



Présentation de l'environnement

Acteurs et méthodologies



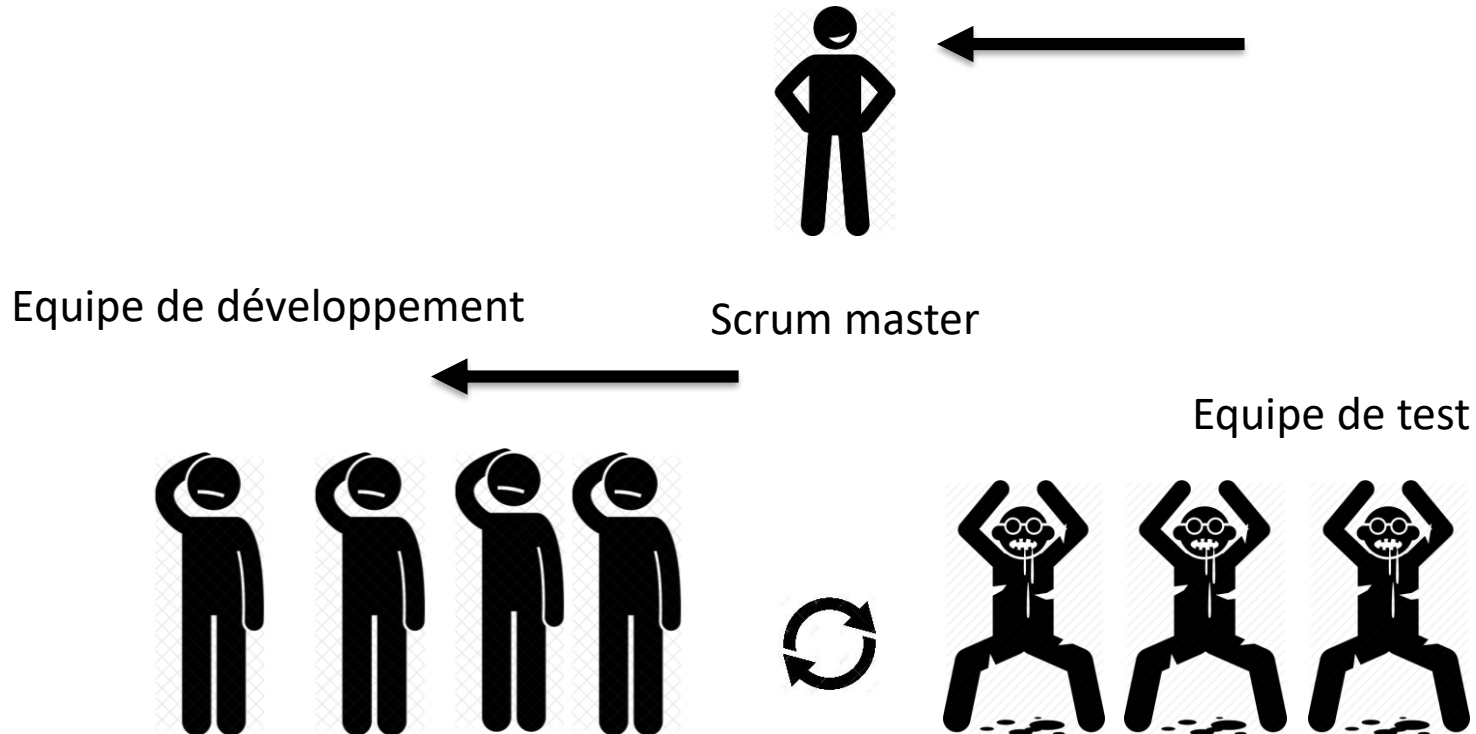
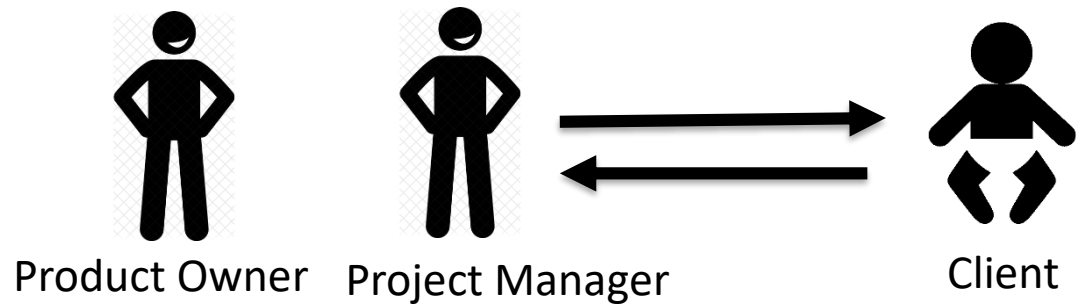
Béchir BEJAOU
Formateur et consultant indépendant



