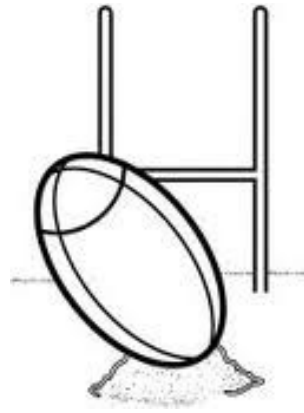


Agilité avec SCRUM,

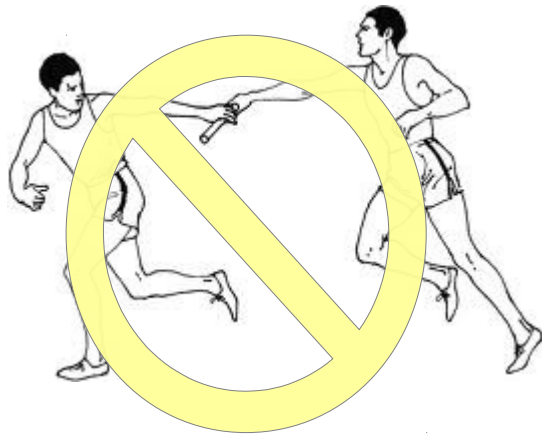
les fondamentaux

SCRUM

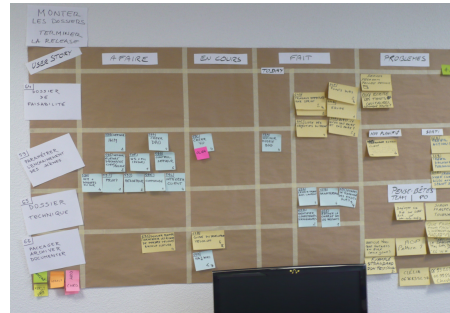
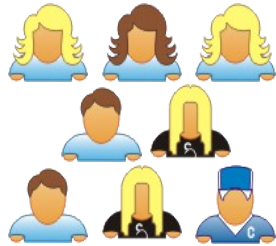


... pour développer des produits complexes

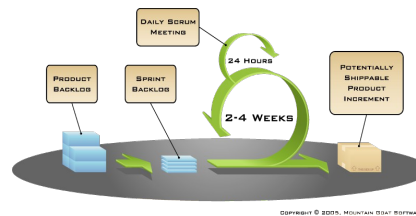
SCRUM ~ Approche



SCRUM est un cadre

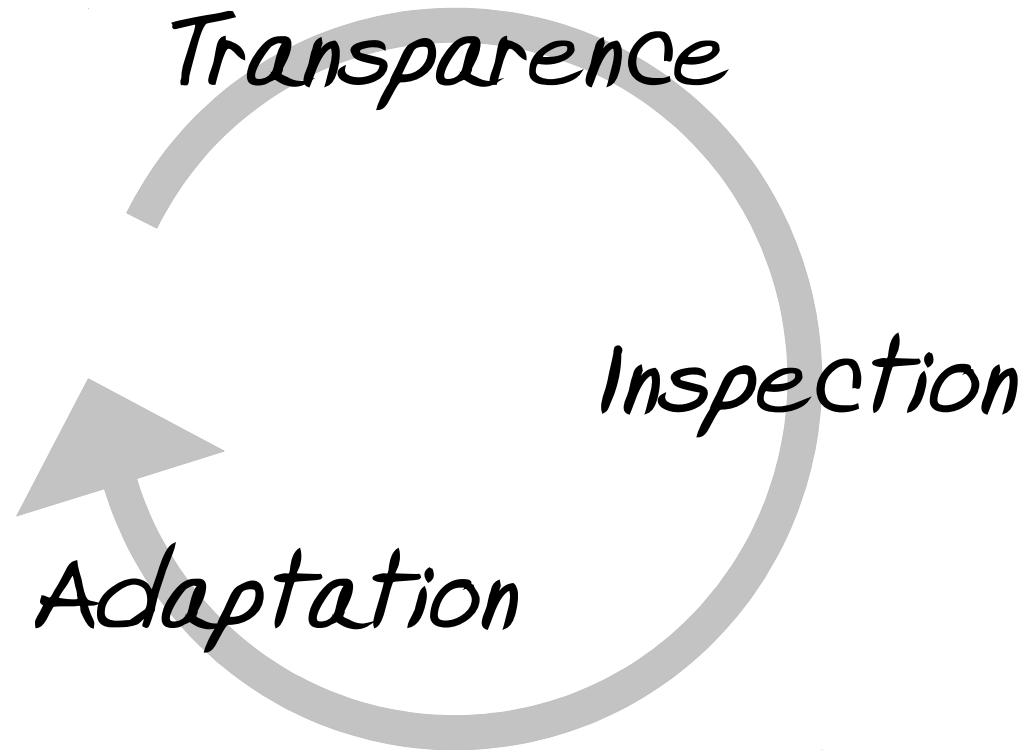


Auto-organisation
Processus
Techniques

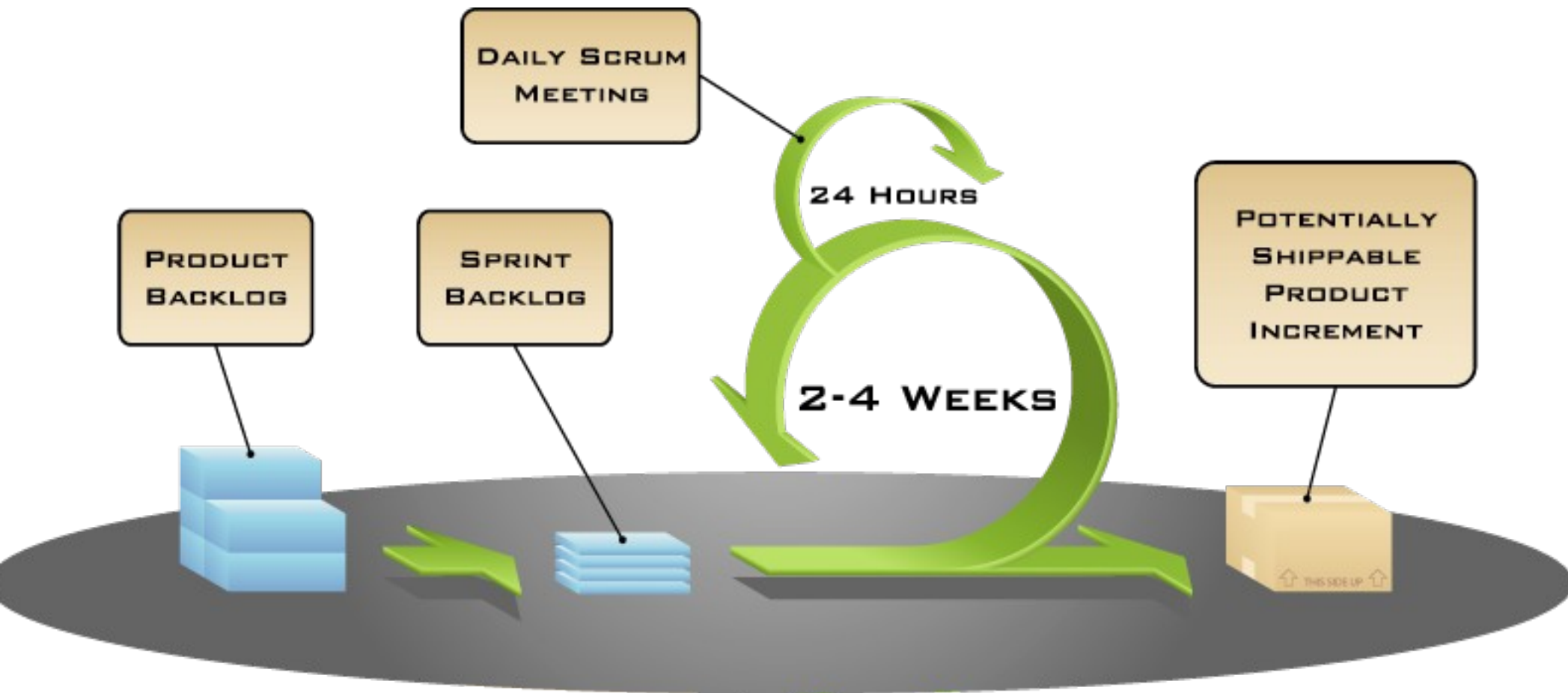


Copyright © 2015, MOUNTAIN GOAT SOFTWARE

Trois piliers



Scrum ~ Le cycle



Sommaire

- Rôles
- Cérémonies
- Artefacts
- Questions

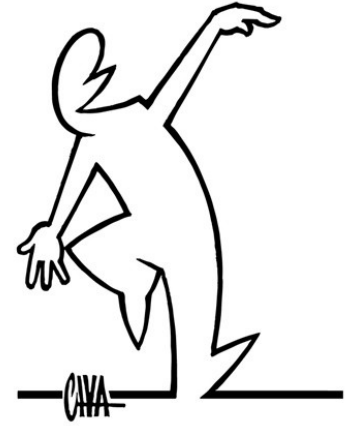
Sommaire

- *Rôles*
- *Cérémonies*
- *Artefacts*
- *Questions*

Rôles

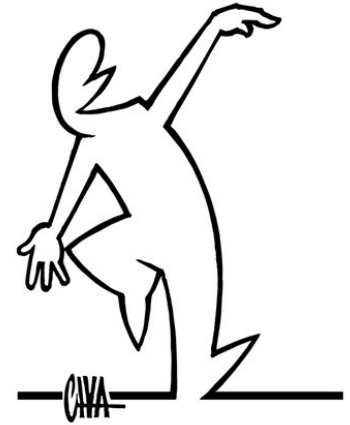
- Membres de l'équipe
- Product Owner
- Scrum Master

Product Owner



- Définit les fonctionnalités du produit
- Choisit la date et le contenu de la release
- Responsable du retour sur investissement

