

# SCRUM

## 1- Présentez les caractéristiques de la méthode SCRUM

La méthode SCRUM est une méthode AGILE. C'est une méthode itérative et incrémentale. C'est une méthode collaborative entre une équipe compétente et responsabilisée à fin de réaliser un logiciel (produit) de qualité. Une équipe est constituée de product owner, scrum master et scrum team. Elle permet de décomposer un projet sous forme des modules (sprints) selon un ensemble de fonctionnalités par ordre de priorité (backlog product). Le développement d'un sprint ne doit pas dépasser un mois. Chaque sprint doit développer un ensemble de fonctionnalités appelé backlog sprint. Le développement d'un sprint doit suivre une itération modélisant ses différents aspects (analyse, conception, réalisation et test).

Chaque sprint doit produire un résultat (livrable). Plusieurs réunions sont programmées pour assurer le développement, le suivi et la validation du (des) produits(s) réalisé(s)

## 2- Proposez la composition de l'équipe scrum selon le rôle

Une équipe SCRUM est composée par :

- Product owner : dans notre cas le responsable l'entreprise spécialisée
- Scrum master : peut être le responsable de production de logiciel
- Scrum team : l'équipe de développement

## 3- Proposez une décomposition du projet en sprint et présentez le backlog du produit

Ce projet est décomposé en trois sprints (selon les interfaces mentionnées dans le texte).

Les deux sprints sont : gérer des athlètes , gérer client et suives des athlètes et leur statistiques .

Le backlog product est le suivant :

ID	Fonctionnalité	ID	« Taches»	Priorité
1	Authentification	1.1	L'athlète il soit possible de se connecter L'application grâce à un compte de l'application	Élevé
		1.2	L'entraîneur il soit possible de se connecter L'application grâce à un compte de l'application	Élevé
		1.3	L'entraîneur Avoir l'accès à l'application et consulter les Athlètes.	Moyenne
2	Gestion des athlètes	2.1	L'entraîneur peut ajouter un ou plusieurs Athlètes.	Élevé
		2.2	L'entraîneur peut supprimer un ou plusieurs Athlètes.	faible
		2.3	L'entraîneur peut valider un ou plusieurs Athlètes.	Moyenne
		2.4	L'entraîneur peut consulter un ou plusieurs Athlètes.	Moyenne
3	Programmer (gérer) des événements	3.1	-Géré le programme de du module GSM	Élevé
		3.2	-Géré le programme de du module rythme cardiaque	Élevé
		3.3	Géré la programme de du module Bluetooth	Élevé

ID	Fonctionnalité	ID	« Taches»	Priorité
1	<b>Suives des athlètes et leur statistique</b>	1.1	I 'entraîneur Consulter tous les statistiques des athlètes	Élevé
		1.2	L'athlète suives leurs statistiques	Élevé
		1.3	I 'entraîneur Il soit possible de Sélectionner un joueur sur la l'application	Élevé
2	<b>Programmer (gérer) des événements</b>	2.1	Un expert peut ajouter (programmer) un événement dans un capteur	Élevé