Le plan

- Acteurs
- Méthodologies
- Chicken and Pig
- Gestion collaborative du code source

Les acteurs





Les acteurs

Project Manager: Il est le principal élément qui assure le contact avec le client, il essaye d'analyser la requête du client, il n'est pas nécessaire qu'il soit trop technique

Product Owner: Responsable du façonnage du produit, il crée les user stories à l'aide des outils et des concepts comme Rational Rose UML, les user stories peuvent être aussi créées avec des outils graphique

Scrum master: Principalement responsable des équipes de développement et équipe test, il veille à ce que les tâches globales soient divisées en tâches élémentaires

Il veille aussi sur le dispatching et le suivit d'exécution des tâches pendant le développement

L'équipe de dev: Exécuteurs de tâches, une fois les tâches sont affectées ils estiment la durée de l'exécution, restent en contact avec le Scrum master



Les acteurs

Equipe de test: Dans les grandes boîtes et pour les projets de Grand taille, l'équipe de test travaille en collaboration avec L'équipe Dev pour assurer la qualité du produit

Dans les petites boîtes et pour les petits projets, l'équipe de test et souvent l'équipe de Dev



Les méthodologies

Agile: C'est une méthodologie composée de 12 principes

1. satisfaire le client est une priorité absolue
2. Accueillir les besoins changeants
3. Délivrer dans les délais les plus courts.
4. Esprit de groupe et de collaboration
5. La motivation dans le travail
6. La transparence dans la communication
7. Adoption de logiciel de travail pour mesurer le progrès
8. Maintient du rythme du travail
9. Assurance qualité du produit
10. Maximiser la quantité de travail non effectué
11. Adopter la meilleure architecture logicielle
12. Le travail à intervalles régulier

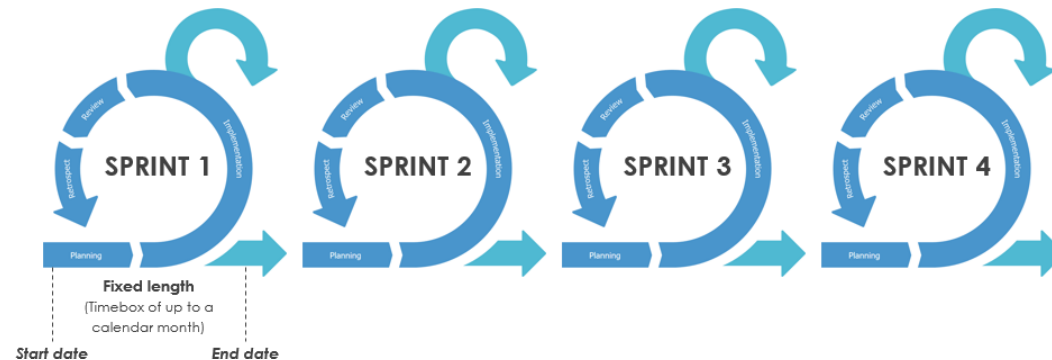
Les méthodologies

Agile représente deux manières de façonner les logiciels à travers le temps

Scrum: Cette méthode repose essentiellement sur la composante chronologique

Les tâches projets sont réalisées suite à plusieurs itérations, souvent nommées **sprints**

Un sprint est la durée de développement d'une ou d'un ensemble de tâches globales, il s'étale entre deux et trois semaines