Product Owner



- Définit les priorités dans le backlog en fonction de la valeur "métier"
- Ajuste les fonctionnalités et les priorités à chaque sprint si nécessaire
- Accepte ou rejette les résultats
- Interaction fréquente avec l'équipe

L'équipe



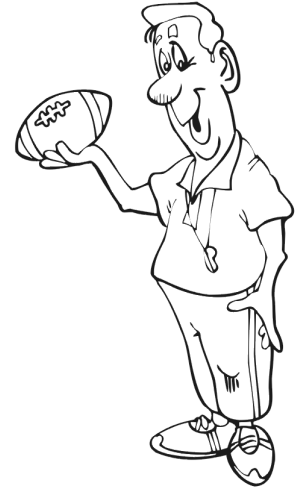
- De 5 à 9 personnes
- Réalise le produit
- Donne des idées au Product Owner
- Regroupant tous les rôles
 - Architect, concepteur, développeur, spécialiste IHM, testeur, etc

L'équipe



- A plein temps sur le projet de préférence
 - Exceptions possibles (Administrateur...)
- L'équipe s'organise par elle même
- L'équipe ne change pas pendant un Sprint

Scrum Master



- Responsable de faire appliquer par l'équipe les valeurs et les pratiques de Scrum
- Résout les problèmes
- S'assure que l'équipe est complètement fonctionnelle et productive

Scrum Master



- Facilite une coopération poussée entre tous les rôles et les fonctions
- Protège l'équipe des interférences extérieurs
- Il n'est pas le manager de l'équipe

Sommaire

- *Rôles*
- *Cérémonies*
- *Artefacts*
- *Questions*
- *Rétrospective*

Cérémonies

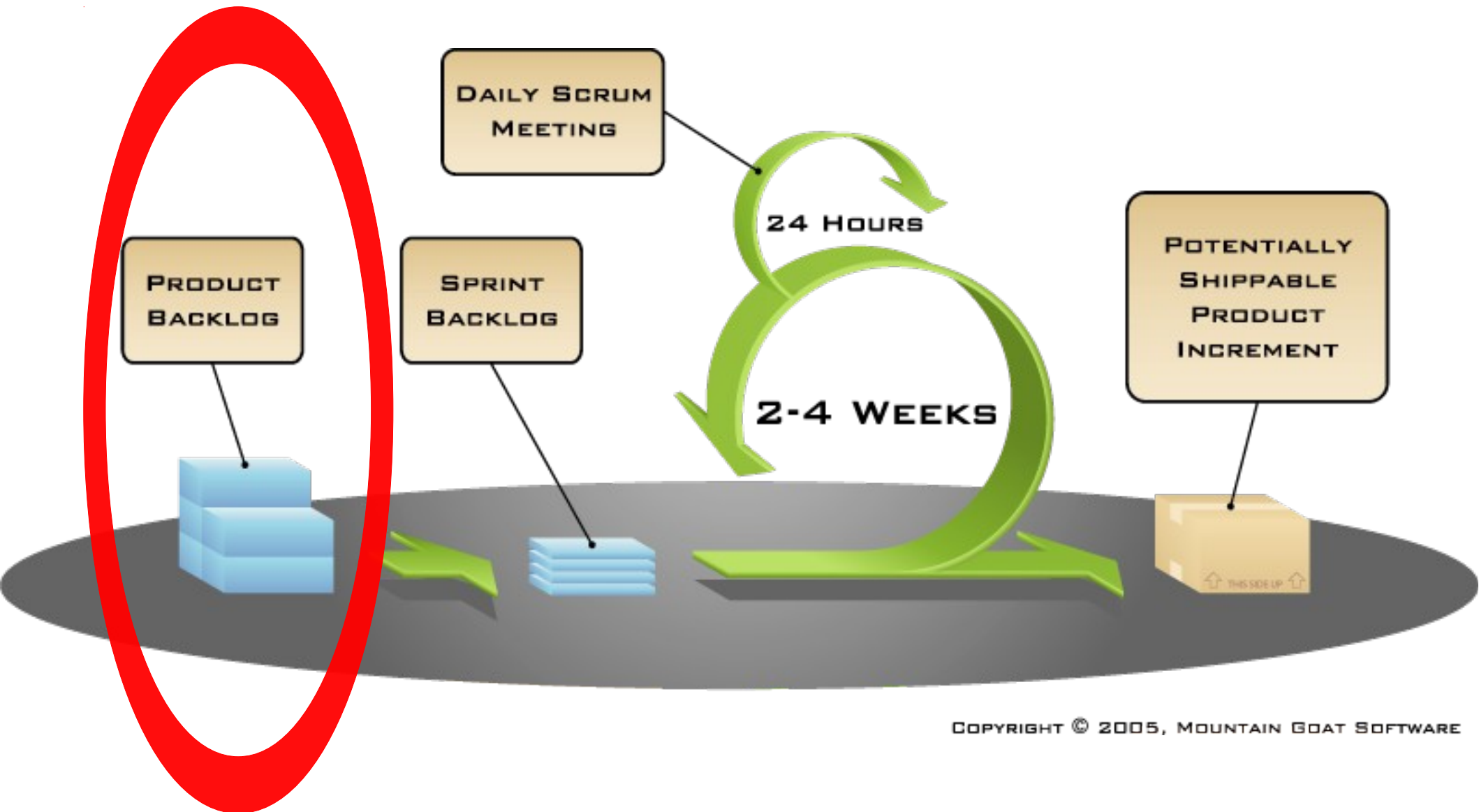
- Planification de la release
- Planification de sprint
- Mêlée quotidienne
- Revue de sprint
- Rétrospective

*Pas des réunions
mais des ateliers
de travail.*

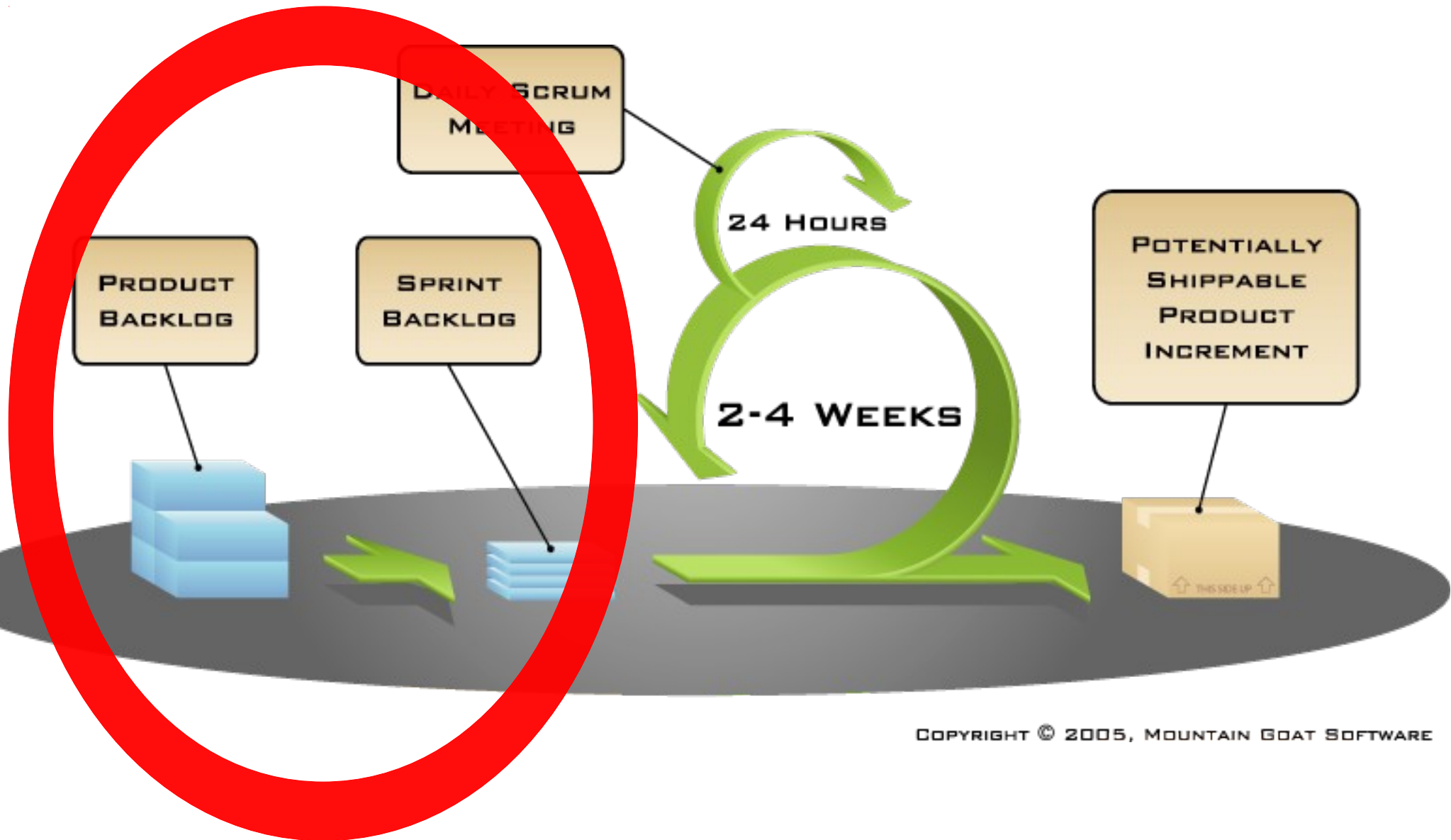
Des résultats !



