

# 1 Méthode Agile

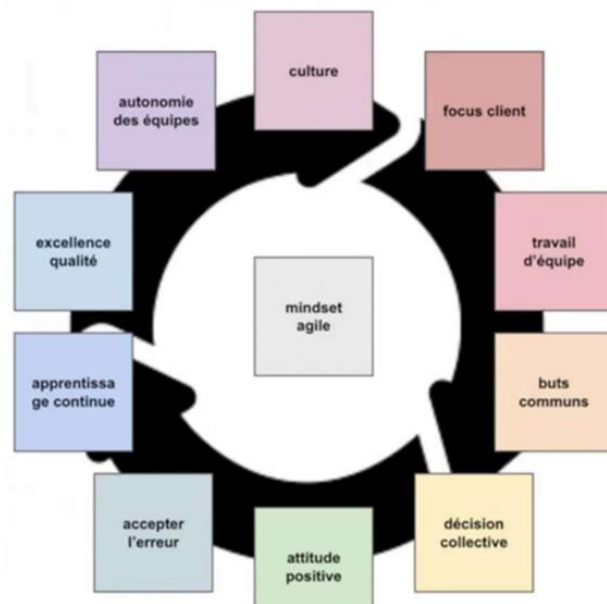
---

## 1.1 Introduction à la méthode Agile

Méthodes adaptatives (vs. prédictives)

- Itérations courtes
- Lien fort avec le client
- Fixer les délais et les coûts, mais pas la portée

### 1.1.1 Les mindsets agile :



## 1.2 Le Manifest Agile :

- L'agilité est un état d'esprit.
- Les méthodes agiles visent à apporter plus de valeur aux clients et aux utilisateurs.

### 1.2.1 Les 4 valeurs Agile:

- Les individus et leurs interactions
- Des logiciels opérationnels
- La collaboration avec les clients
- L'adaptation au changement

### 1.2.2 Les 12 principes sous-jacents au manifeste

1. Satisfaire le client en priorité
2. Accueillir favorablement les demandes de changement
3. Livrer le plus souvent possible des versions opérationnelles de l'application
4. Assurer une coopération permanente entre le client et l'équipe projet
5. Construire des projets autour de personnes motivées
6. Privilégier la conversation en face à face
7. Mesurer l'avancement du projet en matière de fonctionnalité de l'application
8. Faire avancer le projet à un rythme soutenable et constant

9. Porter une attention continue à l'excellence technique et à la conception
10. Faire simple
11. Laisser l'équipe s'auto-organiser ou les responsabiliser
12. Ajuster à intervalles réguliers son comportement et ses processus pour être plus efficace

## **1.3 Panorama des méthodes agile**

### **1.3.1 XP: eXtreme Programming**

Les valeurs de XP:

- Communication
- Simplicité
- Feedback
- Courage
- Respect

Dimension humaine :

- o Considérée comme déterminante pour la réussite de tout projet
- o Panorama des méthodes agiles (Scrum, XP, Lean IT, ...)

Principes :

- Feedback rapide et constant
- Compréhension partagée
- Bien être de l'équipe
- Processus fluide et continu

### **1.3.2 Le Kanban**

Le Kanban est une méthode de gestion de production apparentée Agile ;

Nous mettons du Kanban lorsque nous désirons faire de la livraison continue (exemple en informatique pour la gestion des bugs).