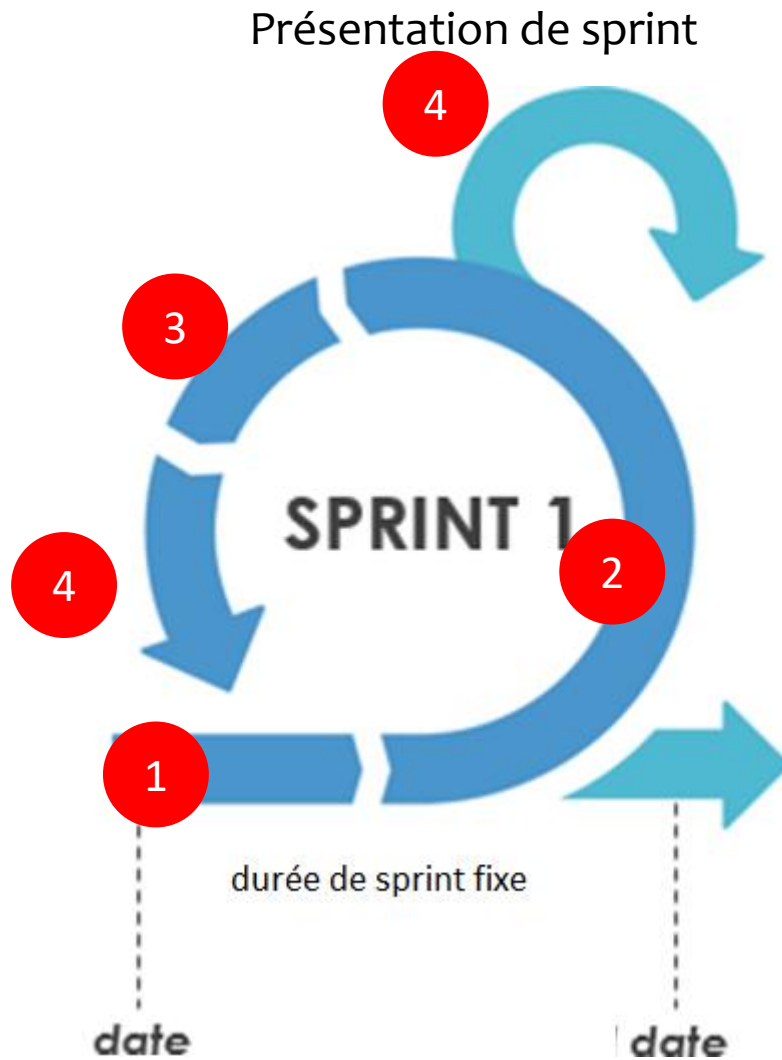


Les méthodologies

Agile diffère du Scrum du faite que:

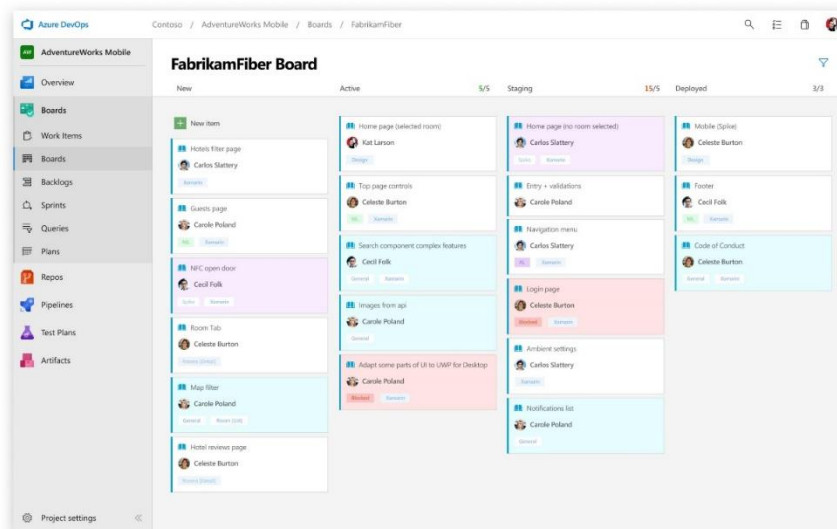
- Agile est une philosophie, tandis que Scrum est un type de méthodologie Agile
- Scrum est divisé en sprints plus courts et livrables périodiquement, tandis qu'en Agile tout est livré à la fin du projet
- Agile implique des membres de diverses équipes inter fonctionnelles, tandis qu'une équipe de projet Scrum comprend des rôles spécifiques, tels que Scrum Master et Product Owner