Planification de la release

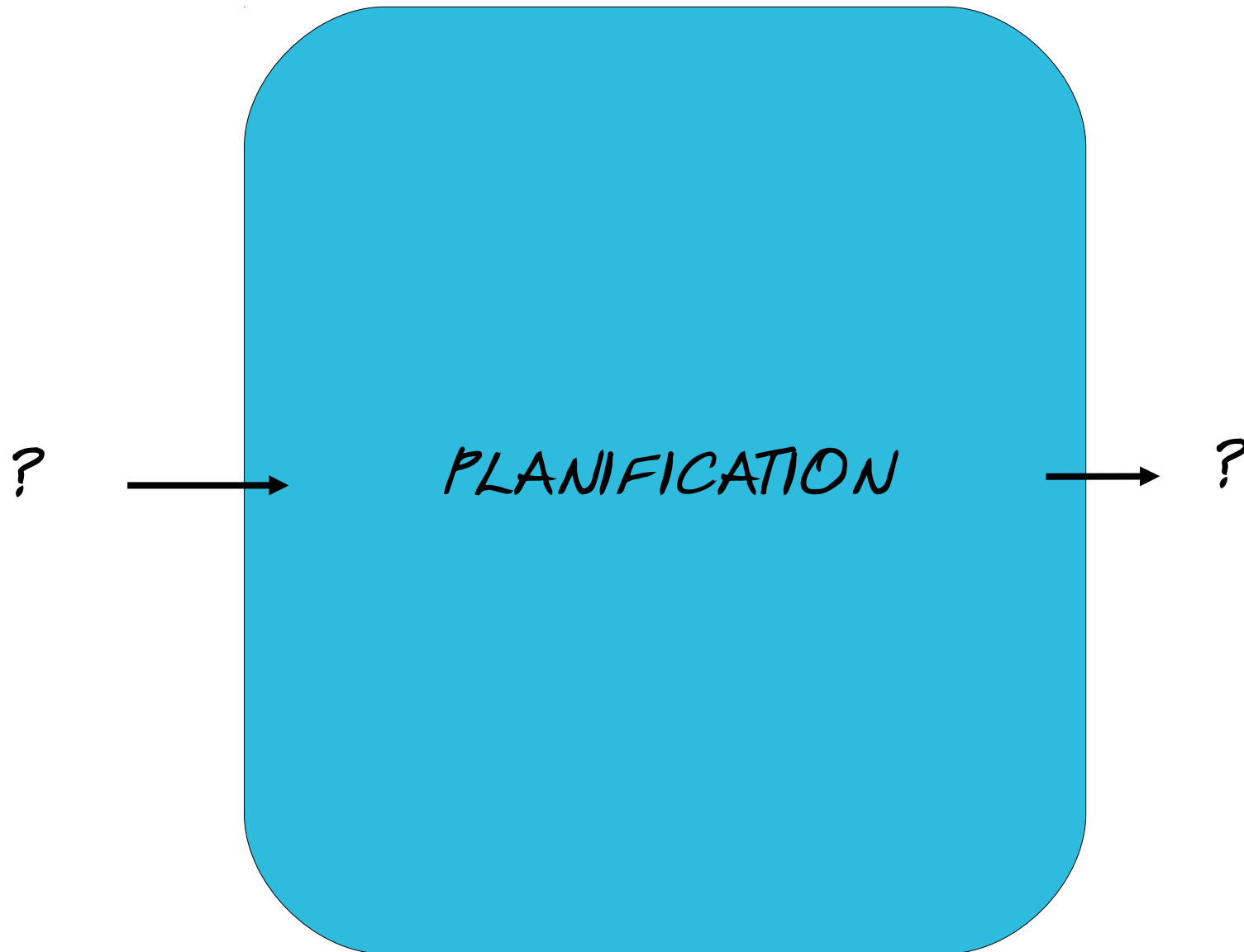


Planification de sprint



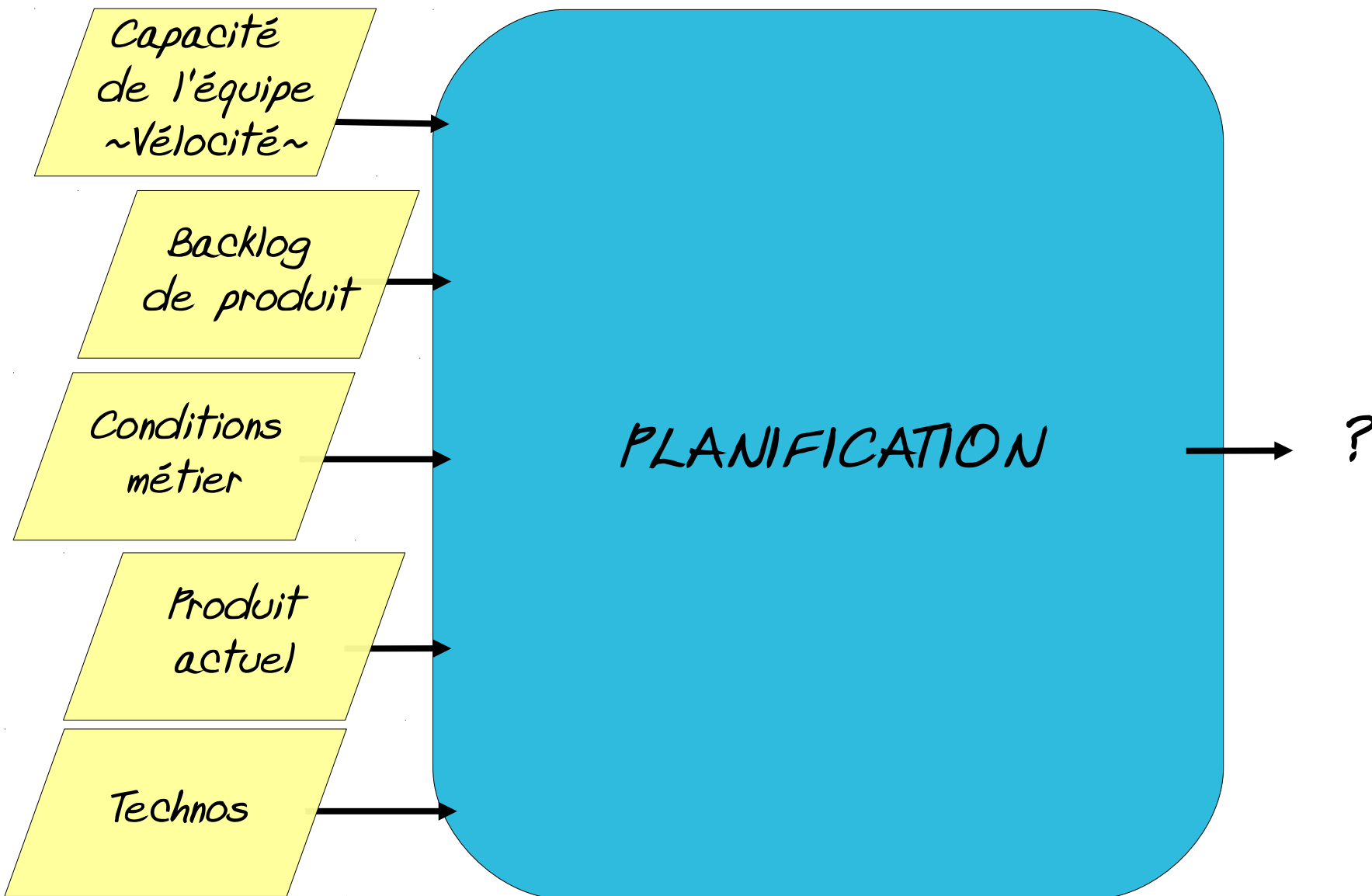
Planification de sprint

Transparence



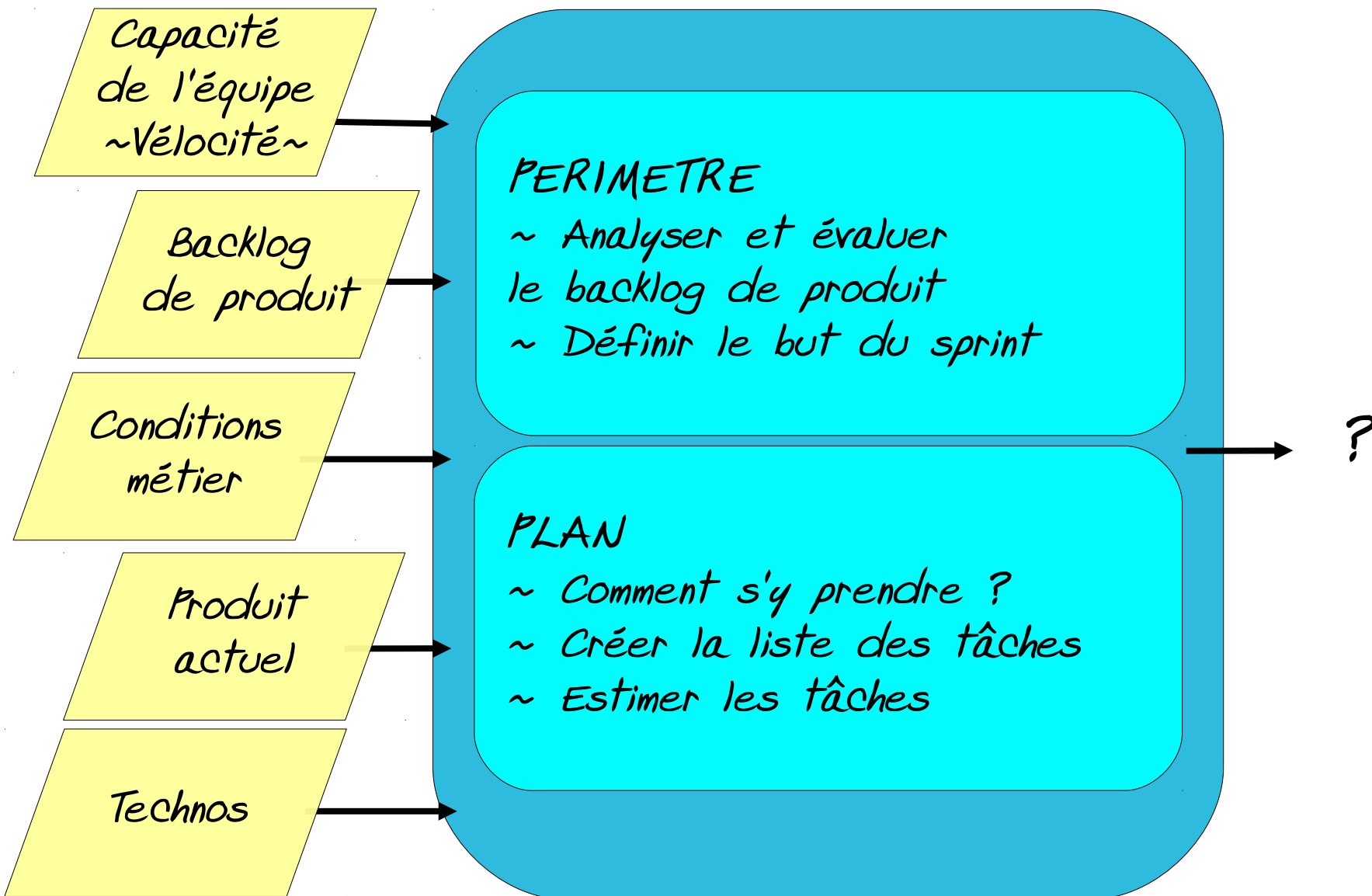
Planification de sprint

Transparence



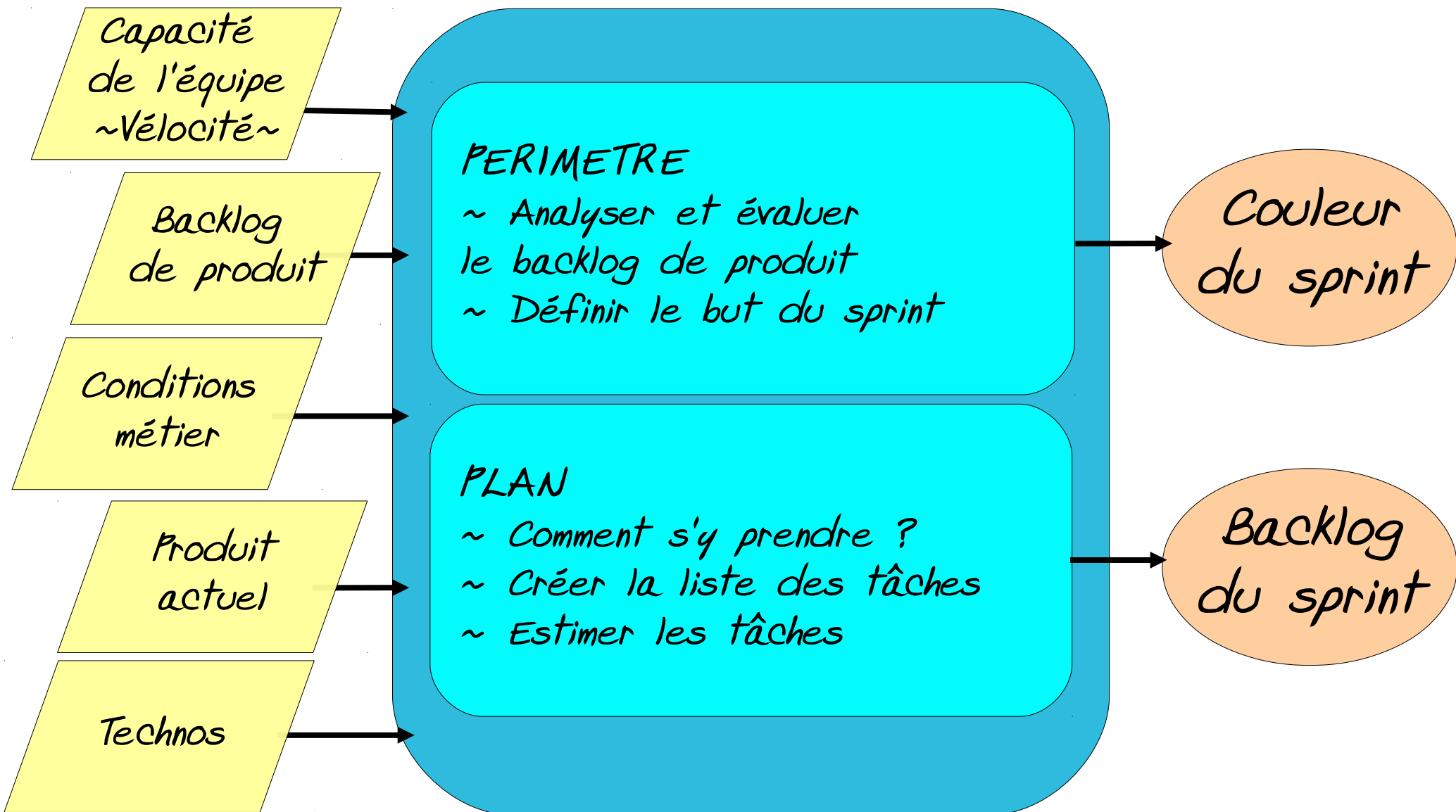
Planification de sprint

Transparence



Planification de sprint

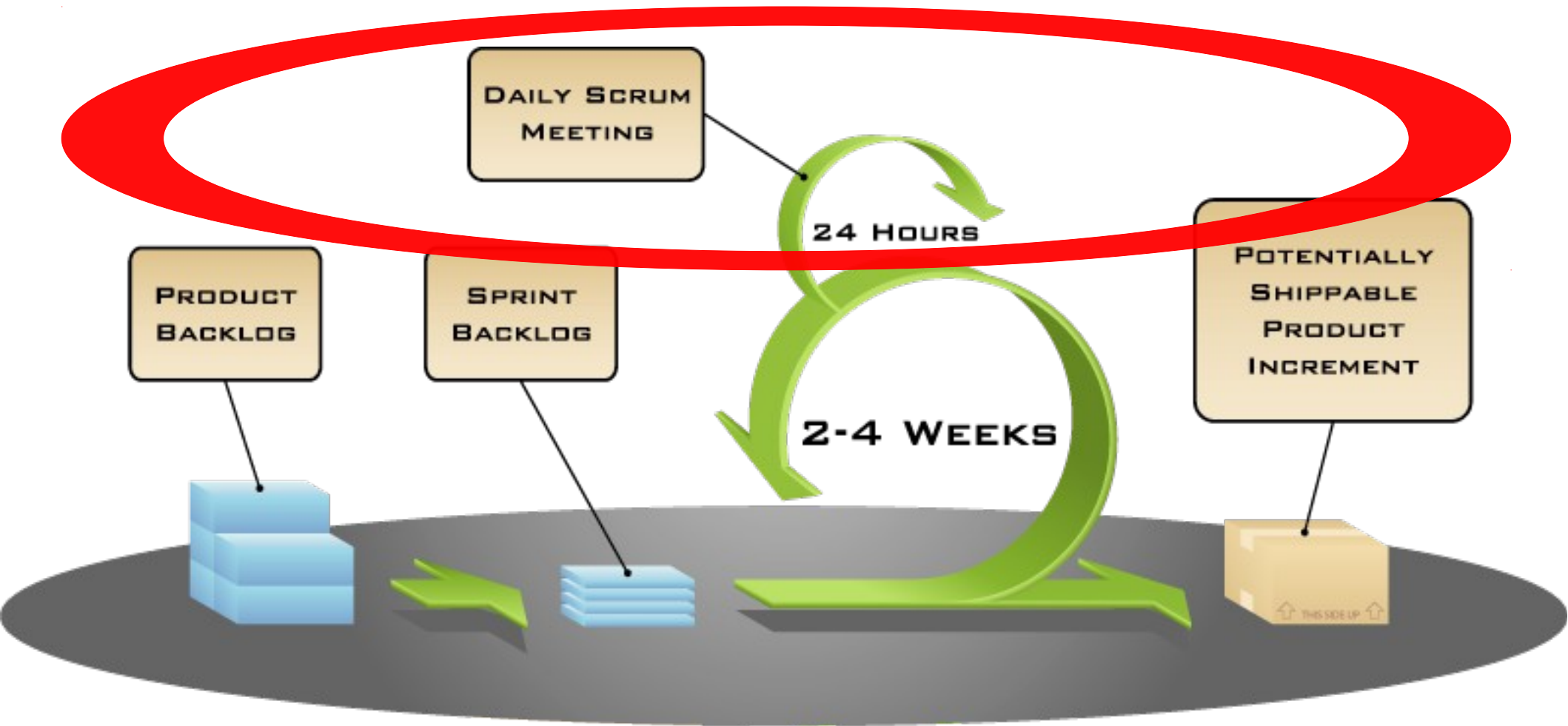
Transparence



Planification de sprint

- L'équipe choisit, à partir du backlog de produit, les éléments qu'elle s'engage à finir.
- Le backlog de sprint est créé
 - Les tâches sont identifiées et estimées en points de complexité
 - Collectivement, pas seulement par le ScrumMaster
- La conception de haut niveau est abordée

Mêlée quotidienne



Mêlée quotidienne


- Paramètres

- Tous les jours
- 15 minutes maximum
- Debout



- Pas fait pour résoudre les problèmes
 - Tout le monde est invité
 - Seuls les membres de l'équipe peuvent parler
- Permet d'éviter l'organisation d'autres réunions

Mêlée quotidienne



Daily meeting
Stand up meeting
La mêlée

Transparence

Chacun prend la parole...

(1) Ce que j'ai fait hier?

(2) Ce que je vais faire aujourd'hui?

