

Genie Logiciel (GEN)

Projet - Sprint 1 - Elaboration

Rapport sprint1 - Première fonctionnalité

Travail par groupe de 2-3 étudiants. La composition du groupe ne variera pas jusqu'à la fin du projet.

Le travail sera évalué et valorisé pour 10% de la note de labo.

*Délai de remise : **mercredi 22 avril** à minuit. Le travail sera vérifié en séance du jeudi 23 avril.*

Introduction – méthode UP et gestion de projet Scrum

Les méthodes de développement agile et les outils qui leur sont associés permettent la planification et le suivi des projets ainsi que la gestion de leur équipe de développement. Consultez les transparents du cours « **scrum.pdf** » à ce sujet.

Dans ce laboratoire, on mettra en œuvre un projet Scrum avec l'outil de gestion IceScrum. Dans ce dernier, on réalisera un premier sprint correspondant à la phase « Elaboration » du projet au sens de la méthode UP, décrite dans les transparents du cours « **Cycle de vie.pdf** ».

Mise en œuvre IceScrum

IceScrum est un outil de gestion de projet scrum qui peut être utilisé en ligne avec des fonctionnalités limitées en version gratuite : une équipe de 3 utilisateurs maximum pour un projet privé et des projets publics, et la possibilité d'installer un plug-in à la fois au maximum. Consultez le guide de démarrage sur le site <https://www.icescrum.com>.

Un des étudiants du groupe crée un projet privé que vous utiliserez jusqu'à la fin de votre projet GEN. Affectez-lui votre équipe de projet. Définissez le compte **pogenc** comme « Product Owner ». : j'interviendrai avec ce compte pour chaque action réservée à celui-ci.

Planifiez dans une seule release les sprints du projet selon le planning suivant :

- Sprint 1 du 1^{er} avril au 23 avril 2020
- Sprint 2 du 24 avril au 7 mai 2020
- Sprint 3 du 8 mai au 21 mai 2020
- Sprint 4 du 22 mai au 11 juin 2020

Prise en main IceScrum

Pour cette prise en main, vous pouvez vous affecter vous-même comme « Product Owner » afin de pouvoir valider vous-même votre story. Pour les stories suivantes dans ce sprint et les suivants, remettez le compte **pogenc** comme unique « Product Owner » et demandez-moi par email de valider vos stories.

Dans le 1^{er} sprint, créez une story « Modifs labo3 » que vous prendrez en compte dans ce sprint. Pour cela, vous devrez l'estimer et vérifiez les possibilités offertes à chaque membre de l'équipe.

Puis définissez pour cette story les 2 tâches correspondant à des modifications mineures dans votre labo 3 (la mise à jour d'un commentaire suffit). Appelez-les « Modifier labo3 a » et « Modifier labo3 b » que vous affecterez à 2 d'entre vous et qu'ils passeront « en cours ».

Installez le plug-in Github dans votre projet IceScrum et réalisez différents commit avec des modifications mineures dans labo1 et labo2. Vérifiez que les informations de ces commit sont bien enregistrées dans la tâche correspondantes d'IceScrum. Testez également la mise à jour du temps restant sur une tâche via un commit.

Testez diverses possibilités offertes via l'interface d'IceScream : décomposition d'une story, visualisation d'indicateurs (Burndown, Velocity), plug-in Travis ... Soyez curieux.

Vous pourrez enfin déclarer votre story « Modifs labo3 » comme terminée.

Proposition du sujet et rapport sprint1

Créez-la story « Rapport sprint1 ». Attachez-y une description du sujet sous forme de quelques phrases dans un fichier texte. Dès le début du sprint, contactez l'enseignant pour l'accepter.

Pour rappel, votre projet devra permettre le développement d'une application multi-utilisateur, avec une forte interactivité : typiquement un jeu, mais ce n'est pas obligatoire. Chaque utilisateur aura sa fenêtre de visualisation et l'action d'un utilisateur devra pouvoir avoir un effet immédiat dans la fenêtre d'un autre utilisateur.

Vous devrez ensuite constituer un document d'élaboration de votre projet. Consultez à ce sujet le pdf "**Projet Sprint1 Rapport exemple**". Il vous servira d'exemple sur les différents chapitres attendus et contient en italique les directives liées à ceux-ci.

Le document sera complété au fur et à mesure dans le repo GIT du projet. Attachez ce document à cette story lorsqu'il est terminé.

Première fonctionnalité

Intégrer dans ce sprint une première fonctionnalité identifiée sous forme de story à partir de la proposition du sujet. Elle devrait permettre de commencer à implémenter la structure de l'application, en particulier le client-serveur et le modèle-vue-contrôleur. La fonctionnalité elle-même doit être réduite pour pouvoir être réalisée dans ce sprint, ou elle doit être décomposée de façon à obtenir au moins une story terminée dans ce sprint.

Concevez pour celle-ci un test d'acceptation manuel pour l'interface graphique et un test automatisé du modèle. Dans la mesure du possible, pratiquez une approche pilotée par les tests (TDD).

Estimation et avancement du temps passé par tâches.

La capacité de travail dans un sprint de 2 semaines de labo GEN peut être estimée à 24 périodes pour une équipe de 3 étudiants et un taux d'efficacité de 2/3 : $3 \text{ étudiants} \times 2 \text{ semaines} \times (3 \text{ périodes de labo} + 3 \text{ périodes de travail personnel}) \times \frac{2}{3} = 24 \text{ périodes}$.

Ce temps sera partagé à part égales entre les 2 stories de ce sprint. La story « Rapport Intermédiaire » apportera une plus forte valeur que la story « Première fonctionnalité ».

Pour les stories de ce sprint (y compris le rapport) et les suivants, utilisez des taches dont vous contrôlerez l'avancement période par période avec le champ "remaining time".

Réunion de sprint

Une réunion de l'équipe avec l'enseignant, qui agira comme « Product Owner », sera agencée à chaque début de sprint pour valider comme terminées les stories du sprint précédent et le terminer puis accepter les stories du nouveau sprint.