Les méthodologies



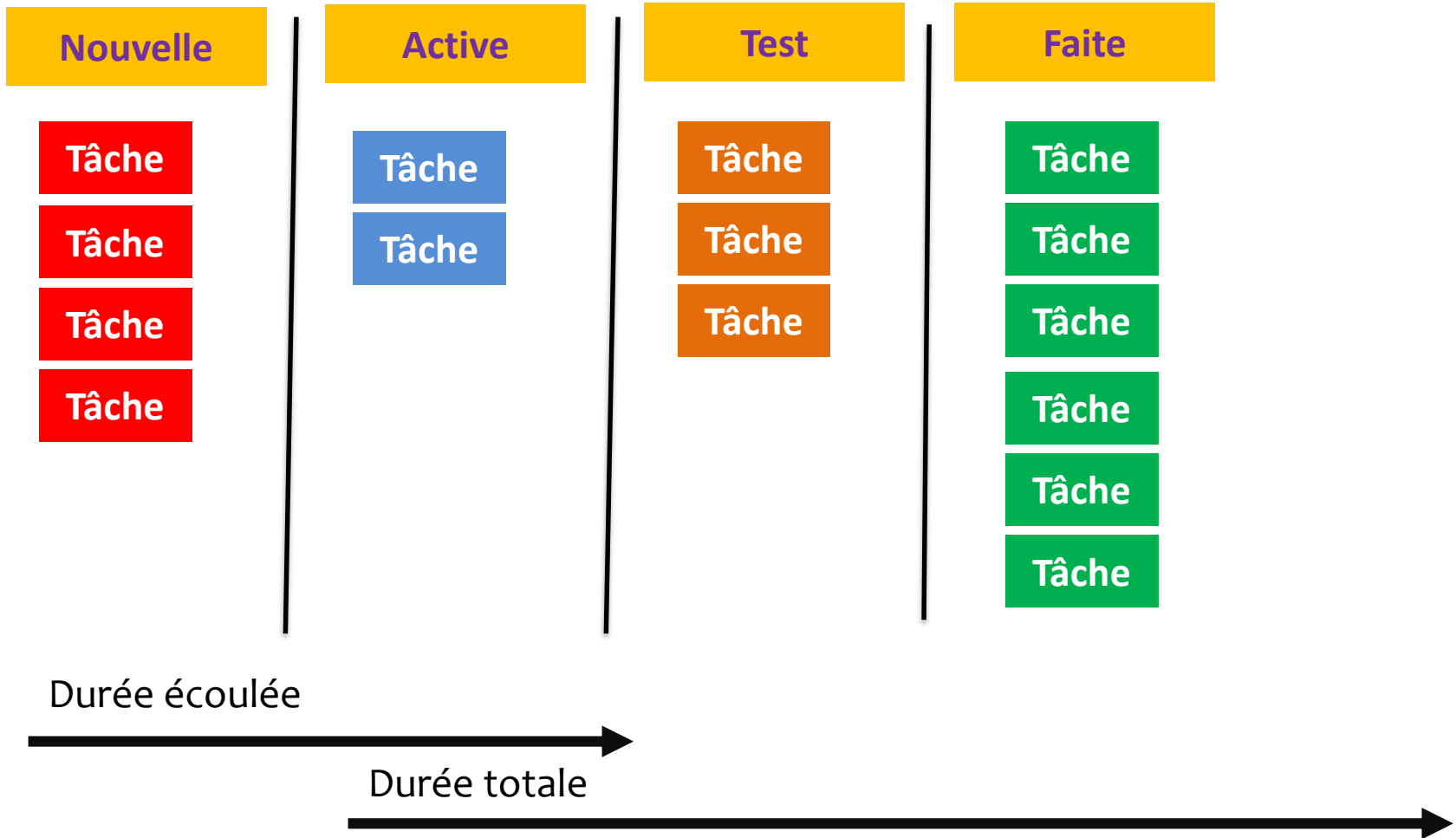
Les méthodologies

- Pendant le sprint il y a des réunions quotidiennes de 15 minutes Entre le Scrum master et les équipes avant de commencer à travailler souvent dites Mêlée quotidiennes
- Chaque développeur détient un tableau de bord dit Scrum board qui contient les tâches dans leur diverses phases