#### **Principes clés du kanban**

Ce concept de gestion de flux tendu apporte de nombreux concepts de plus en plus utilisés au sein des entreprises :

- o Gestion de flux tiré
- o Limit WIP (working progress)
- o Cycle time
- o Lead time
- o Diagramme de flux cumulé

### **1.3.3 SCRUM**

#### **1.3.3.1 Les valeurs et principes**

SCRUM définit

- 3 Rôles
- Evènement
- 4 Artefacts
- Les règles qui les lient

##### **1.3.3.1.1 Les 3 piliers du SCRUM**

- ✓ Transparence

- ✓ Inspection
- ✓ Adaptation

#### 1.3.3.1.2 L'Équipe :

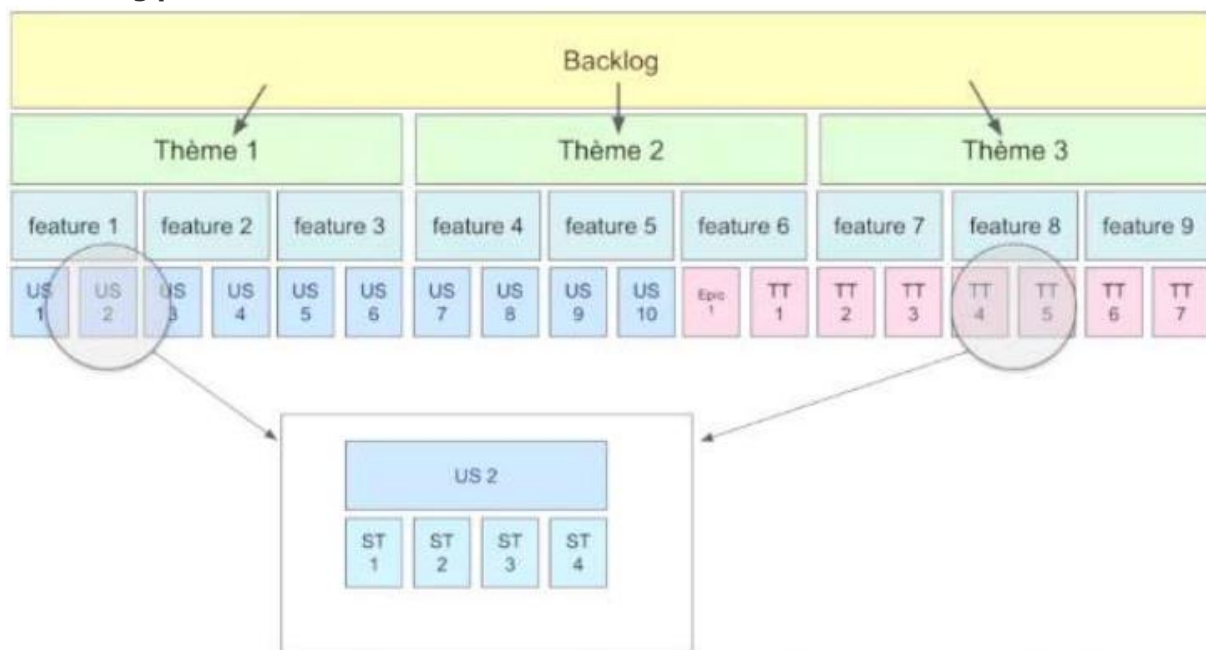
- **Équipe de développement** (Programmeur, Testeur, Business analyste, etc.)
- **Scrum Master** (Servant Leader, Facilitateur, Protecteur, Enlève le blocage,)
- **Product Owner** (Le PO est celui qui va créer et gérer les Backlog, crée, gère et priorise les demandes fonctionnel qu'on appelle User Storie, il est responsable de mettre les clients au centre de toutes les attentions, il est aussi celui qui gère la stratégie du produit et participe à la rétrospective)
- **Intervenants**

#### 1.3.3.1.3 4 Artefacts

##### Le Sprint Goal

- L'objectif du sprint est ce que l'équipe Scrum cherche à atteindre;
- L'idéal c'est d'en avoir un
- À l'issue du sprint goal, l'équipe doit pouvoir se dire si l'objectif est atteint ou non

##### Le backlog produit



##### User Stories

Les histoires utilisateurs (user story) ne sont pas des cas d'utilisations (use case)

« Une user story est une explication non formelle, générale d'une fonctionnalité logicielle écrite du point de vue de l'utilisateur final. Son but est d'expliquer comment une fonctionnalité logicielle apportera de la valeur au client. »

Les User Story encouragent à ne pas entrer dans le détail tant que cela n'est pas nécessaire.

