

Manuel Utilisateur - Site Web MyScrum

Castandet Florian - Diallo Thierno - Herbert Ryan - Jalageas Julien - Port Jérôme

March 23, 2014

Contents

1	Identification	3
1.1	Créer un compte	3
1.2	Générer la clé API	3
1.3	Oubli du mot de passe	4
2	Créer un nouveau projet	5
2.1	Ajouter des collaborateurs au projet	5
2.2	Créer une User story	5
2.3	Créer un Sprint	6
2.4	Créer un Test	6
2.5	Ajouter des tâches dans un sprint	6
3	Gérer un projet	7
3.1	Gérer les tâches dans un sprint	7
3.2	Editer les différentes parties d'un projet	8

1 Identification

Pour vous identifier sur le site, il suffit de cliquer en haut à droite sur le bouton "Login" pour accéder au formulaire d'identification. Saisissez vos identifiants puis cliquez sur "log in" pour vous connecter.

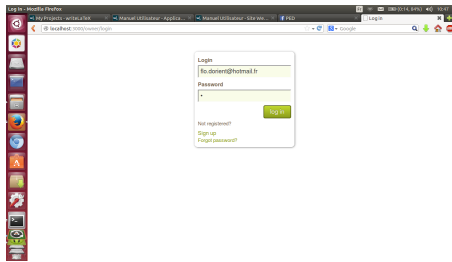


Figure 1: Page de Login

1.1 Créer un compte

Pour créer un compte sur le site, cliquez sur le bouton "Sign Up" en haut à droite de la page d'accueil pour obtenir le formulaire de création de compte. Remplissez tous les champs et cliquez sur "Register" pour valider votre création.

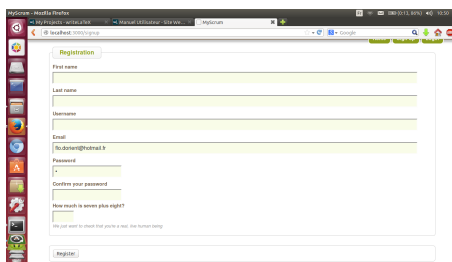


Figure 2: Page de création de profil

1.2 Générer la clé API

Pour pouvoir utiliser l'application Android MyScrum il est nécessaire de détenir la clé API correspondante à son profil. Pour la créer il faut, une fois identifié sur le site cliquer sur "Accounts Settings" en haut à droite. Parmi les informations de notre compte on trouve un champ "Api Key". Cliquez sur le bouton "Generate" pour générer votre clé API. Reportez la ensuite sur l'application Android pour vous connecter à celle-ci.

1.3 Oubli du mot de passe

Si vous avez oublié votre mot de passe rendez-vous sur le formulaire d'identification du site et cliquez sur "Forgot Password?". Saisissez votre adresse email dans le champ ainsi apparu pour recevoir votre mot de passe par mail.

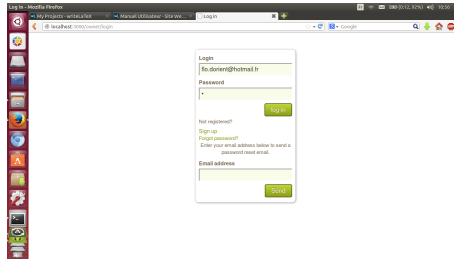


Figure 3: Saisissez votre adresse email pour récupérer votre mot de passe

2 Créer un nouveau projet

Une fois connecté au site, il suffit de cliquer en haut à droite sur le bouton "Projects" pour voir la liste de tous ses projets. Pour en créer un nouveau il faut utiliser le bouton "Create a new project" sur cette même page puis remplir le formulaire de création. Le nouveau projet apparaîtra ensuite dans la liste des projets.

2.1 Ajouter des collaborateurs au projet

Par défaut la personne qui crée le projet est automatiquement désignée comme product owner du projet. De plus, il n'est possible de modifier un projet (Backlog, Sprint, Collaborateurs...) que si l'on est le Scrum Master ou le Product Owner du dit projet (c'est à dire que les boutons d'édérations n'apparaîtront pas dans les autres cas). Pour modifier un rôle ou ajouter un collaborateur il faut de placer dans le projet à modifier et afficher les caractéristiques de celui-ci (dans la colonne action du tableau il s'agit de l'icône de gauche). On sélectionne ensuite l'onglet Team puis le bouton "Edit collaborators". Le bouton "Save" permet de valider les modifications effectuées.

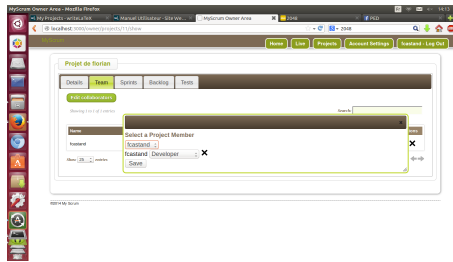


Figure 4: Onglet Team du projet avec la fenêtre permettant la modification de l'équipe et des rôles

2.2 Créer une User story

Pour créer une nouvelle User story on doit se placer dans le projet de son choix et cliquer sur le bouton "Create a new User Story" dans l'onglet "Backlog".