Les méthodologies

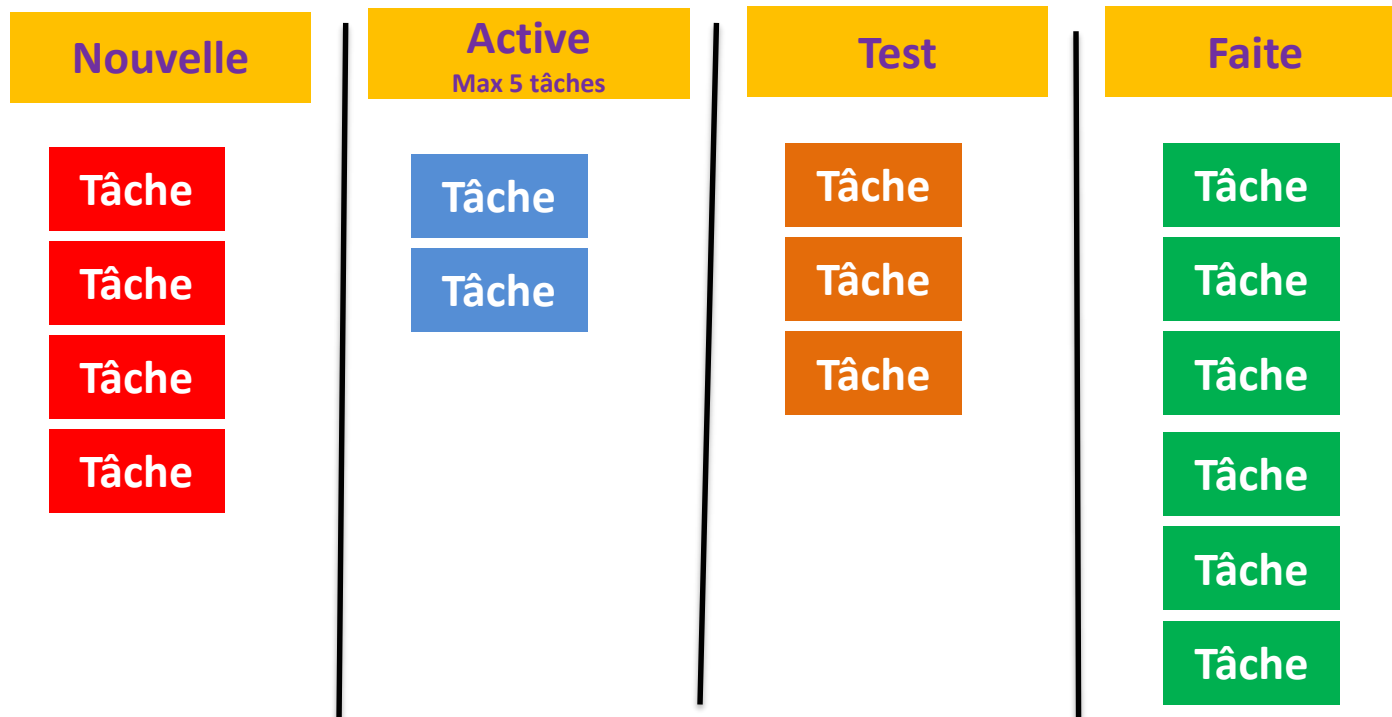
Exemple de tableau Board en mode Scrum



Les méthodologies

Kanban: Contrairement à Scrum, cette méthode ne repose pas essentiellement sur l'aspect temps mais sur l'aspect nombres de tâches maximal dans la colonne des tâches actives à ne pas dépasser