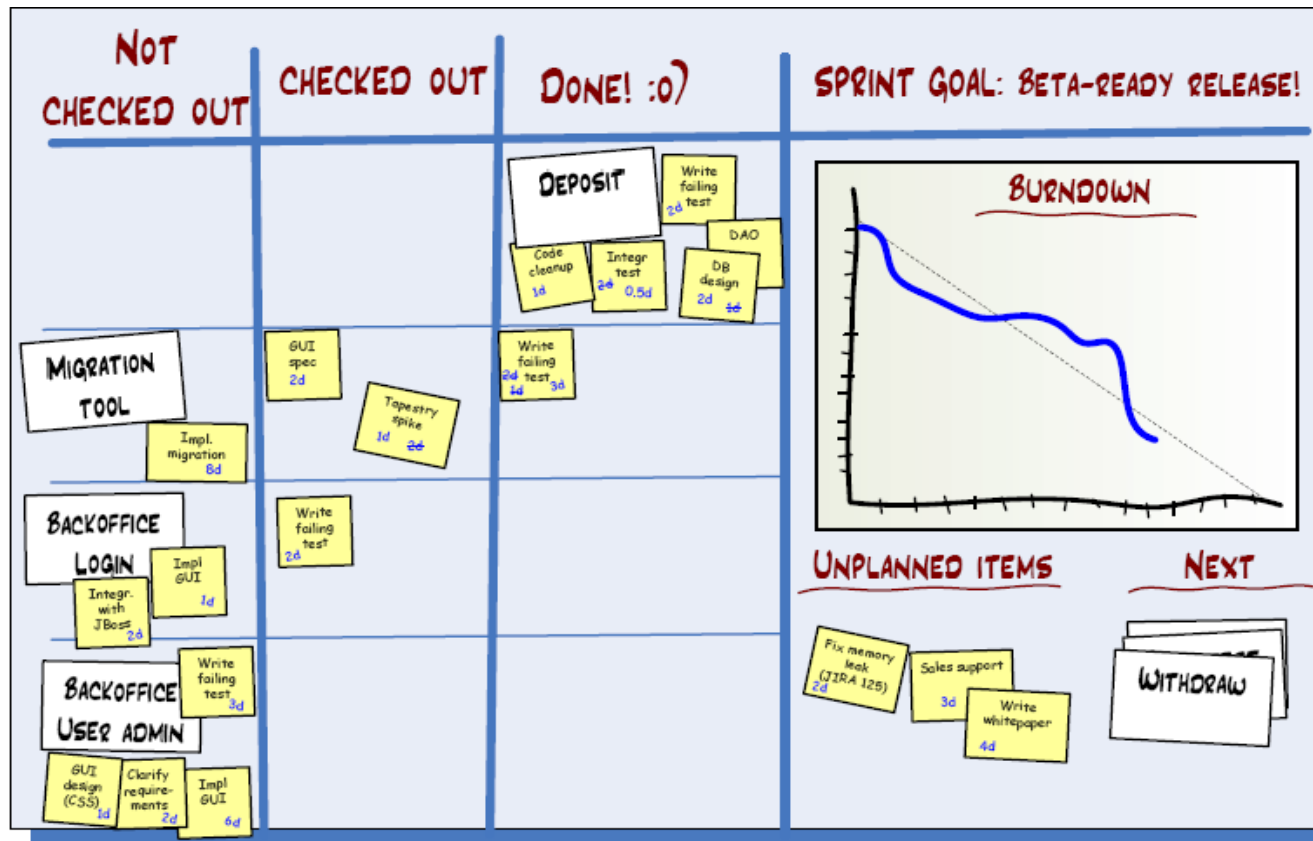
(3) Les trucs qui clochent...

Il ne s'agit pas de compte-rendu au ScrumMaster

- C'est une transparence et un engagement devant des co-équipiers

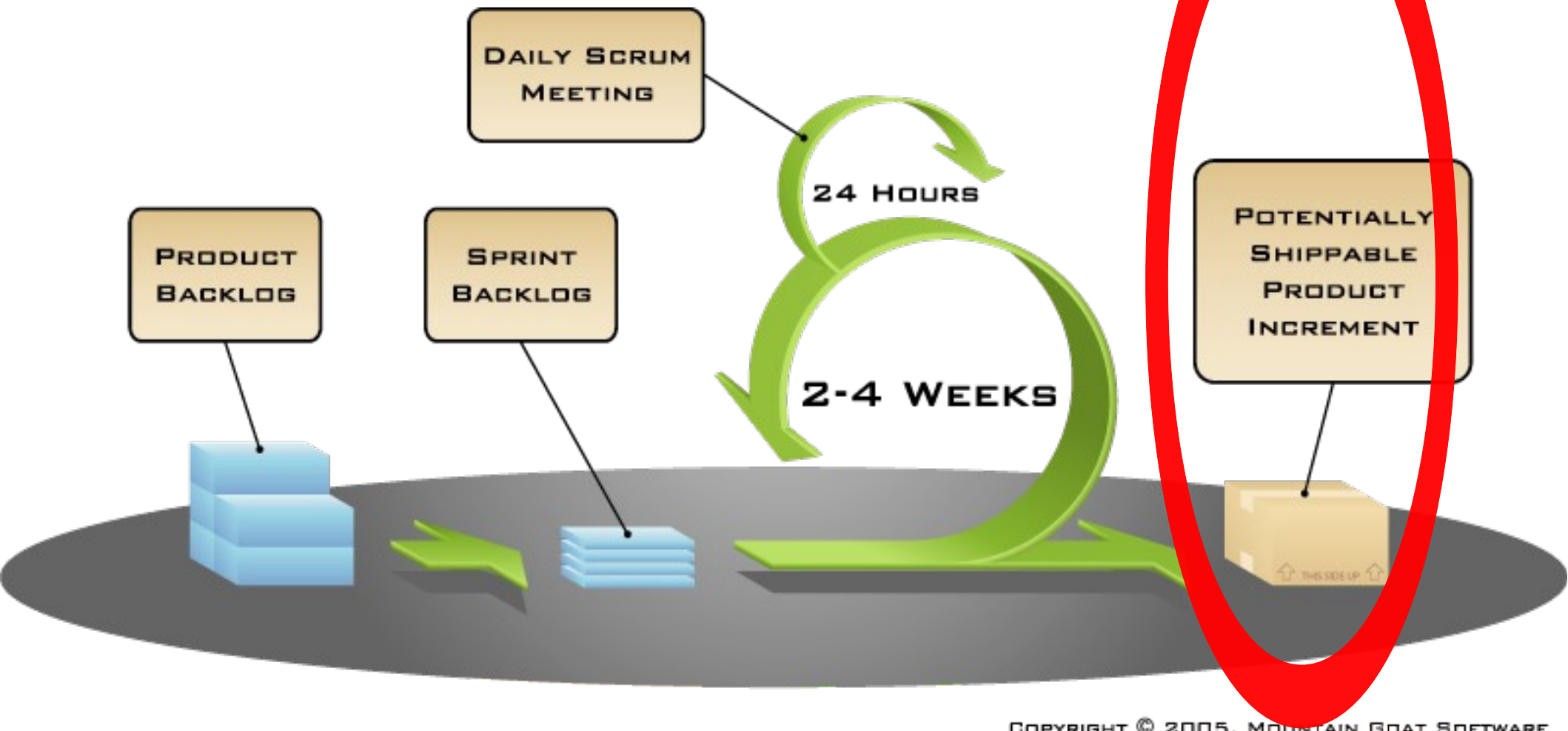
Devant le Scrum board

	Not Started	In Progress	Done ☺
Story 1			
Story 2			
Story 3			



Transparence

Revue de Sprint



Revue de sprint

- L'équipe présente ce qu'elle a fait pendant le sprint
- Se fait avec une démo des nouvelles fonctionnalités ou de l'architecture
- Informel
 - Préparation < 2h
 - Pas de slides
- Toute l'équipe participe
- On invite du monde



