



Vous y viendrez... forcément !

L'Agilité **POUR** **LES NULS®**

Le bestseller de agilecampustour.org enfin disponible en français !

Les mots savants expliqués

Des exemples simples

Une histoire presque vraie

- **racontée par ... Elise Vanholsbeeck et Laurent Pillat**

Twitter: @elisev_ @LPillat





Veut attaquer le marché du jeu vidéo



**Hiro de chez Namco®
contacte Bill**



**Il travaille dans une entreprise de
développement logiciel réputée :
RaftingSoftware**

Bill, comme chef de projets, s'engage sur un contenu, à livrer à une certaine date, et dispose donc d'un certain budget.



Bill analyse le travail qui doit être fait,



Ensuite il va voir l'équipe et lui distribue les tâches.



**Chacun travaille sur sa partie et
uniquement sur celle-ci.**



Après 2 mois, l'équipe dit qu'elle est dans les délais, mais rien n'est encore visible...



**Comme l'échéance approche, l'équipe
commence à douter...**



**Hiro de Namco vient d'avoir une grande
idée : une grille infinie...**



**Ce n'était pas prévu au Cahier des charges,
Bill commence à négocier...**



La fin approche, il est temps de mettre un petit peu la pression sur l'équipe... Allez les gars, on peut y arriver !



**Quand même pas suffisant... les soirées
sont longues...**



**Au final on fournit quand même ce qui
était demandé... pourtant Hiro, le client,
n'est pas content**



De son côté Bill est satisfait, il a respecté les délais, le budget, le contenu demandé... le projet est un succès !



Voici comment Bill voit le projet



Quel est le problème ? La demande a été respectée au final.



Quelques pistes...

L'équipe n'avait pas la parole

Le client n'est pas satisfait

Tout changement dans la demande initiale a été négocié

**Bill gère seul le projet et a décidé du travail des
équipiers**

L'équipe a fait des heures sup et a pris des raccourcis

C'est une situation que vous avez peut-être connue...

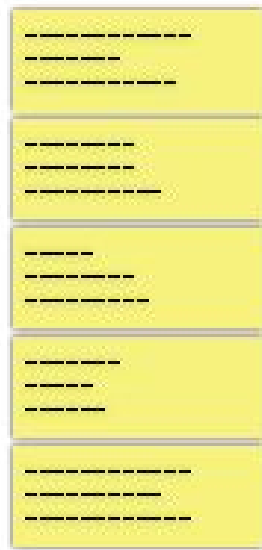
Mais pour Namco® l'argent n'est pas vraiment la question, ils ont envie d'essayer un autre fournisseur...

Hiro contacte Bob de ACTic



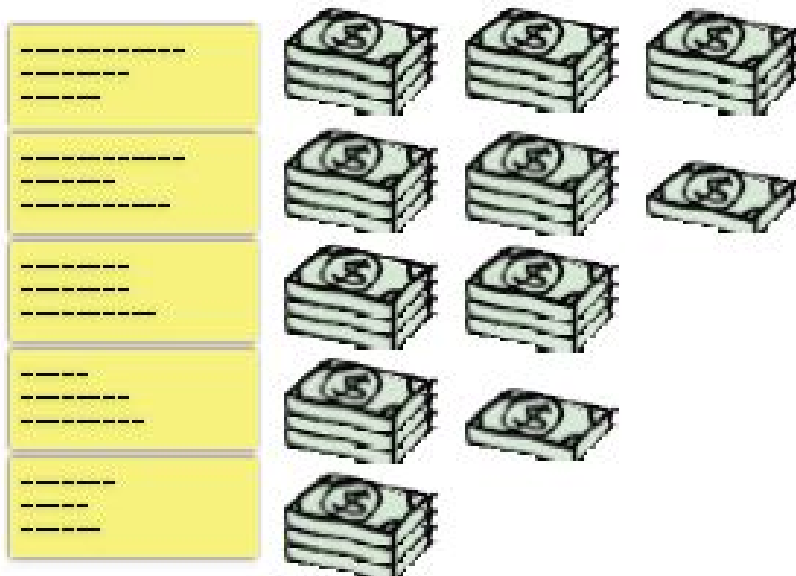
**Bob suggère de travailler par *itération*,
mais avant cela, quelle est la *vision du
produit* ?**

Ensemble Bob et Hiro de Namco® écrivent des « **user stories** », toutes ces stories forment le « **product backlog** »