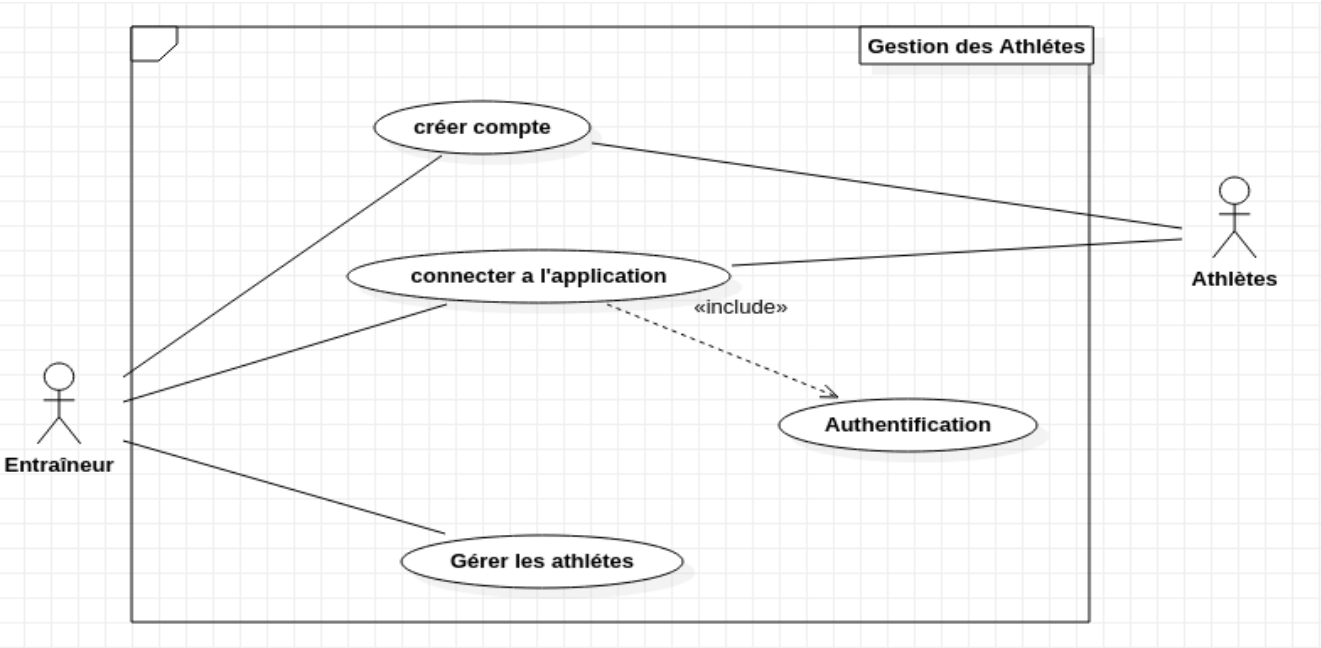
		2.2	Un expert peut modifier un événement	Moyenn e
		2.3	Un expert peut supprimer un événement	Faible

**4- Proposez l'analyse (en utilisant le diagramme du cas d'utilisation) et la conception (les diagrammes de séquence et de classes) de chaque sprint.**