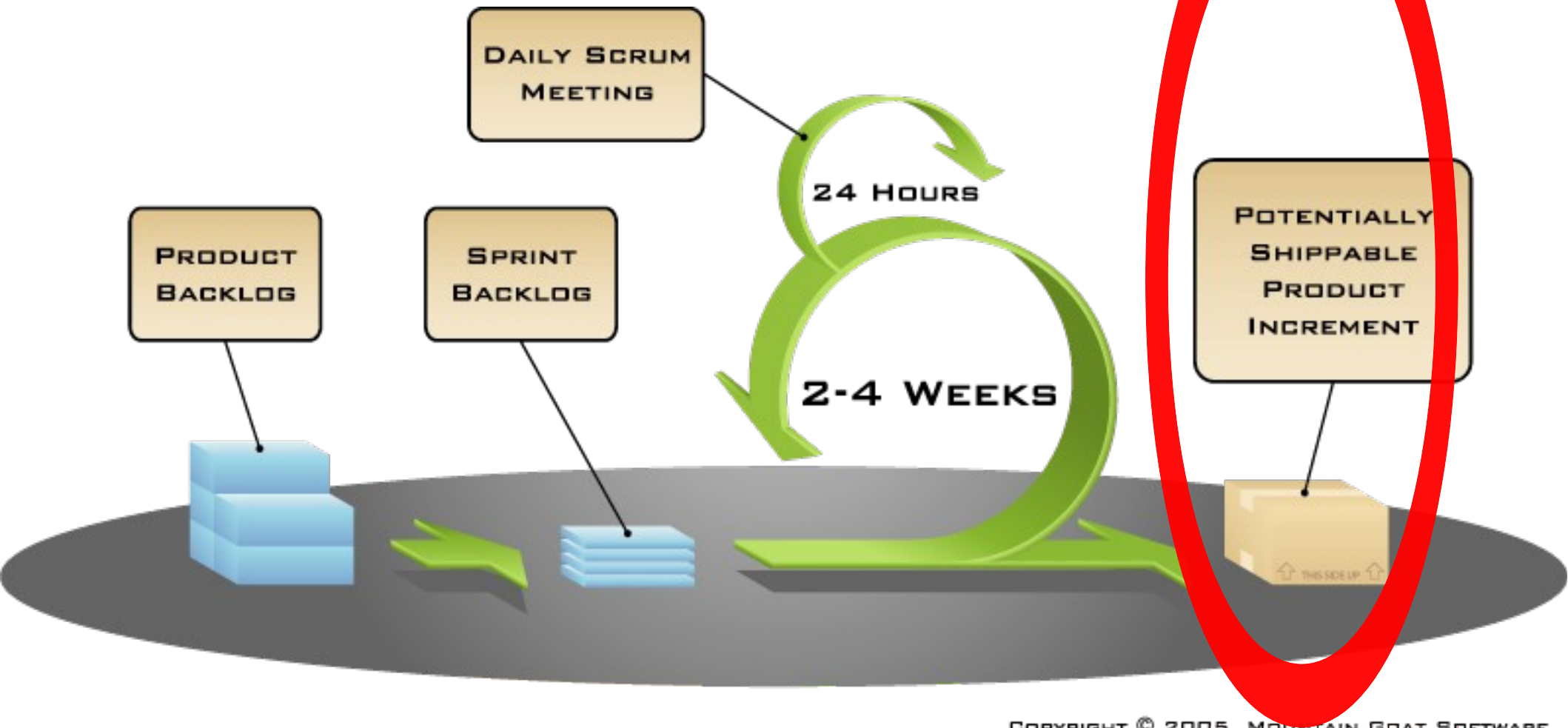
Revue de sprint

Transparence



Démo

Rétrospective de Sprint



Rétrospective de Sprint

- Réfléchir régulièrement à ce qui marche et ce qui ne marche pas
- Dure en général de 1 heure à 3 heures
- Fait à la fin de chaque sprint
- Toute l'équipe participe
 - ScrumMaster
 - Directeur produit
 - Equipe
 - Eventuellement clients et autres intervenants

Commencer, arrêter, continuer

- Toute l'équipe collecte du feedback et discute sur ce qu'elle aimerait :

Commencer à faire

Arrêter de faire

Continuer à faire

Inspection / adaptation

Commencer, arrêter, continuer

- Toute l'équipe collecte du feedback et discute sur ce qu'elle aimerait :

Commencer à faire

Ne cherchez pas
quelque chose
de parfait.
Essayez et voyez
si ça fonctionne.

Arrêter de faire

Juste une façon
parmi d'autres
de faire
une rétrospective.

Continuer à faire

Inspection / adaptation

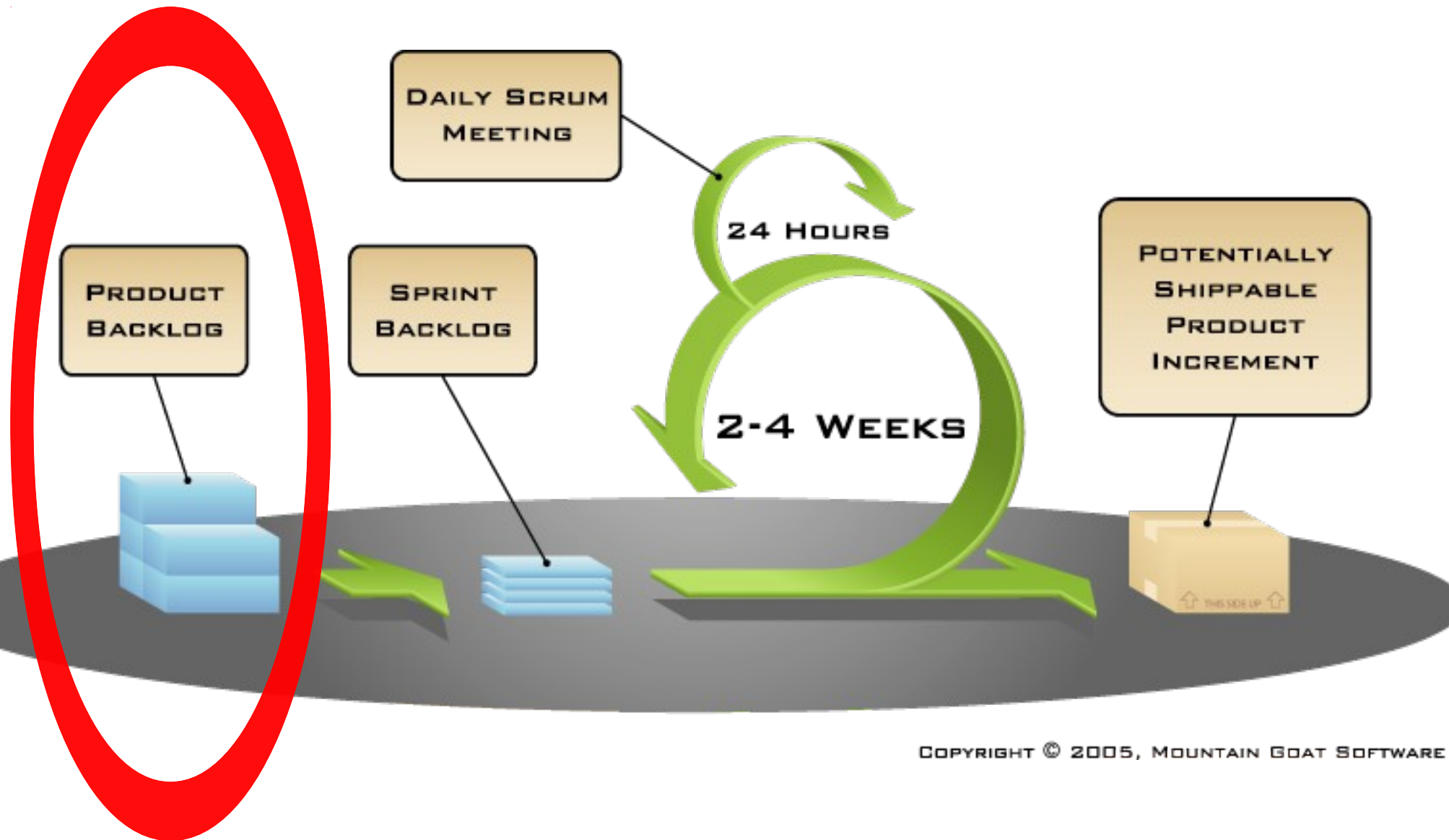
Sommaire

- *Rôles*
- *Cérémonies*
- ***Artefacts***
- *Questions*
- *Rétrospective*

Artefacts

- *Backlog du produit*
- *Backlog du Sprint*
- *Burndow chart*

Backlog du Produit



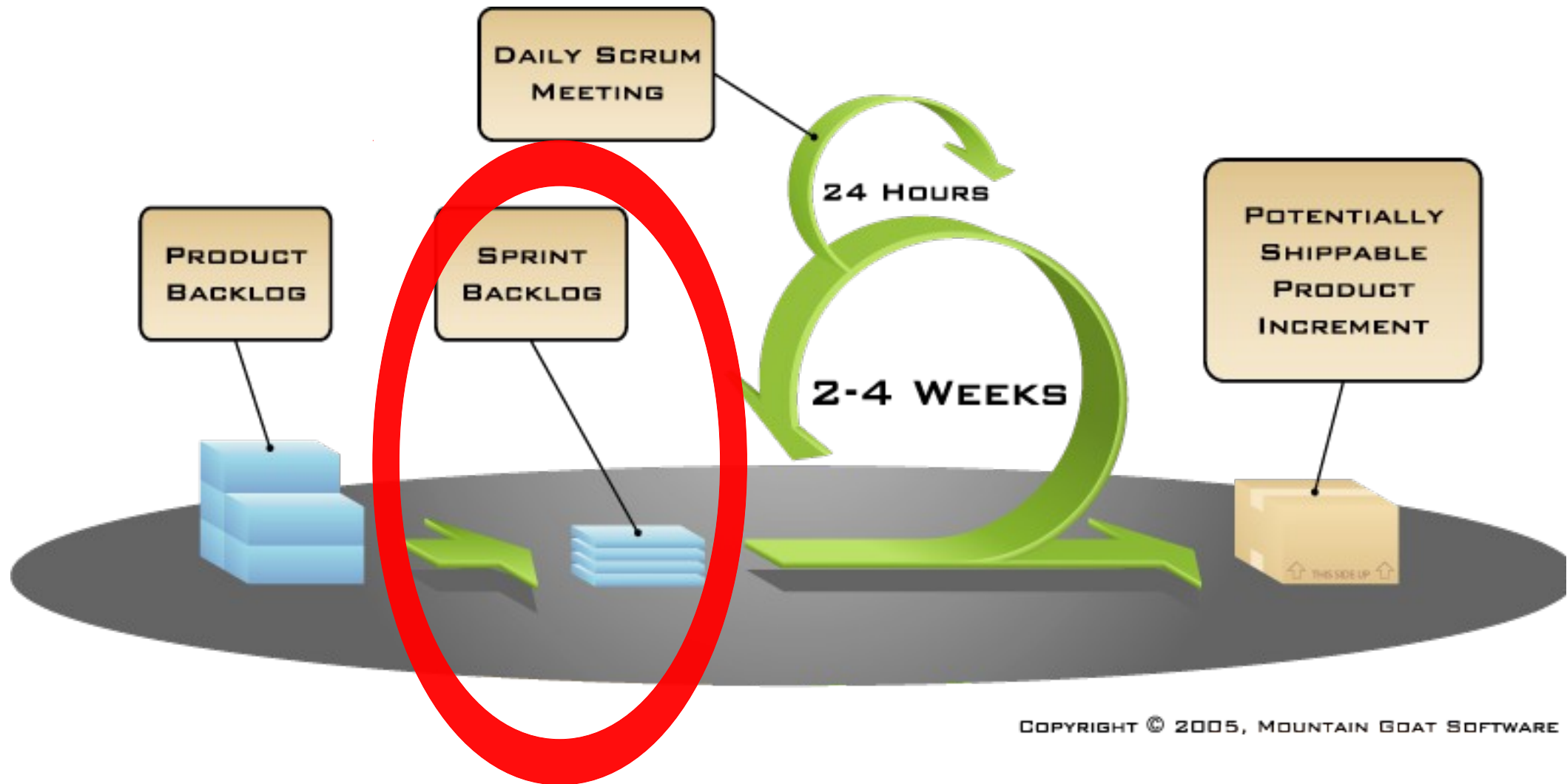
Backlog du Produit

- Les exigences
- Une liste de tout ce qui va entraîner du travail au projet
- Chaque élément doit apporter de la valeur aux utilisateurs ou aux clients du produit
- Les priorités sont définies par le Product Owner
- Les priorités sont revues à chaque Sprint
- Informations centralisées; document unique