En tant que joueur, je souhaite pouvoir déplacer PacMan dans les 4 directions de façon à pouvoir appliquer ma stratégie

Et il demande à Hiro de lister les **user stories** par priorité



Ensemble ils revoient les **user stories** en haut du **backlog** et ajoutent quelques détails pour être sûrs que l'équipe peut commencer à travailler dessus

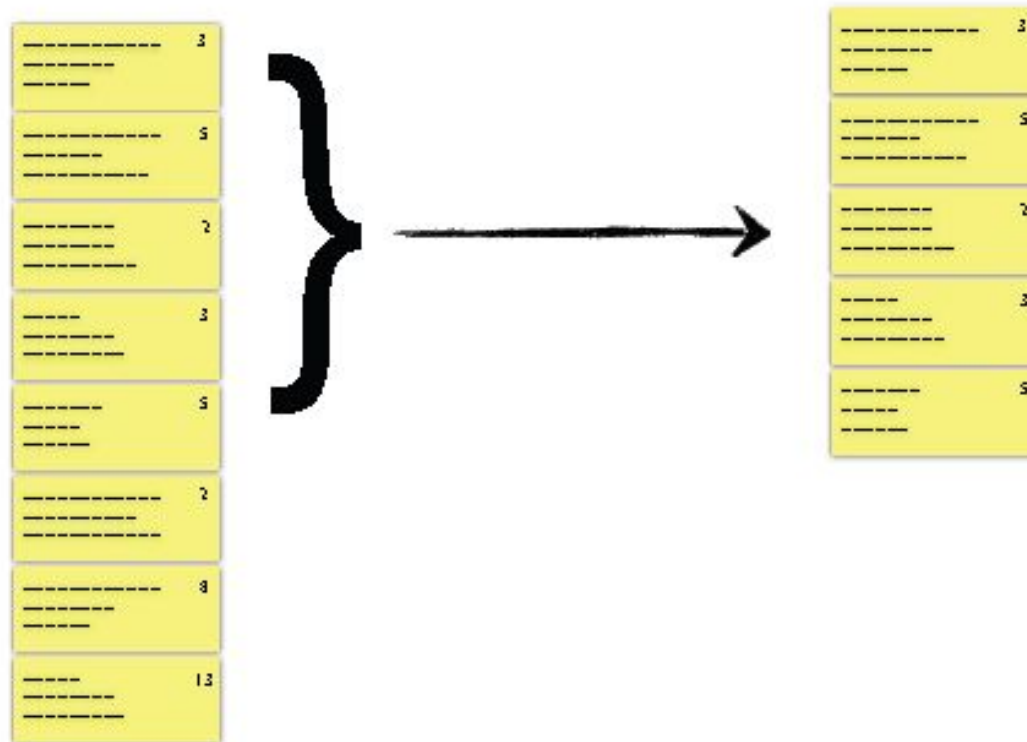
**Avant de démarrer, ils se mettent tous
d'accord sur ce que « fini » veut réellement
dire...**

L'équipe elle-même estime l'effort pour réaliser ces **user stories**, Bob et Hiro sont uniquement là pour répondre à leurs questions...



L'équipe essaie d'imaginer combien de travail elle peut faire en une *itération*

A partir des **user stories** estimées, on prend les top priorités à hauteur de la contrainte donnée par l'équipe



**L'équipe démarre le travail en prenant les
stories une par une**

**Pendant ce temps, Bob et Hiro ajoutent
davantage de détails sur les prochaines
user stories**

Quand l'équipe pense qu'une **user story** est « **finie** » le client peut la voir, l'essayer et donner son feedback

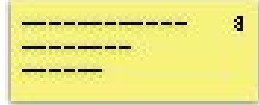
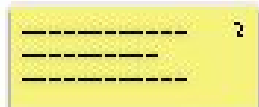


**Pas satisfait ? L'équipe change la
fonctionnalité immédiatement en prenant
en compte le feedback de l'utilisateur**

Le client a une autre idée, PacMan peut se téléporter quand il mange un fruit magique



Aucun problème, Bob et Hiro ajoutent la **user story** dans le **backlog**, elle sera prise dans la prochaine **itération**



En tant que joueur, je souhaite que PacMan se téléporte de façon à pouvoir échapper aux fantômes