### Sprint 1 : gestion des athlètes

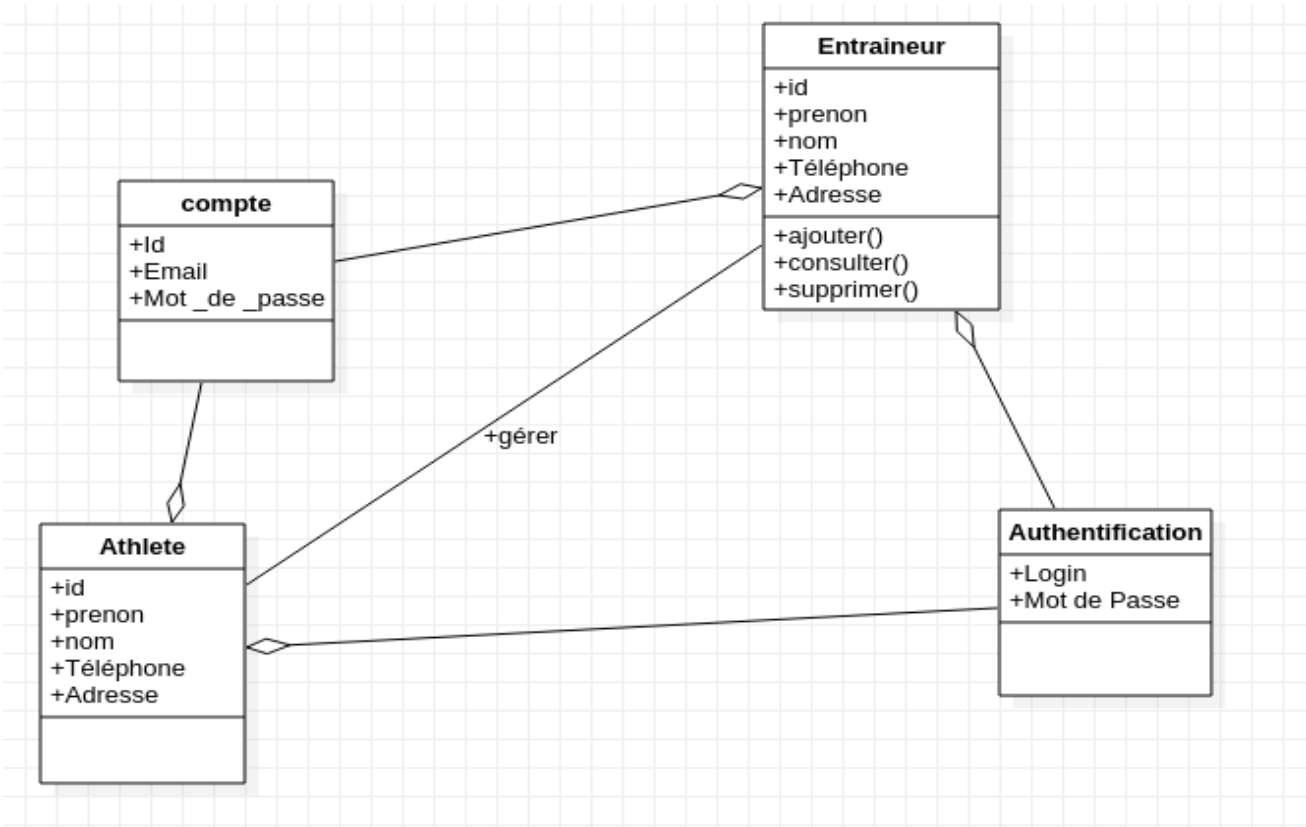
ID	Fonctionnalité	ID	« Taches»	Priorité
1	Authentification	1.1	L'athlète il soit possible de se connecter L'application grâce à un compte de l'application	Élevé
		1.2	L'entraîneur il soit possible de se connecter L'application grâce à un compte de l'application	Élevé
		1.3	L'entraîneur Avoir l'accès à l'application et consulter les Athlètes.	Moyenne
2	Gestion des athlètes	2.1	L'entraîneur peut ajouter un ou plusieurs Athlètes.	Élevé
		2.2	L'entraîneur peut supprimer un ou plusieurs Athlètes.	faible
		2.3	L'entraîneur peut valider un ou plusieurs Athlètes.	Moyenne
		2.4	L'entraîneur peut consulter un ou plusieurs Athlètes.	Moyenne
3	Programmer (gérer) des événements	3.1	-Géré le programme de du module GSM	Élevé
		3.2	-Géré le programme de du module rythme cardiaque	Élevé
		3.3	Géré la programme de du module Bluetooth	Élevé