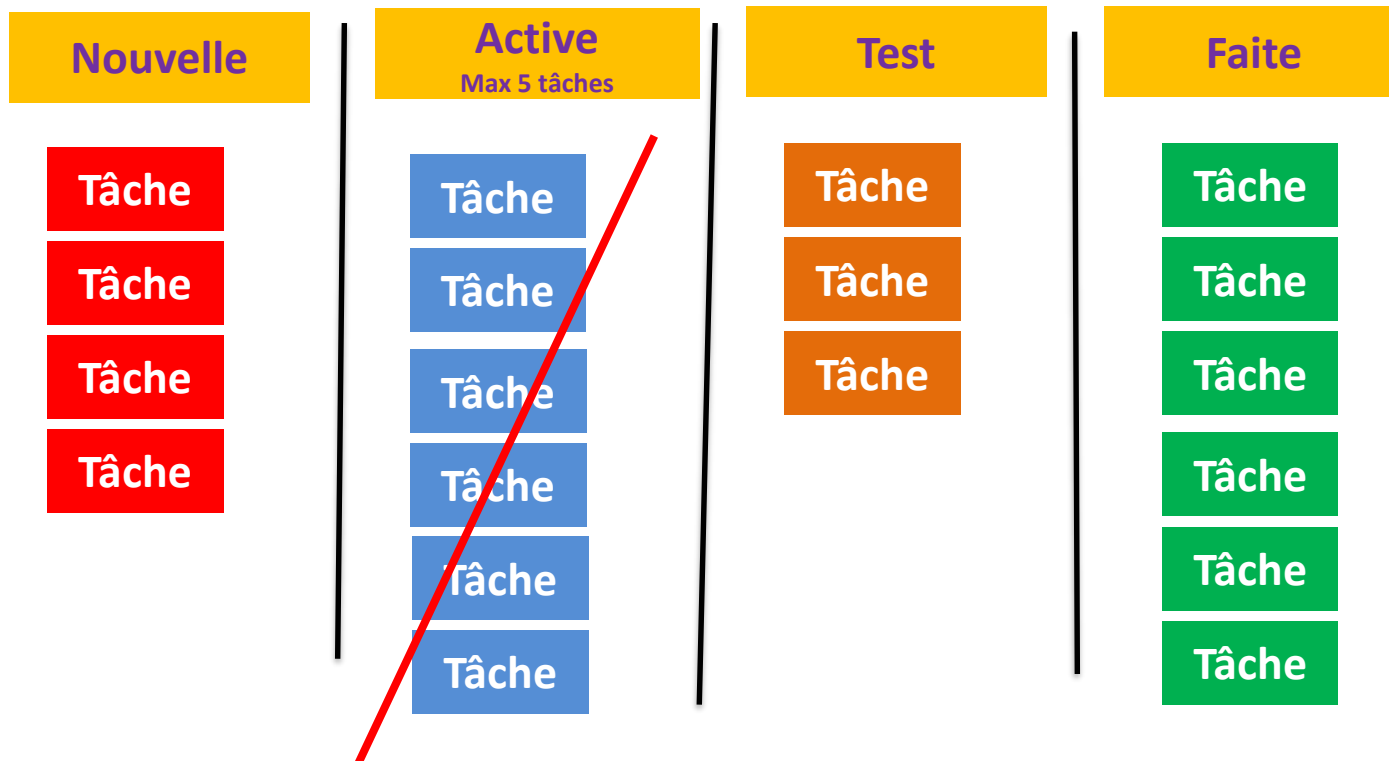
Exemple de tableau Board en mode Kanban



Les méthodologies

Kanban: Contrairement à Scrum, cette méthode ne repose pas essentiellement sur l'aspect temps mais sur l'aspect nombres de tâches maximal dans la colonne des tâches actives
À ne pas dépasser

Exemple de tableau Board en mode Kanban





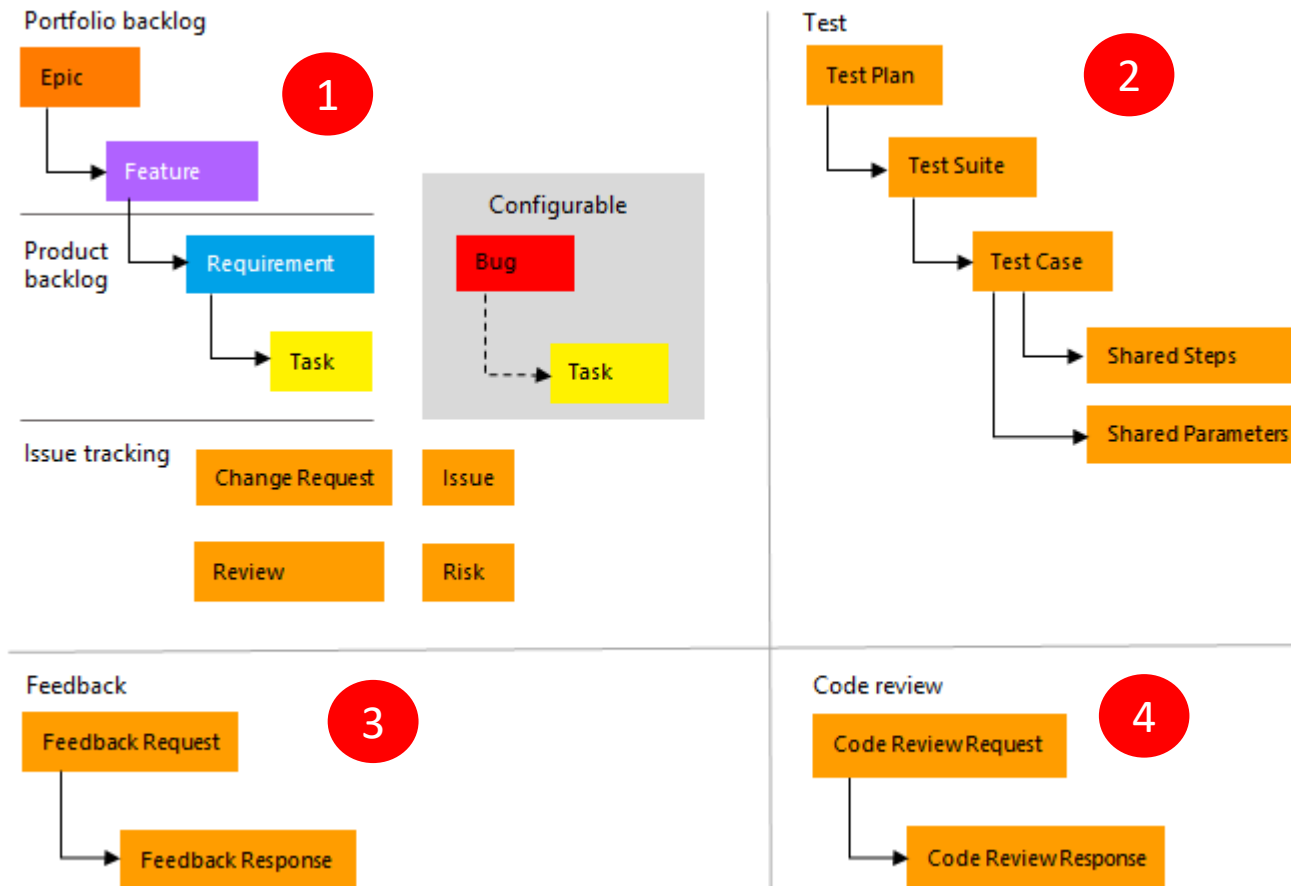
Les méthodologies

CMMI: Contrairement à Scrum et à Kanban, cette méthode repose sur l'amélioration du processus

