

# Résumé des séances de TD

## Sprint 0

Ce sprint a duré 2 séances de TD ce qui explique pourquoi le nombre de Sprint n'est que de 4 (pour 5 séance de TD).

Product Owner : Benjamin Saint-Sever.

Scrum Master : Thomas Guillou.

### Ce sprint comprend :

- L'établissement de la vision du produit.
- L'initialisation du backlog.
- Organisation des ressources humaines.
- Initialisation de la plate-forme de développement.

### Points positifs :

- Expérience de Trello.
- Expérience de GitHub.
- Un bon nombre de User Story pertinente avec leurs tests d'acceptations

### Problème rencontrés :

- Manque d'expérience dans l'application de SCRUM, qui conduit à une plus longue mise en place.
- Cours sur SCRUM non achevé lors des premiers Sprint.
- L'estimation des **points d'effort** pour chaque user story par l'organisation d'un planning poker s'est avéré compliqué étant donné que c'était la première fois que l'on le faisait. Difficulté d'atteindre un consensus.

Cela a causé un retard dans le début du Sprint 1.

### Liste d'actions d'amélioration pour le sprint suivant:

- Meilleure mise en oeuvre de SCRUM
- Planning poker plus rapide, pertinent et efficace

## Sprint 1

Début du développement.

Product Owner : Benjamin Saint-Sever

Scrum Master : Thomas Guillou

### Points positif :

- Choix et adaptation de la template très rapide.
- Passage à l'oral devant le coach, recueil de conseils pour progresser et s'améliorer
- Expérience de l'équipe de développement en HTML/CSS
- Création de la liste "à finir" dans le backlog

### Problèmes rencontrés :

- Pas de séparation entre les US et TS
- Définition de fini incomplète
- Manque de matériel d'un des membres de l'équipe
- Pas de support visuel pour la rétrospective de Sprint (burndown)
- Le Scrum Master a parlé au nom de l'équipe sans demander leur intervention au cours de la rétrospective de Sprint
- Mauvais découpage en tâche.

### Liste d'actions d'amélioration pour le sprint suivant:

- Meilleure distinction des US et TS
- Meilleure définition de fini
- Amener le matériel
- Faire un burndown
- Faire tourner les rôles
- Bien diviser les US et TS à faire en tâches.

## Sprint 2

Seconde itération de développement. Les nombreuses US non terminées sont à finir durant ce sprint.

Les rôles ont été changés afin que chacun ait de l'expérience.

Product Owner : Alexandre Ablin

Scrum Master : Alexandre Baudesson--Stella

### Points positif :

- Découpage en tâche affiché sur le tableau blanc, avec l'état d'avancement.

## Sprint 3

Troisième itération de développement. Les quelques Stories non terminées sont à finir durant ce sprint.

Product Owner : Thomas Guilloui

Scrum Master : Benjamin Saint-Severo

### Points positifs :

- Mise en place du "bac à sable" permettant de placer les stories non prêtes (ne respectant pas INVEST, sans test d'acceptance ...)

### Problèmes rencontrés :

- Vitesse inférieure au sprint 2 => Le PO précédent a fait un mauvais choix de US.
- Certaines US ont été validées sans être dans le "à faire" du backlog
- Réajustement du PO des erreurs du PO précédent. (User story incomplète ce qui a
- US effectué sans les avoir mis dans le "à faire"
- Absence d'un membre de l'équipe
- Salle non adaptée : Absence du tableau blanc, de place, et de prise de courant.

### Liste d'actions d'amélioration pour le sprint suivant:

- Trouver une salle adaptée
- Vérification des Stories plus précise.
- Mieux adapter les Stories selon la vitesse.

# Durant toute la durée du projet

## Avantages durant toute la durée du Sprint :

- Expérience de git
- Ambiance de travail, motivation
- Une bonne organisation (même en modifiant les rôles au sein de l'équipe)
- Les users stories ont été trouvés rapidement et de façon assez claire
- Chaque users story avait au moins un test d'acceptance bien défini
- Daily Scrum réalisé pour faire le bilan des tâches réalisées et ce qu'il reste à faire
- Bonne utilisation du Trello pour organiser les users stories

## Inconvénient durant toute la durée du Sprint :

- Rétrospective mal gérée lors des premiers Sprints car nous avions peu de support visuel tel que le BurnDown .
- Difficulté à estimer les points d'efforts (plus précis là en haut)
- Pas de client réel ...

De nombreux problèmes rencontrés mais ont permis de trouver des solutions intéressantes