

Examen Génie Logiciel

4IIR

Mardi 22 Février 2021

Durée : 1h30 – Documents non autorisés

Nom :

Prénom :

Groupe :

Note : /20

Questions directes

1- Donnez trois modèles de cycle de développement ?

.....

.....

.....

2- Citez trois caractéristiques d'un projet ?

.....

.....

.....

3- Qu'Est-ce qu'un projet et qu'est-ce que Agile ? et quelle est la relation entre les deux

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....
.....
.....

- 4- l'équipe EMSI travaille dans des sprints de 2 semaines sur un travail qu'elle a estimé ensemble.

L'équipe EMSI travaille ensemble depuis plusieurs sprints et fournit de manière cohérente entre 20 et 24 points de logiciels fonctionnels à chaque sprint.

- a- S'il y a huit sprints de 2 semaines dans une Release, combien de User story points l'équipe EMSI peut fournir par release ?
- b- S'il y a un reste dans le Product Backlog estimé à 198 User Story point, combien faut-il de sprints pour terminer le projet ?

.....
.....
.....

QCM (choisir une ou plusieurs options parmi les choix proposés)

1. L'équipe de développement peut-être composée :

- ☐ de 100 développeurs front et 100 de développeurs back end
- ☐ de développeurs Cross-fonctional
- ☐ du chef de projet et responsable technique

2. Le product owner est responsable :

- ☐ D'estimer les items et ils sont bien fait« done »
- ☐ de la gestion du product backlog
- ☐ que l'équipe de développement comprenne bien les items
- ☐ de rendre transparent le sprint backlog

3. Quelles sont les phrases qui sont vraies autour du sprint review

- ☐ le product owner y invite l'équipe scrum et les principales parties prenantes
- ☐ l'équipe discute des problèmes rencontrés autour du produit et comment ils ont été résolus
- ☐ l'équipe réalise une démonstration du travail.

4. Quelle(s) affirmation(s) sont vraies concernant la sprint planning ?

- ☐ seule l'équipe de développement valide sa capacité de faire (le nombre d'items du sprint)
- ☐ un sprint planning peut durer jusqu'à 8h
- ☐ l'équipe de développement doit définir comment elle va réaliser les items

5. Une Exigence est :

- ☐ Un contrat entre deux fournisseurs.
- ☐ Un contrat entre deux clients.
- ☐ Un contrat entre un fournisseur et son client.

6. Les catégories des exigences sont :

- ☐ Exigences non fonctionnelles et Exigences de domaine
- ☐ Exigences fonctionnelles, de Qualité, de Coût, de Délai.
- ☐ Exigences d'activité et Exigences non fonctionnelles

7. Les méthodes agiles utilisent un principe de développement itératif.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

8. Quand est-ce qu'un Sprint est terminé ?

- ☐ Quand le Product Owner dit que c'est clôturé
- ☐ Lorsque tous les éléments du Product Backlog répondent à leur définition de terminé.
- ☐ Lorsque le délai expire.

9. Qui est responsable de la mise à jour des estimations des User Stories lors d'un Sprint?

- ☐ L'équipe de développement.
- ☐ Le membre le plus junior de l'équipe.
- ☐ Les parties prenantes

10. Quelle phrase décrit le mieux la cérémonie Sprint Review ?

- ☐ C'est lorsque l'équipe Scrum et les parties prenantes inspectent le résultat du Sprint et déterminent ce qu'il faut faire lors du prochain Sprint.
- ☐ Il est utilisé pour féliciter l'équipe de développement si elle a fait ce qu'elle s'était engagée à faire, ou pour punir l'équipe de développement si elle n'a pas respecté ses engagements.
- ☐ Il s'agit d'un bilan des activités de l'équipe pendant le Sprint

11. Lequel des éléments suivants, l'équipe Scrum pourrait-elle discuter lors de la cérémonie sprint rétrospective ?

- ☐ Méthodes de communication et de partage des informations.
- ☐ La façon dont l'équipe Scrum fait la planification de sprint et les problèmes liés.
- ☐ Un point bloquant pour l'équipe pour travailler rapidement
- ☐ Tout ce qui précède.

12. Scrum n'a pas de rôle appelé "chef de projet".

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

13. Lors d'une Sprint rétrospective, le Scrum Master est responsable de :

- ☐ Agir en tant que scribe pour capturer les réponses de l'équipe de développement.
- ☐ Faciliter et également participer en tant que membre de l'équipe Scrum.
- ☐ Prioriser les éléments d'action qui en résultent.

Bonne chance