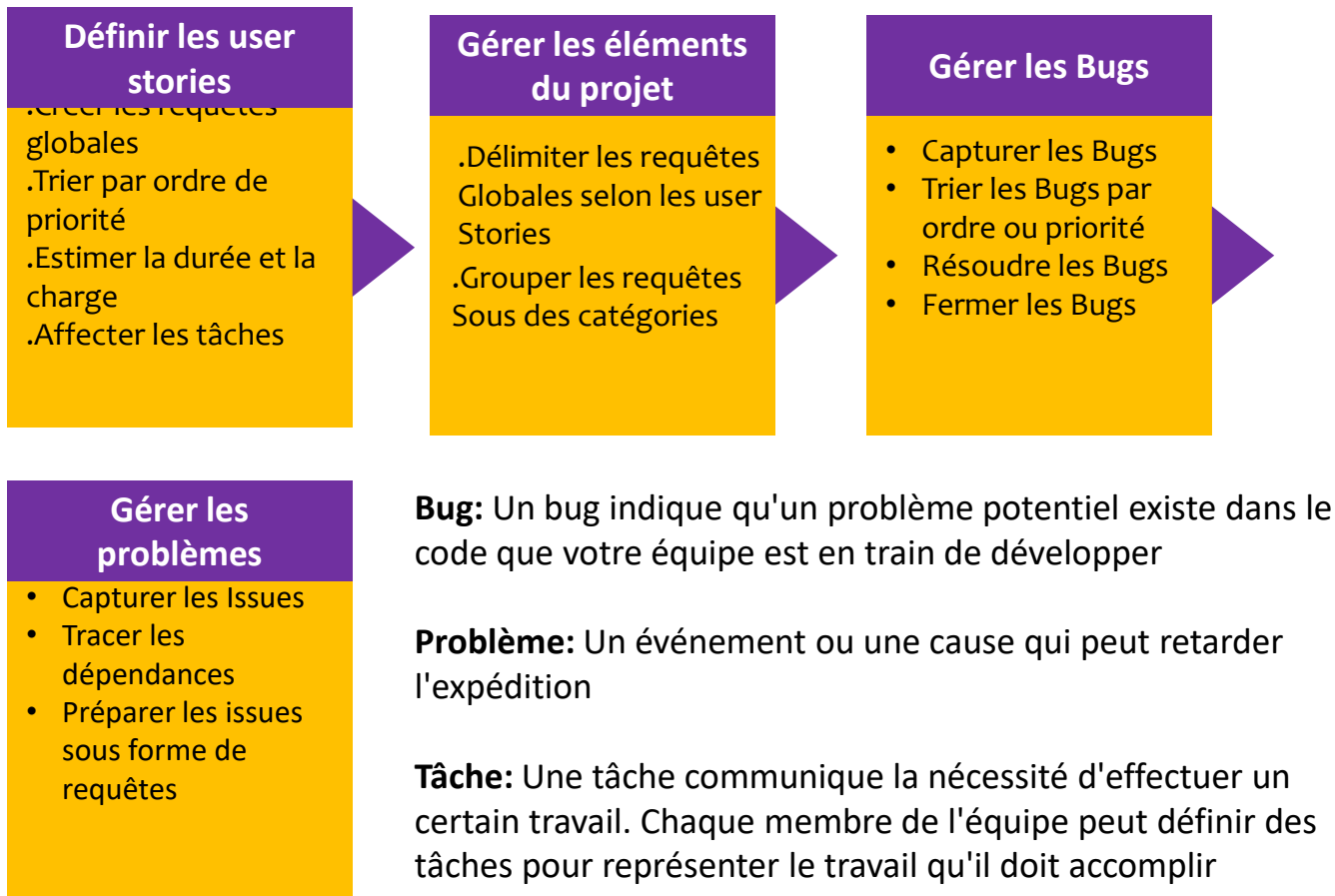
L'équipe passe par cinq stages

1. Chaotique, pas de contrôle réel
2. Gérer, le processus au niveau du projet, principalement réactif
3. Définir, le processus au niveau de l'organisation, proactifs
4. Quantitatif, processus mesurés et contrôlés
5. Optimisation, boucles de rétroaction et amélioration continue