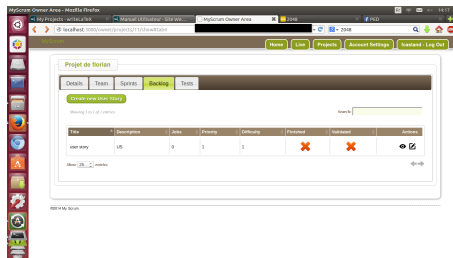


Figure 5: Backlog d'un projet

2.3 Créer un Sprint

Pour créer un nouveau sprint il faut au préalable avoir créer au moins une user story dans le backlog (voir section ci-dessus). Pour créer un nouveau sprint il suffit de cliquer sur le bouton "Create new Sprint" dans l'onglet "Sprints" puis de remplir le formulaire de création.

2.4 Créer un Test

De la même façon que pour le sprint, il faut au moins qu'une user story soit créée préalablement pour pouvoir créer un nouveau test dans un projet. Dans l'onglet "Tests" du projet sélectionnez "Create New Test" puis remplissez le formulaire de création.

Figure 6: Formulaire de création d'un test

2.5 Ajouter des tâches dans un sprint

Pour créer des tâches le sprint doit préalablement avoir été créé. Pour ajouter une nouvelle tâche à un sprint, il faut se placer dans l'onglet "Sprints" d'un projet, et sélectionner le sprint dans lequel on veut ajouter une tâche (Pour sélectionner un sprint il faut cliquer sur l'icône de gauche dans la colonne action de la liste des sprints) puis cliquer sur le bouton "Create Job" sur la page nouvellement ouverte.

Figure 7: Mur des tâches dans un sprint donné

3 Gérer un projet

Pour éditer les informations générales d'un projet (Titre, description, projet public ou privé) il suffit de cliquer sur l'icône de droite dans la liste des projets (colonne "Actions" dans la liste) pour accéder au formulaire d'édition. Les autres informations du projet sont également éditables.

3.1 Gérer les tâches dans un sprint

Pour affecter les tâches d'un sprint à un collaborateur il faut d'abord se placer sur la page contenant le mur des tâches (se placer dans un projet puis afficher les détails du sprint) et faire un clic droit sur le titre de la tâche que l'on veut affecter à un collaborateur. Sélectionnez dans le menu ainsi apparu l'option "assign devs" pour assigner un ou plusieurs collaborateurs à cette tâche (Ctrl + clic pour sélectionner plusieurs développeurs). Pour éditer une tâche il faut faire un clic droit sur la et choisir l'option "Edit".

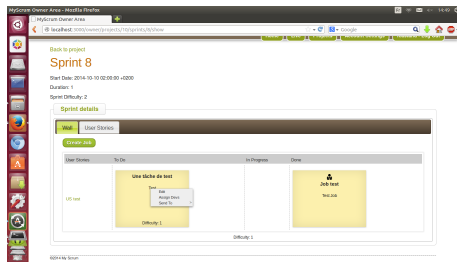


Figure 8: Liste des options disponibles pour une tâche (obtenue avec clic droit)

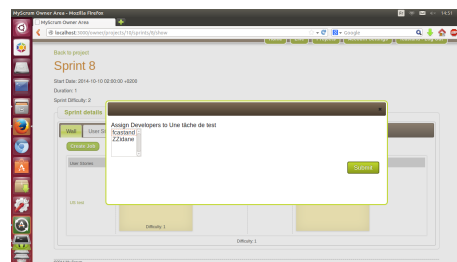


Figure 9: Formulaire permettant d'affecter une tâche à un collaborateur

3.2 Editer les différentes parties d'un projet

On peut modifier les différentes parties d'un projet indépendamment les unes des autres.

- Pour modifier une user story placez vous dans le Backlog du projet puis dans la liste des user stories cliquez sur l'icône de droite dans la colonne "Actions". Remplissez le formulaire d'édition puis valide vos modifications avec le bouton "Submit".
- Pour modifier un sprint placez vous dans l'onglet "Sprints" d'un projet puis procédez comme pour la modification d'une user story.
- Pour modifier un test allez dans l'onglet "Tests" puis procédez de la même que pour la modification d'une user story.

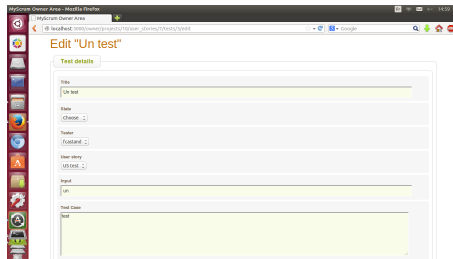
The image shows a web browser window displaying a form titled "Edit 'Un test'". The form is part of a "Test details" section. It contains several input fields: "Title" with the value "Un test", "Date" with a dropdown menu showing "08/08/2017", "User story" with a dropdown menu showing "Un test", and "Test Case" with a dropdown menu showing "Un test". There is also a "Submit" button at the bottom of the form. The browser's address bar shows the URL "http://localhost:8080/jsp/test/editTest.jsp".

Figure 10: Exemple : formulaire d'édition d'un test