

Rapport d'organisation

SynthLab (Équipe 2)

Corentin Beaucé, Antoine Brioy, Johan Champion, Anthony Cobac, Pol Le Tue,
Salim Nadour & Jérémy Yziquel

Master 2 Génie Logiciel
Année 2015/2016

Table des matières

1	Méthode Agiles	1
1.1	Scrum	1
1.2	Organisation de l'équipe	1
1.3	Sprint	1
1.4	Outils d'organisation	2
2	Décisions	2
2.1	Préparation des sprints	2
2.1.1	Sprint 1	2
2.1.2	Sprint 2	3
2.1.3	Sprint 3	4
2.2	Choix de réorganisation de l'équipe	4
3	Synthèse	4

Introduction

Ce rapport a pour objectif de détailler l'organisation du groupe 2 travaillant sur le projet Synthlab (2015/2016).

1 Méthode Agiles

1.1 Scrum

Nous avons utilisé un tableau à post-it en guise de ScrumBoard. N'ayant pas de Scrum Master externe, l'un d'entre nous a tenu ce rôle. Il avait pour but d'animer des réunions tous les jours pour vérifier l'avancement des tâches de l'équipe.

1.2 Organisation de l'équipe

Pendant le sprint 1, on s'est organisé en trois groupes :

- IHM
- Modèle
- IHM & Modèle

Pendant le sprint 2, deux personnes (Antoine et Pol) étaient en charge de l'aspect global de l'IHM et de ses composants, tandis que le reste du groupe se chargeait de créer les modules nécessaires à la validation du Sprint.

1.3 Sprint

Nous avons réalisé le projet en 3 itérations :

- **Sprint 1** : Choix des technologies et création des composants de base
- **Sprint 2** : Finalisation de l'architecture globale et ajout de modules
- **Sprint 3** : Debugging et amélioration graphique

Pour chaque Sprint nous avons embarqué un certain nombre d'users stories. À chaque fin de sprint, une réunion avec le client était organisée pour valider les users stories réalisées.

1.4 Outils d'organisation

Pour optimiser notre travail, nous nous sommes munis de différents outils pour travailler ensemble sur le projet.

- **Git** : Un dépôt commun pour gérer les différentes version du code et faciliter son accès à tous les membres de l'équipe.
- **Google Drive** : Gestion des documents commun et des informations sur les membres de l'équipe.
- **Slack** : Chat pour le travail distant ou des questions sur l'application.
- **ShareLatex** : Pour la rédaction des rapports et slides de soutenance.

2 Décisions

2.1 Préparation des sprints

À chaque début de sprint, on rencontrait le client et on choisissait les users stories à embarquer.

On attribuait des difficultés aux users stories à l'aide d'un planning poker. En fonction du travail qu'il nous restait à faire sur le sprint précédent, nous choissions de prendre plus ou moins de tâches pour la nouvelle itération. Nous avons choisis les users stories prioritaires grâce des valeurs données par le client.

2.1.1 Sprint 1

Users stories	VC	S1	RAF
GLOB	500	500	0
VCOA	500	300	200
OUT	500	300	200
SCOP	200	150	50
CABL	500	300	200
SPAG	150	0	150
Total	2350	1550	800

FIGURE 1 – Résultat Sprint 1

Au début de ce Sprint, nous avons rapidement décidé quelles technologies utiliser afin de pouvoir rapidement mettre en oeuvre les premières ébauches de l'application. Nous nous sommes repartis en sous-groupes pour nous spécialiser dans l'utilisation des différentes technologies. Les choix d'architecture logicielle ont aussi été réalisés en début de sprint. À la fin du sprint 1, la rencontre avec le client nous a permis de valider certaine users stories embarquées au début du projet mais plusieurs d'entre elles n'étaient pas entièrement complétées. Il nous restait du travail à faire en plus de nouvelles users stories du Sprint 2.

2.1.2 Sprint 2

Users stories	VC	S1	S2
VCOA	500	300	500
OUT	500	300	500
SCOP	200	150	200
CABL	500	300	500
SPAG	150	0	150

FIGURE 2 – État des users stories Sprint 1 après le Sprint 2

Lors de ce Sprint, nous avons décidé de rapidement définir l'interface de chaque module présent dans les users stories embarquées pour permettre à tout le monde de pouvoir développer la partie modèle de ces modules sans passer par JavaFX. Au début du Sprint 2, une partie de l'équipe a terminé les tâches commencées lors du Sprint 1, pendant que le reste de l'équipe s'est chargée de réaliser les nouvelles users stories embarquées au deuxième sprint.

Users stories	VC	S2	RAF
VCA	300	300	0
EG	200	200	0
SAVE	100	100	0
VCFHP	200	200	0
VCFLP	300	300	0
REP	200	200	0
KEY	150	0	150
MIX	200	200	0
BRUI	80	80	0
MP3	150	150	0
Total	1880	1730	150

FIGURE 3 – Résultat Sprint 2

Au cours de ce Sprint, étant donné que nous étions déjà habitués à travailler avec la librairie JSyn, le travail a avancé plus rapidement. Nous avons donc ajouté les users stories que nous n'avions pas choisies en premier lieu. Lors de la validation de Sprint, nous avons rattrapé notre retard du Sprint 1 et avons terminé le Sprint 2 avec la très grande majorité des users stories.

2.1.3 Sprint 3

Ce sprint représente le travail effectué entre la dernière rencontre avec le client et la livraison de l'application. Il a consisté principalement en la mise en oeuvre de deux users stories (TODO : lesquelles ?) et en une phase de réalisation de tests et de debugging de l'application.

Ce sprint n'a pas été réalisé avec autant de méthodologie Agile que les deux premiers, car il n'a pas été préparé en amont avec le client. La user story SKIN étant basée sur les choix graphiques de l'application, il était toujours possible de l'étendre par un plus grand choix de thèmes ou par l'amélioration des textures existante.

2.2 Choix de réorganisation de l'équipe

Au cours des différents Sprint, en fonction de leurs avancement, les équipes ont évoluées. Ainsi, certaines personnes travaillant sur les modules ont été amenées à travailler du côté des interfaces et inversement. De plus, avec la création de nos propres composants JavaFX, la réalisation des vues des modules a été simplifiée. Cela a permis aux personnes travaillant sur les modules de réaliser une première ébauche, testable fonctionnellement, de leurs modules.

3 Synthèse

Ce travail a permis à l'équipe d'utiliser les méthodes agiles, de l'expérimenter avec un client tout en se préparant aux futur emplois avec un unique projet en cours, un lieu réservé, une équipe fixe.