**Ça sont les avantages d'un site immobilier :**

Ils aident les vendeurs et les acheteurs à acheter un bien immobilier au juste prix

Ils proposent des solutions adaptées à chaque client

Ils négocient avec les clients qui achètent et vendent

Ils proposent des maisons à louer. Identifier les zones avec des prix élevés et bon marché

MAIS

**Les fonctionnalités d'un site immobilier**

**Sprint1 : gestion de l'authentification**

1. Inscription
2. Connexion
3. Déconnexion
4. Reset mdp

**Sprint2 : gestion des annonces**

1. Création annonce
2. Modifié annonce
3. Supp annonce
4. Voir toutes les annonces admin
5. Voir ses annonces (user)
6. Recherche

**Sprint3 : gestion des users**

1. Ajout aux favoris
2. Voir profil annonceur
3. Voir son profil
4. Modifier profil

Les spécifications techniques

Projet en PHP 7

MySQL 5.7

HTML 5

CSS 3

JQ 3.5

Cette étape s'appelle spécification des besoins techniques et fonctionnels

scrum est une méthode de gestion de projets :

Le PO (Product owner) représente le client (il est en qq sorte le délégué du client)

يعني هو من يعرض حاجات الزبون

le PO détient un document qui s'appelle le back log : les fonctionnalités et leurs états

le PO réalise les user stories (US)

user stories

عادةً ما يتم كتابة القصة بواسطة "مالك المنتج" أو "مدير المنتج" أو "مدير البرنامج" قبل إرسالها للمراجعة. أثناء اجتماع تخطيط التكرار أو السباق ، يحدد الفريق القصص التي سيعمل عليها في هذا السباق السريع(Sprints ) .

exp : connexion, inscription

Organiser les us ( user stories) :

Selon l'importance et les affecter à des sprints

Un sprint est un cycle dans la méthode scrum

Il est généralement entre deux et 4 semaines

sprints : la durée du sprint est fixée dès le début du projet

et elle est toujours le même tt au long du projet

le cycle d'un sprint

1. sprint planning
2. daily meeting,
3. sprint review
4. Sprint rétrospective

I- sprint planning

durée maximum est de 8 heures pour des sprints de 4 semaines.

Au cours de cette réunion, le Product Owner et l'Équipe de Développement, assistés si nécessaire par le Scrum Master vont devoir répondre à trois questions

1- Quel est l'objectif spécifique du sprint ?

2- Quels éléments prioritaires du Product Backlog peuvent être convertis en un incrément potentiellement livrable au cours du sprint ?

3- Comment va t’on convertir les éléments sélectionnés en un incrément potentiellement utilisable d’ici la fin du sprint ?

exp : sprint 1, on va réaliser les us suivantes

Inscription

Connexion

Déconnexion

Reset mdp

q1 : gestion de l'authentification

q2 : la priorité c pour l'authentification

==> ca peut être un livrable au client

q3 : mise en ligne du livrable sur un envi de test

==> I.1 : définition du sprint

I.2 l’estimation des taches

Pour chacune des taches, on lui affecte un score de difficulté entre 1 et 5 (sauf le 4)

Cette estimation sera faite par chaque membre de l’équipe

exp :

Membre 1 estime la tâche à 2

Membre 2 l'estime à 5

==> en cas de divergence d'estimation, on fait une discussion sur la raison de chaque estimation

puis on lui attribue une estimation finale sur laquelle on se met d'accord

II- daily meeting : 15 min max, chaque jour ماذا فعلنا اليوم أو البارحة بالتفصيل وشو الصعوبات

Elle permet à l'Équipe de Développement de se synchroniser, de mesurer son avancement au quotidien et d’ajuster son plan d’action en conséquence.

1- Qu'ai-je fait hier

2- Que vais-je faire aujourd'hui

3- Est-ce que je vois des obstacles

NB : pour le 3eme point, on evoque juste le pb rencontré, on ne cherche pas des solutions

III- sprint review : durée maximum de 4h pour un sprint de 4 semaines

Consiste à inspecter l’incrément et adapter le Product Backlog si nécessaire.

Le Product Owner y invite les parties prenantes clefs. L’intention est de recueillir auprès d’eux des feedbacks et renforcer la collaboration.

Elle permet aussi d'évoquer les difficultés rencontrées par l’équipe Scrum et de faire un point sur l'avancement.

وكذلك ماذا فعلنا في المشروع

كمان في هون تقول شو الصعوبات

ولا نبحث في الحلول

========================

IV- sprint rétrospective : 3 heures maximum pour un sprint de 4 semaines

L’équipe Scrum s’inspecte elle-même afin de tirer les leçons de l’expérience acquise sur le sprint écoulé pour les mettre au profit du sprint suivant, à travers l’élaboration d’un plan d’actions d’amélioration