**SCRUM**

La méthode scrum est une méthode dite 'agile'. Elle permet de réaliser une gestion de projet différente des méthodes dite 'classique' comme le cycle en V ou le cycle en cascade.

Le projet est réalisé sous forme de sprint. Un sprint dure en moyenne 2 à 4 semaines.

L'équipe qui réalise le projet est constitué de membres d'équipes (développeur dans notre cas), d'un product owner (le client), et d'un SCRUM Master (qui peut être lui même un membre d'équipe).

Le sprint commence par une étape de planification. On définit les tâches à réaliser durant ce sprint avec le PO.

Durant le sprint, l'équipes réalise les tâches au fur et à mesure, en fonction de la priorité.

Puis lorsqu'un sprint se termine, l'équipe réalise une démonstration devant le PO. Cela permet de montrer l'avancement du projet, le PO peut donc évaluer en direct l'avancement du projet, les retards éventuels mais surtout voir si les besoins ne doivent pas évoluer.

**SERIOUS GAMES:**

Un serious game (jeu sérieux) est un jeu ayant un objectif "sérieux", par exemple pédagogique, le jeu n'a donc pas comme seul but le divertissement.

L'objectif du jeu sérieux est de rentre une activité sérieuse plus attrayante.

**PROJET**

* Définition des rôles :
* Notre groupe n'étant constitué que de deux personnes, il n'y aura donc pas de SCRUM Master définit. Nous jouerons le rôle tous les deux.
* Planification des sprints :
* Sprint 1 :
* Début : 15/01/2019 10:15
* Fin : 15/01/2019 12:15
* Sprint 2 :
* Début : 15/01/2019 13:30
* Fin : 15/01/2019 15:30
* Sprint 3 :
* Début : 15/01/2019 15:45
* Fin : 15/01/2019 17:45

SPRINT 1:

    Mise en place du serveur web, avec un système de webhook. Cela permet d'automatiquement d'obtenir les dernières mises à jour de code et de mettre à jour le serveur web. Du côté des features à développer, aucune n'a entièrement été développé. Le retard sera donc rattrapé lors du prochain sprint. Nous prioriserons les features critiques lors du prochain sprint.prt

SPRINT 2:

    Lors de ce sprint nous avions prévu les User Story (US) 1, 2, 3, 4, 6, 7, 9. Les US qui ont pu être réalisé sont : 1, 2, 3, 6, 7 et 9. Il ne nous manque donc seulement la 4 qui sera reporté sur le prochain sprint. Après le retour client, nous avons ajouté de nouvelles tâches à réaliser, la plupart d'entre elles sont des ajouts à l'UI. Globalement, l'efficacité lors de ce sprint a été grandement améliorié comparé au précédent sprint. Malgré cela nous avons pu identifier une cause de ralentissement. En effet au début de ce sprint, notre méthode d'intégration n'était pas très efficace. Nous avons pu règler ce problème au milieu du sprint afin de gagner en efficacité.

SPRINT 3:

    Lors de ce sprint nous avons pu implémenter les dernières US restantes excepté la 8. Après vérification du client, l'US 5 n'est pas validée car elle ne correspondait pas à ses attentes. En effet nous l'avons interprété comme un exercice. Hors il s'agissait d'expliquer de manière normé quelle était le métier d'aide à domicile. De plus nous avons implémenté plusieurs évolutions pointées par le client lors des derniers sprints.

Compte-rendu :

    La méthode SCRUM est une méthode efficace pour la gestion de projet. Malgré tout, le fait de devoir tester cette méthode en 6h n'est pas un bon moyen pour voir ses avantages et son efficacité.

En effet, devoir s'arrêter toutes les 15 minutes pour effectuer des points 'daily' casse le cycle de développement. Il faudrait donc soit mener un projet sans développement, soit un projet 'fictif' dans lequel on obtient une fiche répicatulative de notre sprint fictif. En effet, le temps alloué est beaucoup trop court, on ne peut donc pas simuler une journée de travail en 15min.

Il faudrait obliger les étudiants à appliquer cette méthode sur l'ensemble du module de projet du semestre 7.

Il est impossible pour les étudiants d'asssimiler et de bien comprendre la méthode et surtout de l'appliquer en 6h dans la même journée. Si ce TP était réalisé dans un espace de temps plus grand, le daily prendrait tout son intérêt pour reformuler le travail effectué et celui qui va l'être.

Une plus grande période de temps permettrait aussi d'avoir une démonstration et une rétrospective plus immersive.

Enfin le fait de partir from scratch sur 6h, nous perdons du temps pour choisir mettre en place toute l'architecture web. Il faudrait avoir un système / un cadre en place afin de pouvoir gagner du temps

et vraiment profiter du test de la méthode scrum