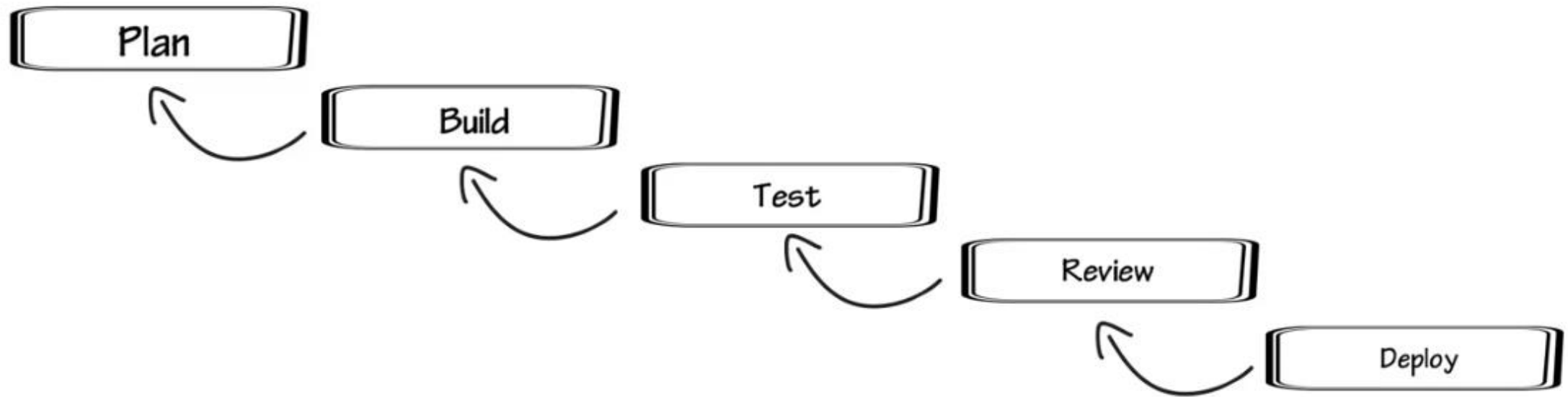


Introduction à Scrum

Partie 1

Comparaison avec Waterfall

Waterfall



Potentiellement, à l'issue de chaque étape, on peut

- soit passer à l'étape suivante
- soit retourner en arrière d'une ou plusieurs étapes pour ajuster et repartir en avant

Scrum

Plan

- Juste assez pour démarrer
- Décrire le nombre minimum de features pour le démarrage

Build

- « Build » de ce qui a été planifié (pas forcément du code)

Test

- On teste seulement les features planifiées et développées

Review

- Pour acceptation

Potentially Shippable Product

- Ceci est un Sprint !
- Ce cycle dure, en général, entre 1 et 3 semaines
- A la fin du cycle, on attend un produit potentiellement livrable
- Parfois on aime se laisser une « respiration week » entre 2 sprints.

Scrum



Several
incremental
releases
called
Sprints

Potentially Shippable Product

- On réitère les sprints jusqu'à obtenir un produit complet.
- On ne s'attend pas forcément à avoir un produit fini après les premiers sprints.

3 Rôles clé

- Le product owner : définit les fonctionnalités nécessaires, il a les idées qui prennent forme dans le produit.