- ❖ Card
  - L'histoire est écrite sur une carte de taille assez réduite.
  - Ces fiches peuvent être annotées (estimation, etc.)
- ❖ Conversation
 

Les détails de l'histoire seront exprimés lors de conversation avec le Product Owner
- ❖ Confirmation

Des tests d'acceptation sont consignés avec l'histoire pour valider qu'elle a été réalisée correctement.

### **Le sprint backlog**

Créé pendant le Sprint Planning, le sprint backlog représente l'ensemble des éléments et le plan pour livrer l'incrément tout au long du sprint.

Éléments issue du Product Backlog et l'insérer dans le Sprint Backlog, le sprint backlog doit être transparent et doit montrer le plan à réaliser.

### **Incrément**

Éléments du Backlog produit « Done »

- ✓ À la fin d'un Sprint, le nouvel incrément doit être « Done », et doit être dans publiable.
- ✓ L'incrément est un pas vers une vision ou un but.
- ✓ C'est le produit plus l'ensemble des US livrer à la fin du sprint.
- ✓ L'incrément c'est le produit qui s'alimente au fur et à mesure

### **1.3.3.1.4 Les 4 cérémonies du scrum**

#### **Sprint Planning**

Objectifs du sprint planning:

- Planifier le travail à réaliser par l'équipe (Objectif et Contenu)
- Définir ce qui peut être livré durant le sprint et envisager comment le faire?

Qui participe au sprint planning ?

Product Owner – Equipe de Dev. – Scrum Master

Quand ?

Le premier jour du Sprint

Durée ?

Variable selon la durée de sprint et la taille de l'équipe mais Maximum 2 heures (si bien préparé) avec 20-30 minutes pour partie 1 / 30 min à 1h pour la partie 2

#### **Daily Scrum**

Objectifs du Daily Scrum:

- ✓ Donner de la visibilité
- ✓ Montrer l'avancement du travail par rapport à l'objectif de Sprint et au contenu à réaliser
- ✓ Donner du rythme
- ✓ Améliorer l'esprit d'Equipe
- ✓ Identifier les points de blocage :
  - Qu'as-tu fait hier ?
  - Que vas-tu faire aujourd'hui ?
  - Y-a-t-il un obstacle qui te freine ?

Qui participe ?

Equipe de Dev. [– Scrum Master – les soutiens au PO (Business Analysts, UX experts). ]

Quand ?

1 fois par jour. Toujours au même endroit et à la même heure.

Durée ?

15 minutes maximum (moins selon la taille de l'équipe).

### **Sprint review**

Objectifs de la sprint review:

- ✓ Inspecter l'incrément de produit livré par l'équipe (Objectif et Contenu)
- ✓ Démontrer ce qui a été TERMINE
- ✓ Recueillir du Feedback
- ✓ Le Feedback est la clé !!

Qui participe à la sprint review ?

Product Owner – Equipe de Dev. – Scrum Master – Stakeholders – Management

Quand ?

Le dernier jour du Sprint

Durée ?

Variable selon la durée de sprint et la taille de l'équipe (jusqu'à 1h30) Les sessions de 45 minutes sont plutôt rythmées et efficaces (Sprint de 2 semaines – taille d'équipe 9 personnes)

### **Sprint Retrospective**

Objectifs de la sprint review:

- ✓ Identifier ce qui a marché
- ✓ Identifier ce qui doit être amélioré
- ✓ Créer un plan pour mettre en œuvre des améliorations
- ✓ Inspecter la manière dont le dernier Sprint s'est déroulé

Qui participe à la sprint review ?

Product Owner – Equipe de Dev. – Scrum Master – Stakeholders – Management

Quand :

Après sprint review et avant le prochain Sprint Planning.

Durée :

Variable selon la durée de sprint et la taille de l'équipe (jusqu'à 3h))