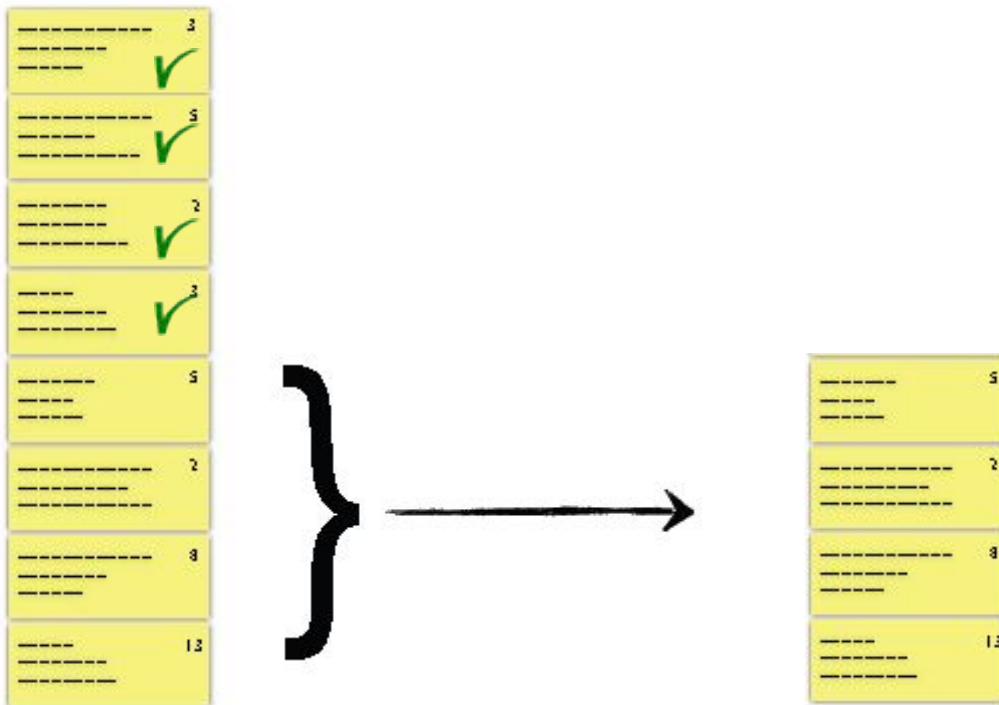
A la fin de **l'itération**, l'équipe fait une **démo** de ce qui a été « **fini** » pendant l'itération



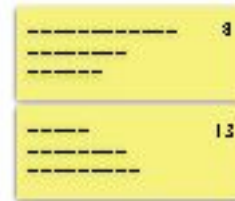
Puis ils se retrouvent dans une
rétrospective pour voir ce qui a bien marché
et ce qu'il faudrait améliorer



Et on repart pour une nouvelle **itération** à partir des top priorités suivantes

