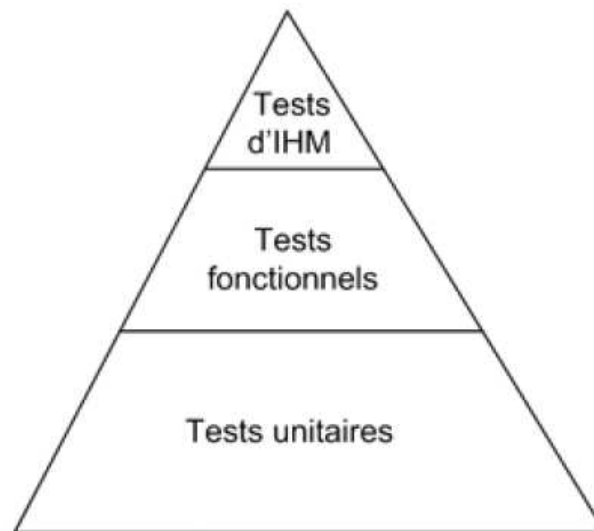
Artefacts et Activités : Rédaction des tests pour les User Stories

❑ Pourquoi tester ?

Que ce soit du point de vue technique ou fonctionnel, un code non testé et buggé est un signe de non qualité du produit livré, ce qui va à l'encontre de la méthode Scrum.

Par conséquent, il est primordial que tout développement réalisé dans le cadre de la méthode Scrum soit testé et validé afin de garantir une qualité optimum du produit et surtout permettre d'augmenter la confiance des utilisateurs.

❑ La pyramide de tests de Mike Cohn



Artefacts et Activités : Rédaction des tests pour les User Stories

☐ Tests unitaires

Les tests unitaires vont permettre d'assurer une stabilité applicative à travers chaque Sprint. L'objectif des tests unitaires est de valider le fonctionnement d'une partie de code en confrontant son exécution au résultat attendu.

☐ Tests fonctionnels

Pour procéder à ce type de tests, on fait généralement appel à la mise en place d'un cahier de recette fonctionnelle rédigé par un homologateur logiciel formé à cette tâche. Cette même personne doit alors dérouler l'ensemble des tests qu'il a écrits pour s'assurer que l'application correspond aux besoins, et ce, à chaque fois qu'une modification est apportée à l'application afin de s'affranchir de toute régression fonctionnelle.

☐ Tests d'IHM (Interface HommeMachine)

Tester que l'application est conforme à l'ergonomie souhaitée par le client est un mal nécessaire pour que celui-ci soit entièrement satisfait de la qualité du logiciel fourni. Ceci est réalisé via les tests d'IHM.

☐ Notion de test d'acceptation

Il est important de retenir qu'un **test d'acceptation n'est nullement un test technique**.

Il doit donc :

1. Être visible de l'utilisateur.
2. Ne pas proposer de solution.
3. Ne pas être interne à la fonction testée.

Artefacts et Activités : Rédaction des tests pour les User Stories

❑ Critères d'acceptation

Le premier élément nécessaire à la création de test d'acceptation est la présence de critères d'acceptation définis sous le formalisme suivant :

Précondition

(État du système avant l'exécution de la User Story)

Quand (Acteur et comportement)

Alors (Résultat)

Ainsi, imaginons la User Story suivante :

En tant qu'utilisateur, je peux me connecter au Système d'Information".

De ceci peuvent résulter les critères d'acceptation suivants :

"L'utilisateur est déconnecté. Quand il saisit ses identifiants, il a alors accès au Système d'Information".

"L'utilisateur est déconnecté. Quand il réalise une erreur lors de la saisie de ses identifiants, l'accès au Système d'Information lui est alors refusé".

Artefacts et Activités : Priorisation du Product Backlog

❑ Pourquoi prioriser ?

L'intérêt de la priorisation est d'organiser les User Stories afin de déterminer celles devant être réalisées en premier dans le but de dégager rapidement de la valeur métier et celles pouvant être développées dans les itérations (Sprint) futures.

❑ Que signifie prioriser ?

Prioriser une User Story consiste à définir son degré de priorité par rapport à une autre. Ce degré de priorité se mesure par la valeur métier (Business Value) attribuée à la User Story. Ainsi, une User Story ayant une valeur métier importante aura de grandes chances d'être développée dans le prochain Sprint.

il est important que chaque User Story soit positionnée selon quatre critères :

1. **La mesure des risques** : si la User Story est développée maintenant, cela permettra d'éviter de lourds impacts par la suite.
2. **L'amélioration de la qualité** : si la User Story permet d'augmenter la qualité du livrable, il est donc important de la développer rapidement.
3. **La dépendance** : bien qu'il soit conseillé de ne pas induire de facteur de dépendance entre les User Stories, cela est parfois inévitable. Par exemple, si l'utilisateur ne peut pas s'authentifier sur le système, les autres fonctionnalités ne lui seront pas accessibles. Dans notre cas, la fonctionnalité d'authentification est alors prioritaire.
4. **Donner confiance aux utilisateurs** : il arrive que les utilisateurs aient un désir mais ne savent pas comment l'exprimer. Une User Story définissant de façon minimaliste ce besoin sera alors prioritaire afin que les utilisateurs puissent faire rapidement leur retour donnant souvent naissance à de nouvelles User Stories.