Un backlog de produit

Élément du backlog	Priorité	Valeur estimée	Charge estimée
En tant que acheteur je veux mettre un livre dans mon caddie	1	9	5
En tant que acheteur je veux retirer un livre de mon caddie	2	7	1
En tant que vendeur je veux modifier le prix de vente parce que le prix dépend du format du livre	3	5	3
Chercher des solutions pour accélérer la validation de la carte de crédit	4	2	4

Backlog du Sprint

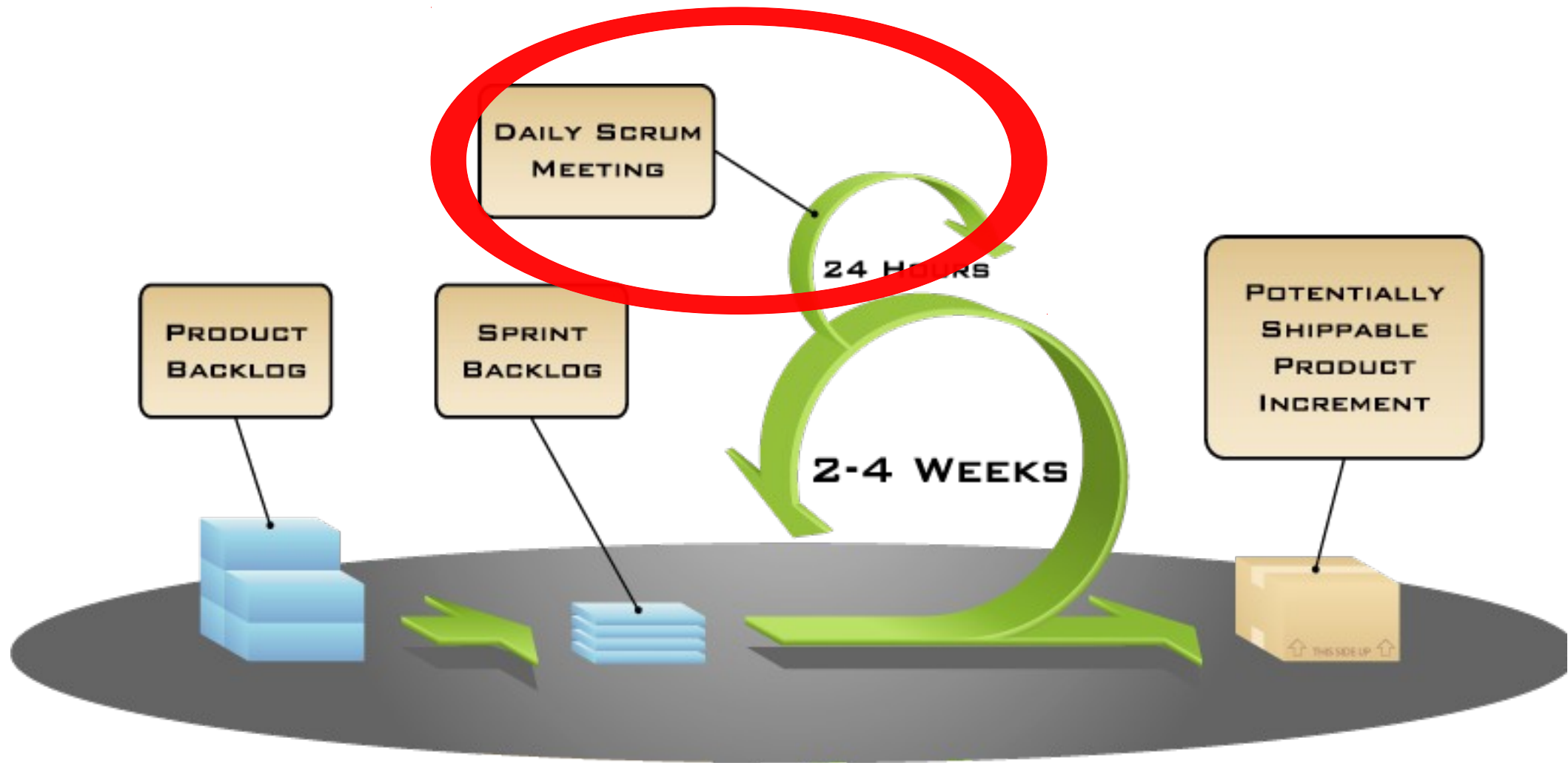


Backlog de Sprint

- Décomposition des éléments du backlog du produit en tâches
- N'importe qui peut modifier le backlog du sprint
- Mettre à jour le travail résiduel est connu

Carnet de sprint

La vie d'un Backlog de Sprint



La vie d'un Backlog de Sprint

Tâches	Lun	Mar	Mer	Jeu	Ven
Coder l'IHM	8				
Coder couche métier	16				
Tester l'intégration	8				
Ecrire l'aide en ligne	12				
Ecrire la classe foo	8				
Tracer les erreurs					

La vie d'un Backlog de Sprint

Tâches	Lun	Mar	Mer	Jeu	Ven
Coder l'IHM	8	4			
Coder couche métier	16	12			
Tester l'intégration	8	16			
Ecrire l'aide en ligne	12				
Ecrire la classe foo	8	8			
Tracer les erreurs					

La vie d'un Backlog de Sprint

Tâches	Lun	Mar	Mer	Jeu	Ven
Coder l'IHM	8	4	8		
Coder couche métier	16	12	10		
Tester l'intégration	8	16	16		
Ecrire l'aide en ligne	12				
Ecrire la classe foo	8	8	8		
Tracer les erreurs			8		

La vie d'un Backlog de Sprint

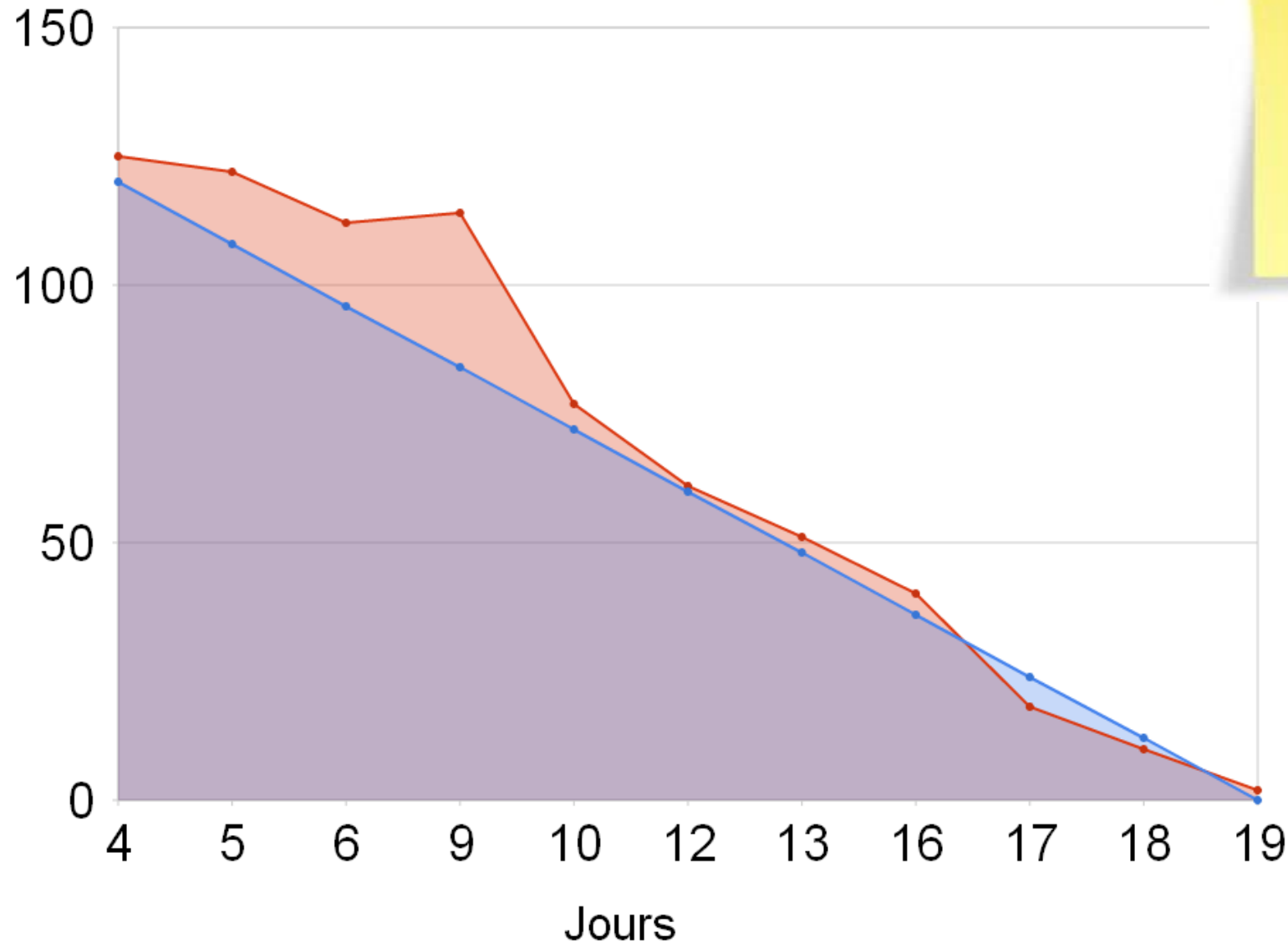
Tâches	Lun	Mar	Mer	Jeu	Ven
Coder l'IHM	8	4	8		
Coder couche métier	16	12	10	4	
Tester l'intégration	8	16	16	11	
Ecrire l'aide en ligne	12				
Ecrire la classe foo	8	8	8	8	
Tracer les erreurs			8	4	