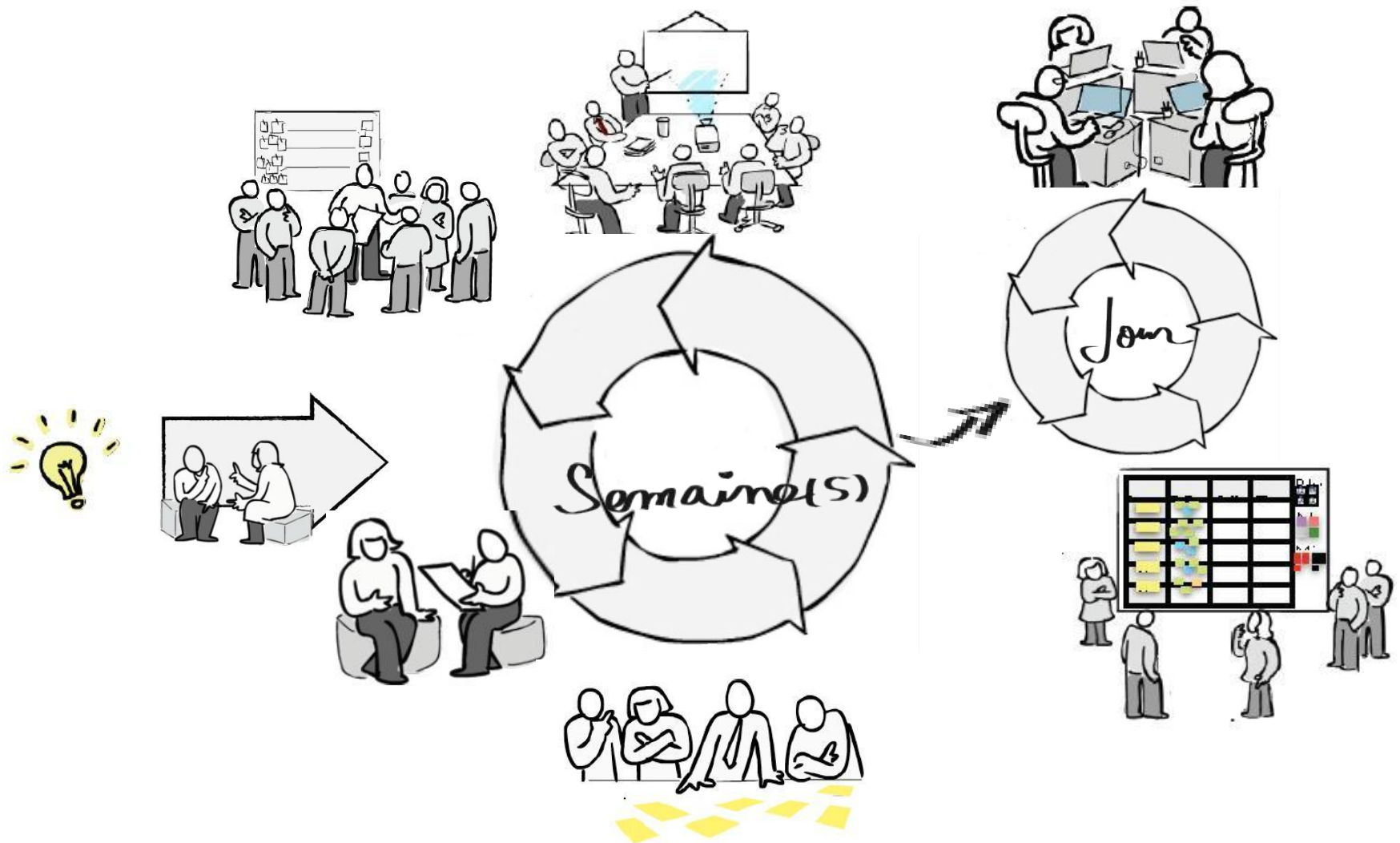


Quand ils arrivent à la date finale de remise du projet, il reste encore quelques **stories** dans le **backlog** mais le client est ravi par le produit



Voilà, c'est ça « Agile »