# Partie analyse



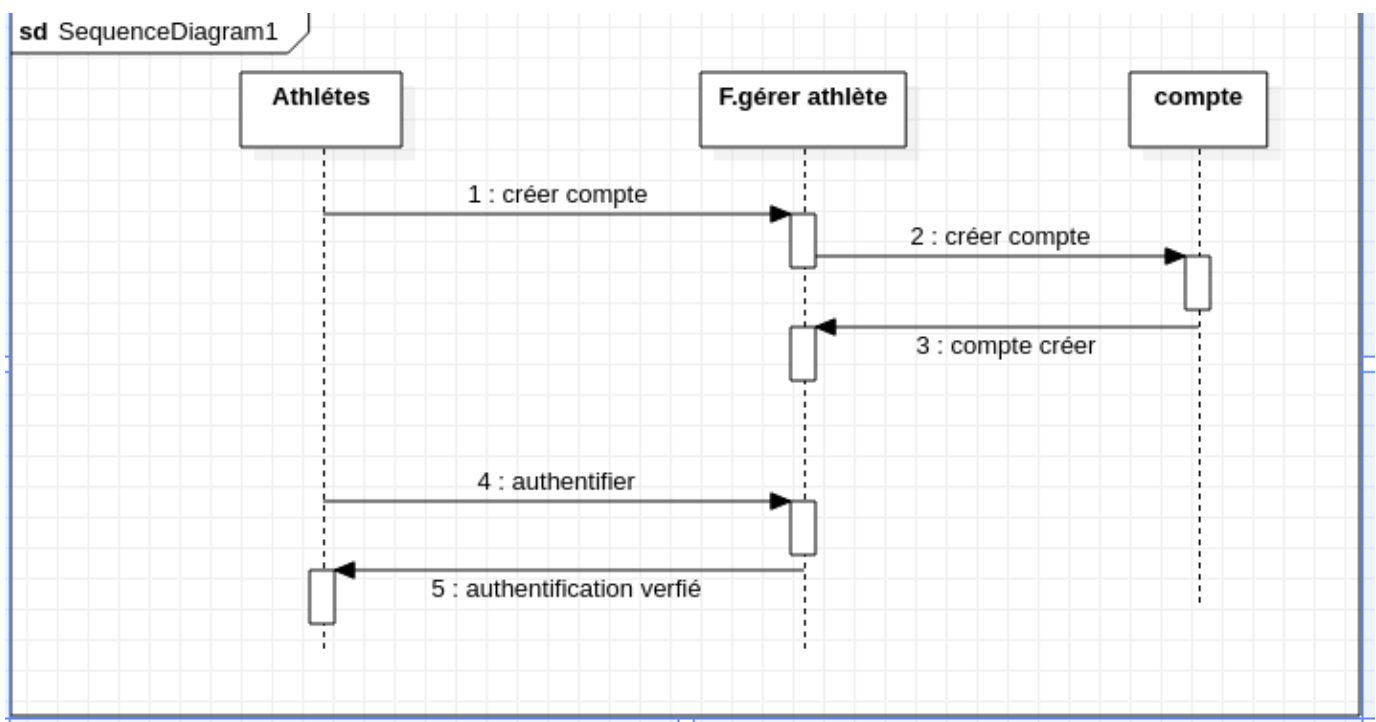
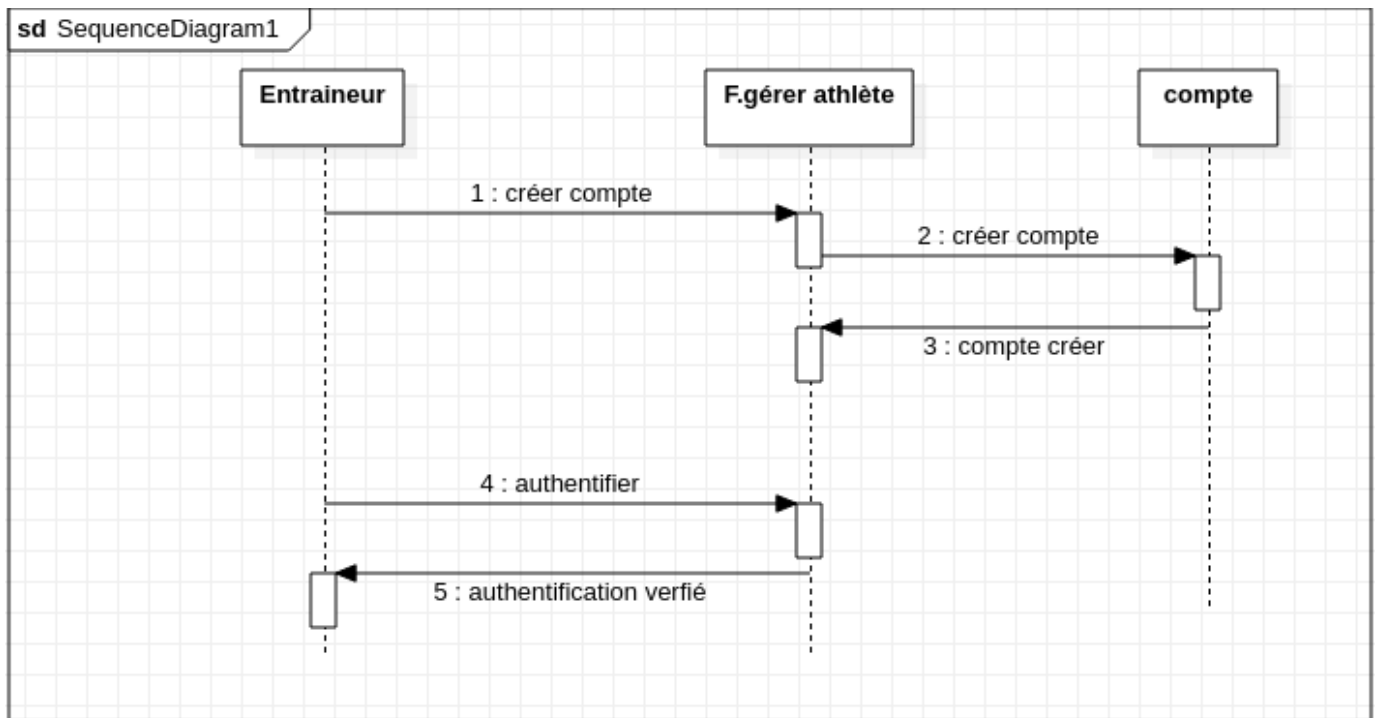
# Partie conception