Exemple d'architecture CMMI



Exemple de cycle de développement CMMI



La fable de la poule et du cochon

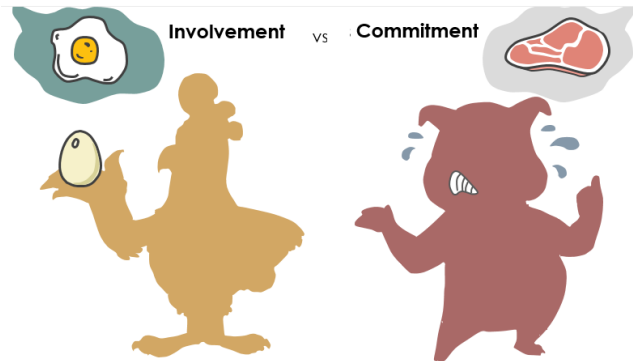
- La fable du Poulet et du Cochon est utilisée pour illustrer les différents niveaux d'acteurs du projet impliqués dans un projet

Un cochon et un poulet marchent sur la route.

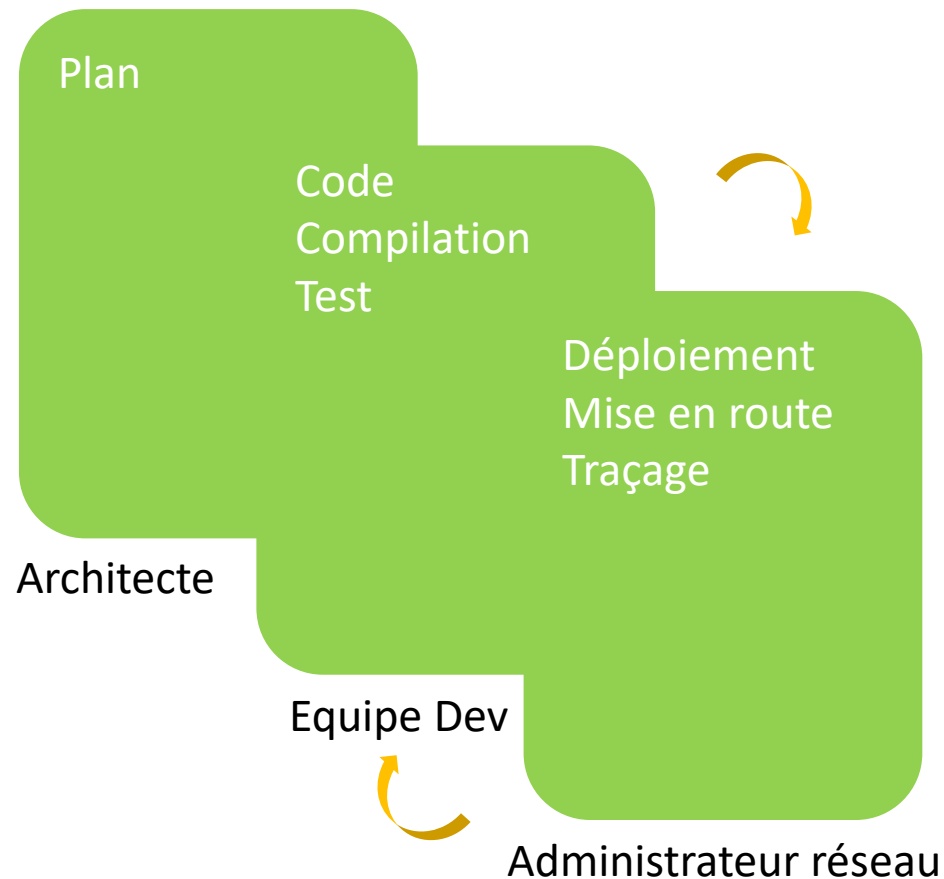
1. Le poulet dit: "Hey Cochon, je pensais que nous devrions ouvrir un restaurant!"
2. Le cochon répond: "Hm, peut-être, comment pourrions-nous l'appeler?"
3. Le Poulet répond: "Que diriez-vous de 'jambon-oeufs'?"
4. Le Cochon réfléchit un instant et dit: «Non merci. Je serais engagé, mais vous ne seriez impliqué.

Question: Dans un petit-déjeuner au bacon et aux œufs, quelle est la différence entre le poulet et le cochon?

Réponse: Le poulet est impliqué, mais le cochon est engagé!



Exemple WaterFall classique



Le versionning

- Il existe deux mécanismes de contrôle de versioning du code qui peut s'intégrer avec Visual Studio