Le projet vu par Bob



**Mais ça veut dire quoi vraiment
« être Agile » ?**

Des valeurs et des principes

Les individus et les interactions plutôt que des procédures et outils

Un logiciel qui fonctionne plutôt qu'une documentation abondante

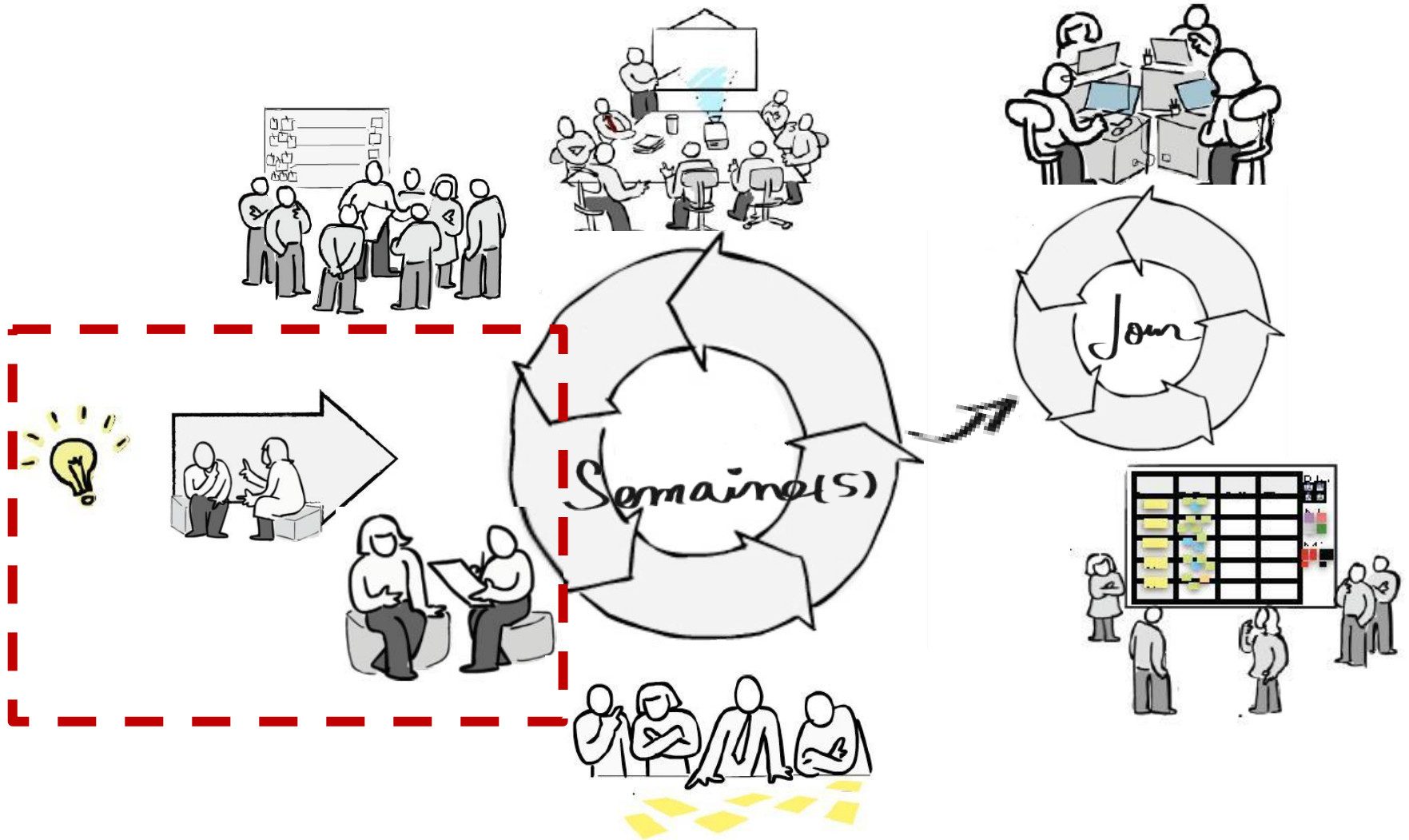
La collaboration avec le client plutôt que la négociation du contrat