Diagramme de classe

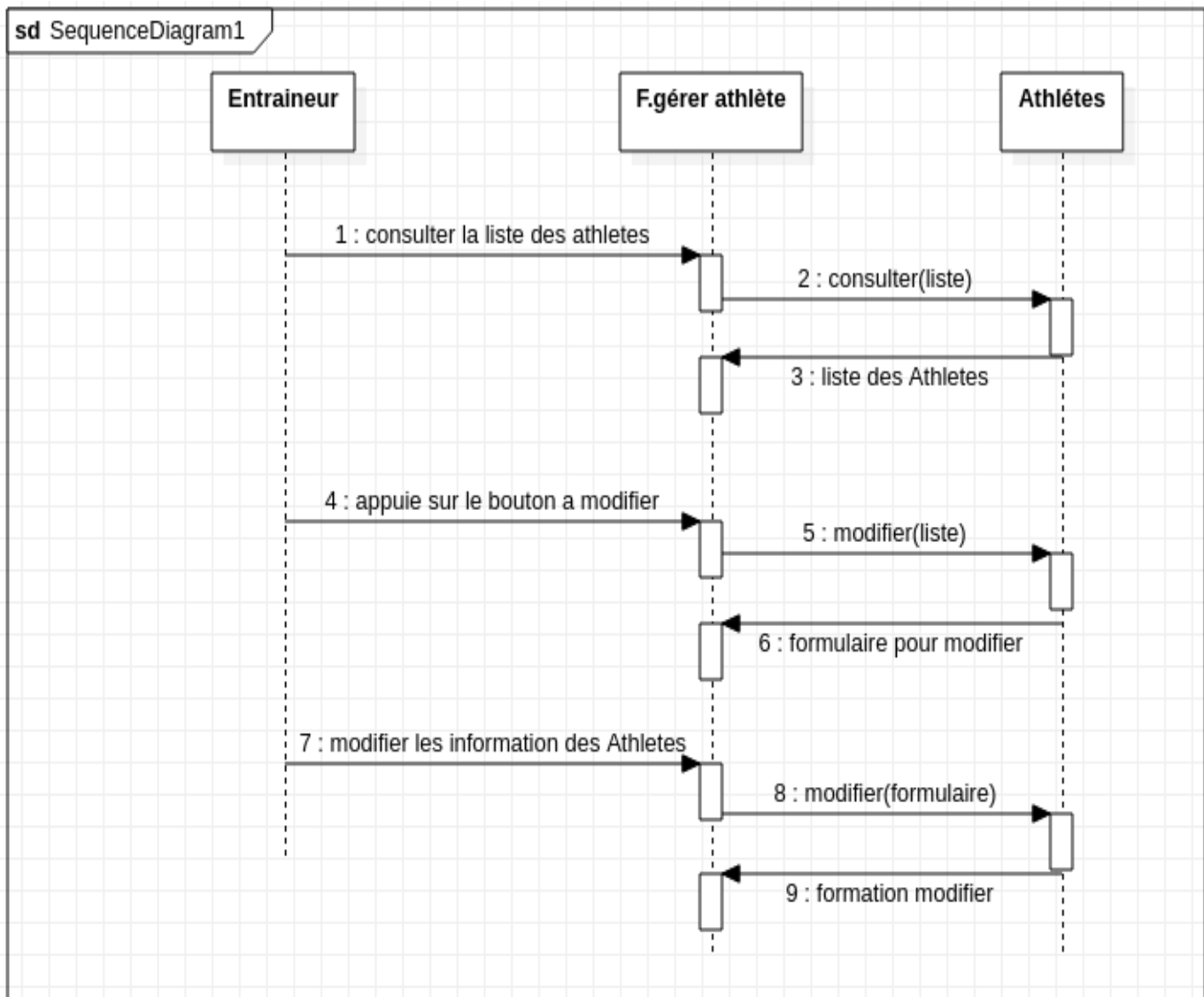


# Diagramme de sequence

<<Gérer  
Authentification>>



## <<gérer des Athlètes>>

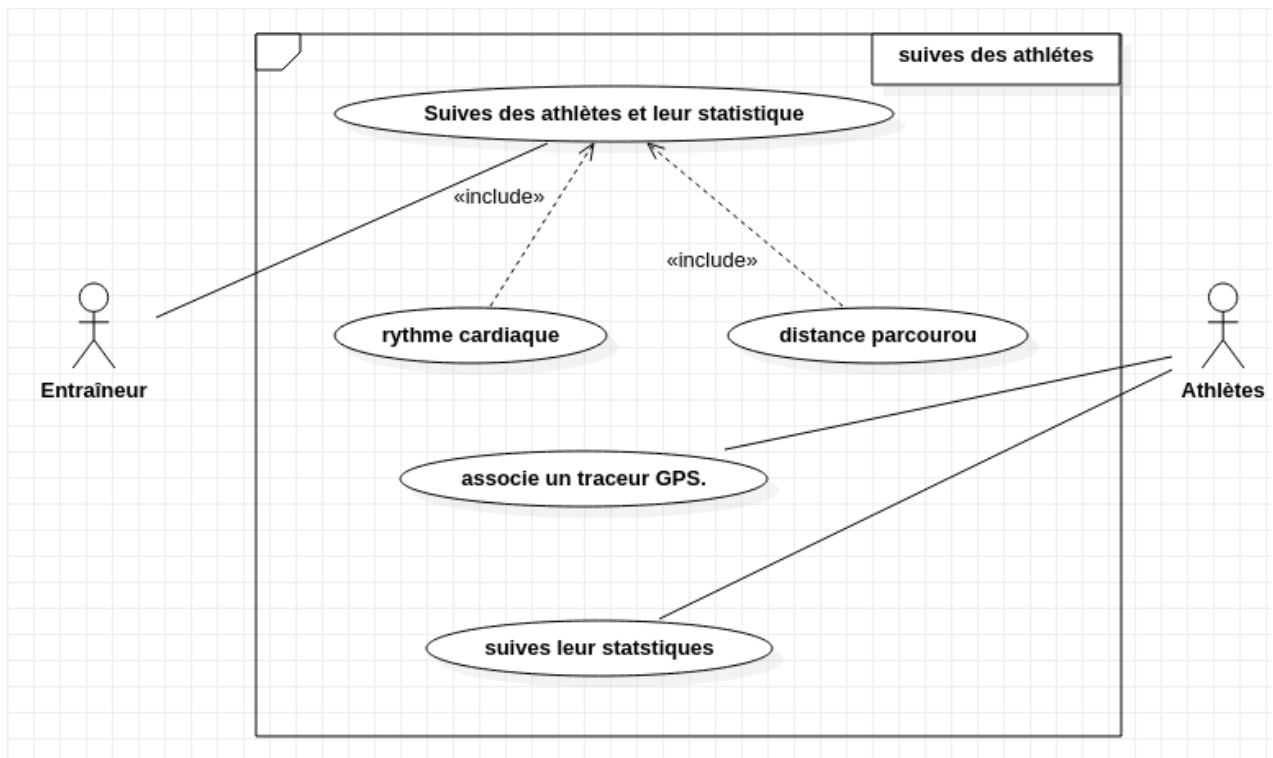


## Sprint 2 : Suives des athlètes et leur statistique

### Backlog du sprint 2

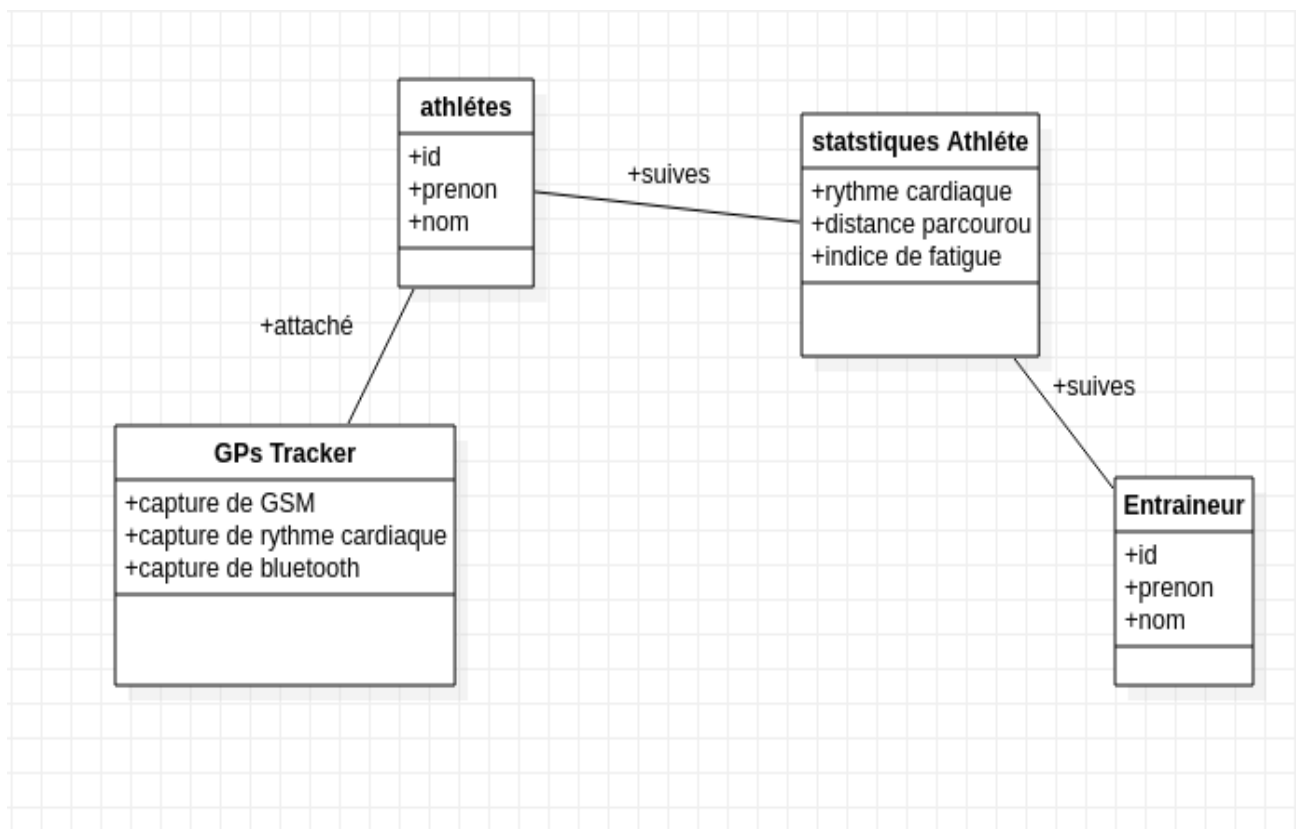
ID	Fonctionnalité	ID	« Taches »	Priorité
1	<b>Suives des athlètes et leur statistique</b>	1.1	L'entraîneur Consulter tous les statistiques des athlètes	Élevé
		1.2	L'athlète suives leurs statistiques	Élevé
		1.3	L'entraîneur Il soit possible de Sélectionner un joueur sur la l'application	Élevé
2	<b>Programmer (gérer) des événements</b>	2.1	Un expert peut ajouter (programmer) un événement dans un capteur	Élevé
		2.2	Un expert peut modifier un événement	Moyenne
		2.3	Un expert peut supprimer un événement	Faible

## Analyse



## Conception

Diagramme de classe





# Diagramme de sequence