La vie d'un Backlog de Sprint

Tâches	Lun	Mar	Mer	Jeu	Ven
Coder l'IHM	8	4	8		
Coder couche métier	16	12	10	4	
Tester l'intégration	8	16	16	11	8
Ecrire l'aide en ligne	12				
Ecrire la classe foo	8	8	8	8	8
Tracer les erreurs			8	4	

Un burndown de sprint

~ Sprint 1 ~ Reste-à-faire

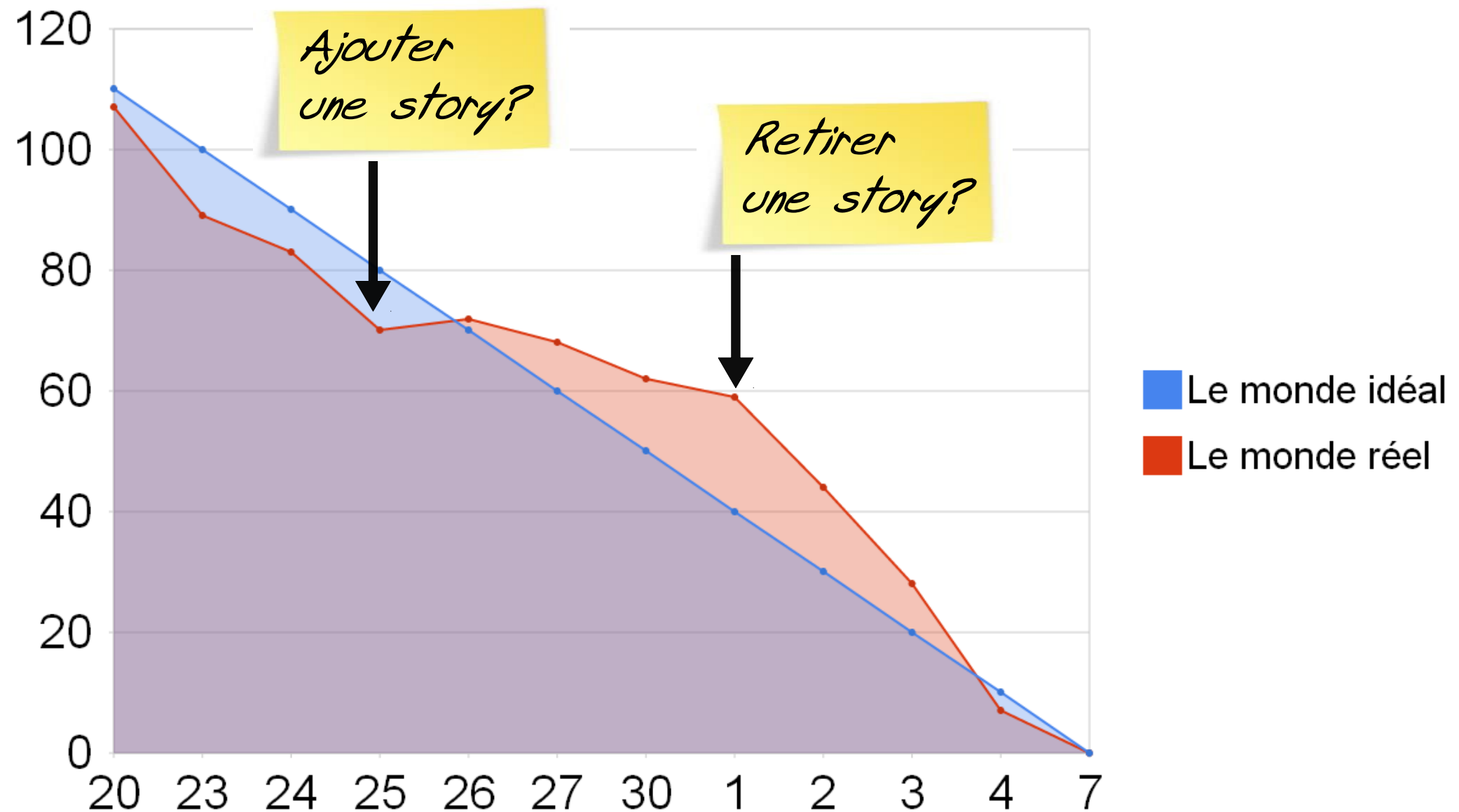


*Graphique
de progression
de sprint*

■ Le monde idéal
■ Le monde réel

Burndown, qu'est ce qui se passe ?

~ Sprint 2 ~ Reste-à-faire

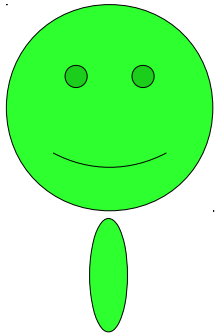


Vélocité

- Somme des points réalisés dans le dernier sprint
- Valeur constatée et non décidée
- Tenter d'augmenter la vélocité risque de diminuer la qualité
- Aide pour l'équipe à tenir ses engagements
- Protéger la qualité



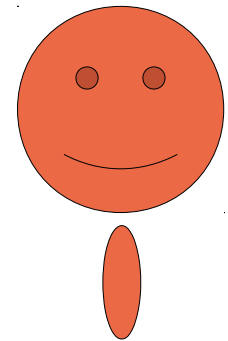
Définition de complet



Code compile
Code sur le serveur SVN

Done
Fait
Fini
Terminé

Code propre
Code correctement remanié
Code compile
Tests unitaires codés et passent
Tests fonctionnelles existants et passent



Alignement

Spécification Agile...

Atelier "Dessine moi une prairie !"

User story

... un découpage du projet

EPIC

UserStory

Tâche

Tâche

UserStory

Tâche

Tâche

UserStory

User story

... un découpage du projet

User story 107

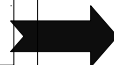
Histoire

En tant que acheteur
je veux mettre un livre dans mon caddie
afin de commander plusieurs livres
en même temps

Critères d'acceptance

- Accéder au contenu du caddie à tout moment
- Voir le nombre d'articles dans mon caddie en permanence
- Afficher le contenu du caddie sous forme de liste
- Pas de suppression d'article
- Pouvoir vider tout le caddie
- Le caddie est vide après la commande

5 pts



Mettre à jour
le wiki

4 pts

Coder la couche
de persistance

6 pts

Coder IHM

4 pts

Mettre à jour
la classe 'livre'

1 pts

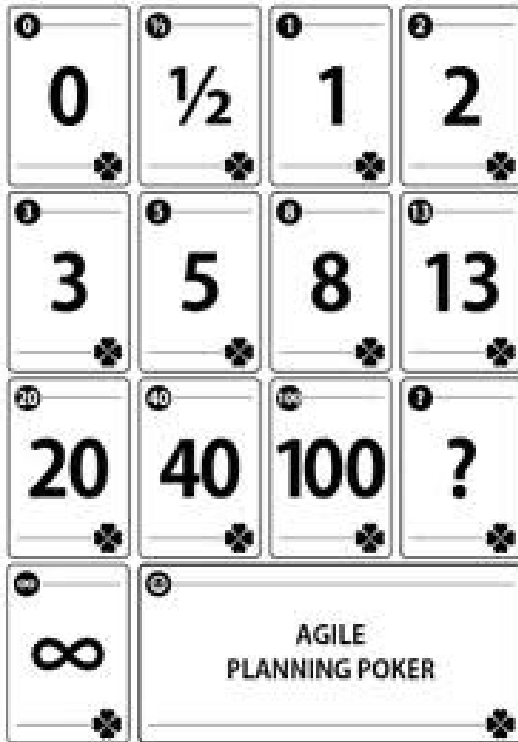
Mettre à jour
les tests
de performance

2 pts

Planning poker

... un outil pour estimer?

Transparence



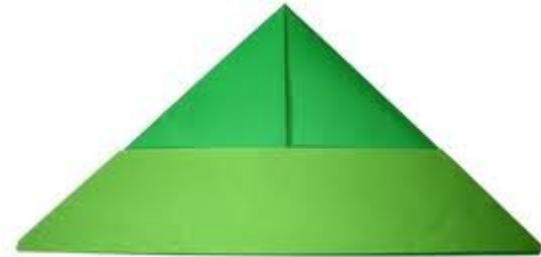
Planning poker

Transparence

... un outil pour estimer?

Fabriquer un chapeau en papier

c'est 2 pts.



Combien de points pour
un bateau en papier ?





" Ne croyez pas ce que je vous dis, faites
votre expérience par vous-même avant de le
croire ! "

Questions

Sources :

www.institut-agile.org - *L. Bossavit*

Agile Project Management With Scrum - *Ken Schwaber*

SCRUM : Le guide pratique de la méthode agile la plus populaire - *Claude Aubry*

Introduction to Scrum - *Mountain Goat Software, LLC* - *Traduit par Claude Aubry*

Initiation aux méthodes Agiles - *Chris Ozanne*

... pour aller plus loin

Lectures

Scrum et XP depuis les Tranchées - *Henrik Kniberg*

http://www.infoq.com/resource/news/2007/06/scrum-xp-book/en/resources/ScrumAndXpFromTheTrenches_French.pdf

Guide Scrum - *Ken Schwaber & Jeff Sutherland*

<http://www.scrum.org/storage/scrumguides/Scrum%20Guide%20-%20FR.pdf>