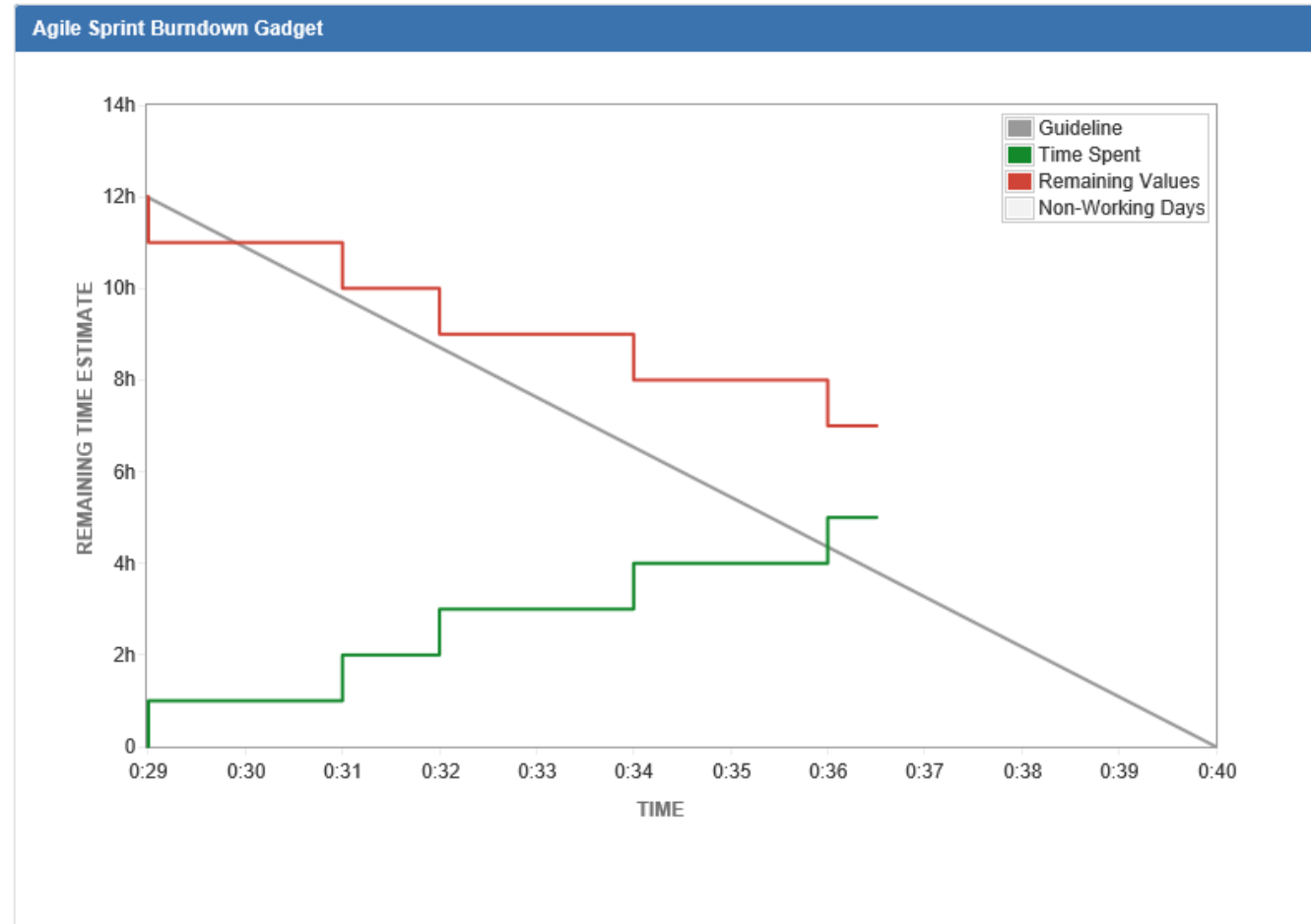
Il est responsable du backlog produit et de sa priorisation.

- Le scrum master : serviteur et leader de l'équipe, protège l'équipe, est garant du processus, il anime les réunions, et facilite l'avancée.
- L'équipe : développeurs, testeurs, producteurs de contenu, tous ceux qui interviennent pour construire le produit. Généralement, les membres sont multi-casquettes : développeur et testeur, par exemple.

3 Artefacts

- Le backlog produit : le product owner crée une liste de fonctionnalités prioritaires, des « User stories » qui pourraient intégrer le produit. Cette liste ainsi que son ordre évoluent à chaque sprint.
- La backlog du sprint : les user stories de plus haute priorité y sont intégrées, elles sont estimées et on s'engage à les finaliser au prochain sprint.
- Le burndown chart : il illustre où on en est par rapport à la complétion des tâches sur le backlog du sprint. Plus on complete de tâches, plus la courbe doit approcher de 0.

Parenthèse sur le burndown chart



Une parenthèse sur les User stories

- Il s'agit d'une façon de décrire une fonctionnalité ou un set de fonctionnalités.
- Généralement on utilise le formalisme suivant:
 - « En tant que ...
 - J'ai besoin de ...
 - Pour pouvoir ... »
- Ce formalisme est censé permettre au product owner de communiquer à l'équipe assez d'informations pour pouvoir *estimer la quantité de travail* (pas forcément tous les détails pour réaliser le travail).

Cérémonies clé

- Le sprint planning : une fois avant le début du sprint.

Réunion entre Product Owner, Scrum Master et équipe pour choisir les « User stories » et estimer leur taille.

- Daily scrum : quotidien.

Réunion généralement debout (aussi appelé Stand-up meeting) où les membres de l'équipe partagent ce qu'ils ont accompli depuis la réunion précédente, ce sur quoi ils travaillent, ce qui les bloque, et s'ils ont besoin d'aide.

- Sprint review et rétrospective : une fois, à la fin du sprint, pas forcément en même temps.

Il s'agit d'une démo de ce qui a été fait au product owner (qui valide ou pas), et d'une réflexion sur comment améliorer le processus pour l'avenir.

Autres cérémonies

- Backlog grooming (ou backlog refinement) : certaines User Stories sont exprimées de manière trop vagues, ou représentent une charge de travail trop importante pour intégrer un sprint.

Le product owner, le scrum master et une délégation de l'équipe se réunissent pour reformuler, redécouper, prioriser les user stories, et plus généralement pour voir si tout est prêt pour le(s) prochain(s) sprint(s).

- Sprint progress status : en cours de sprint, la sainte trinité se réunit brièvement pour faire le point sur l'avancement (avance/retard), les obstacles et l'aide que le product owner peut apporter sur les dépendances externes. Ce n'est pas une réunion de la méthode, et est redondante par rapport au daily scrum.