L'accueil du changement plutôt que le respect du plan

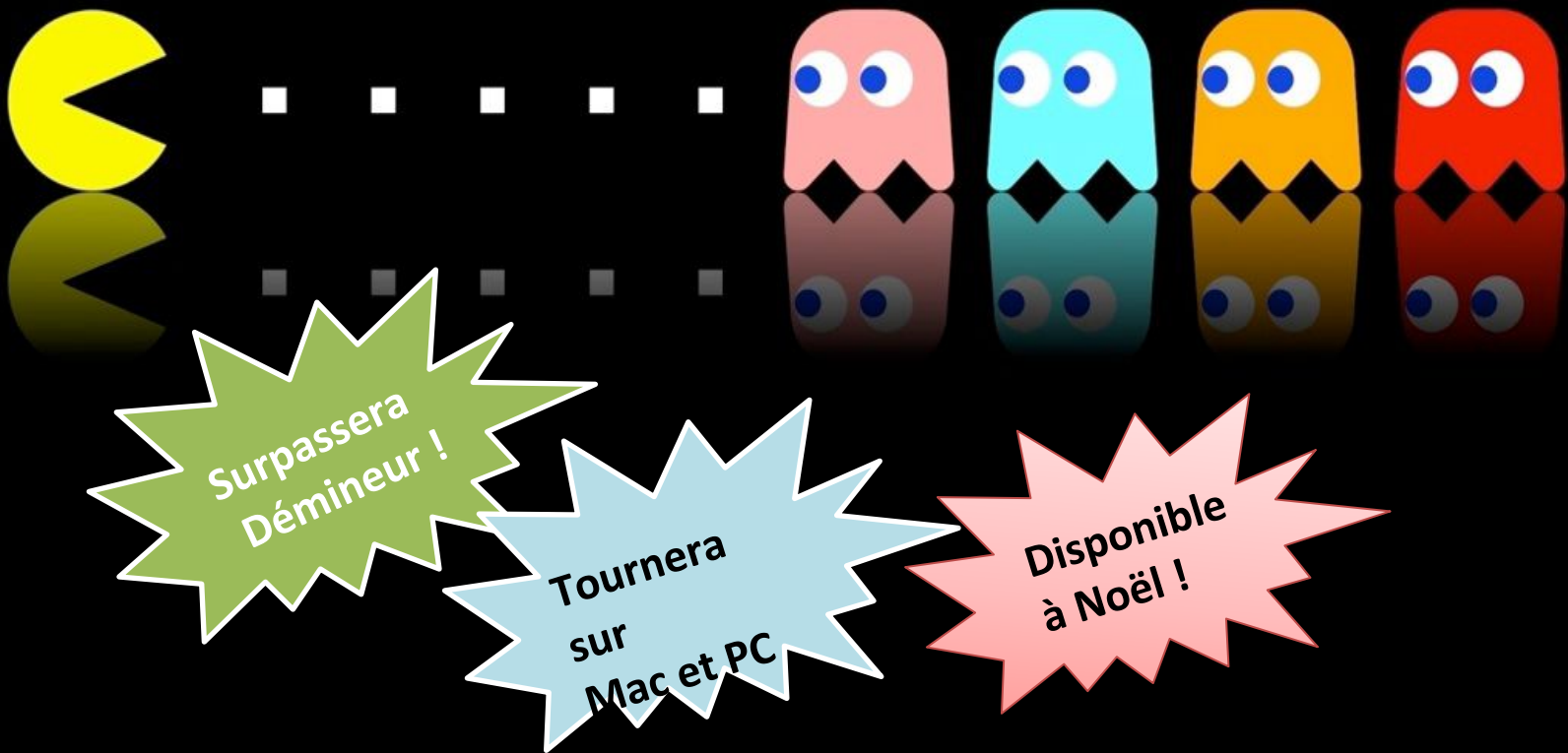
<http://agilemanifesto.org>

**D'accord, mais comment ont ils fait
ça chez ACTic ?**

Au début ...



Ensemble Bob et Hiro ont défini une **Vision** du produit



Avec Bob, Hiro a écrit quelques **user stories**

*En tant que joueur, je souhaite
pouvoir déplacer PacMan dans les 4
directions de façon à pouvoir
appliquer ma stratégie*

OK, stop c'est quoi une **user story ?**

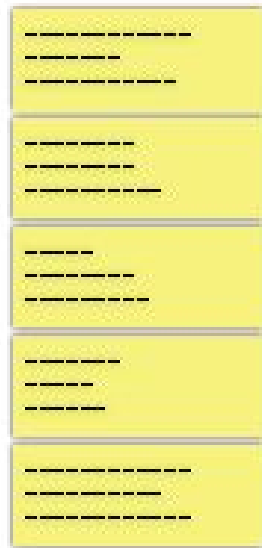
**C'est une histoire...
pour un utilisateur**

En tant que <rôle>

Je souhaite <faire une action>

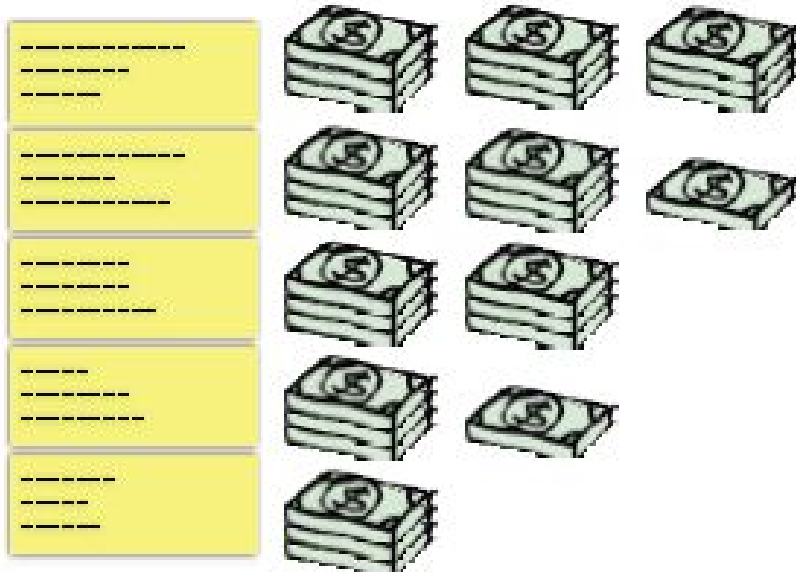
De façon à <obtenir un gain>

A partir de ces **user stories**, ils ont constitués un **product backlog**



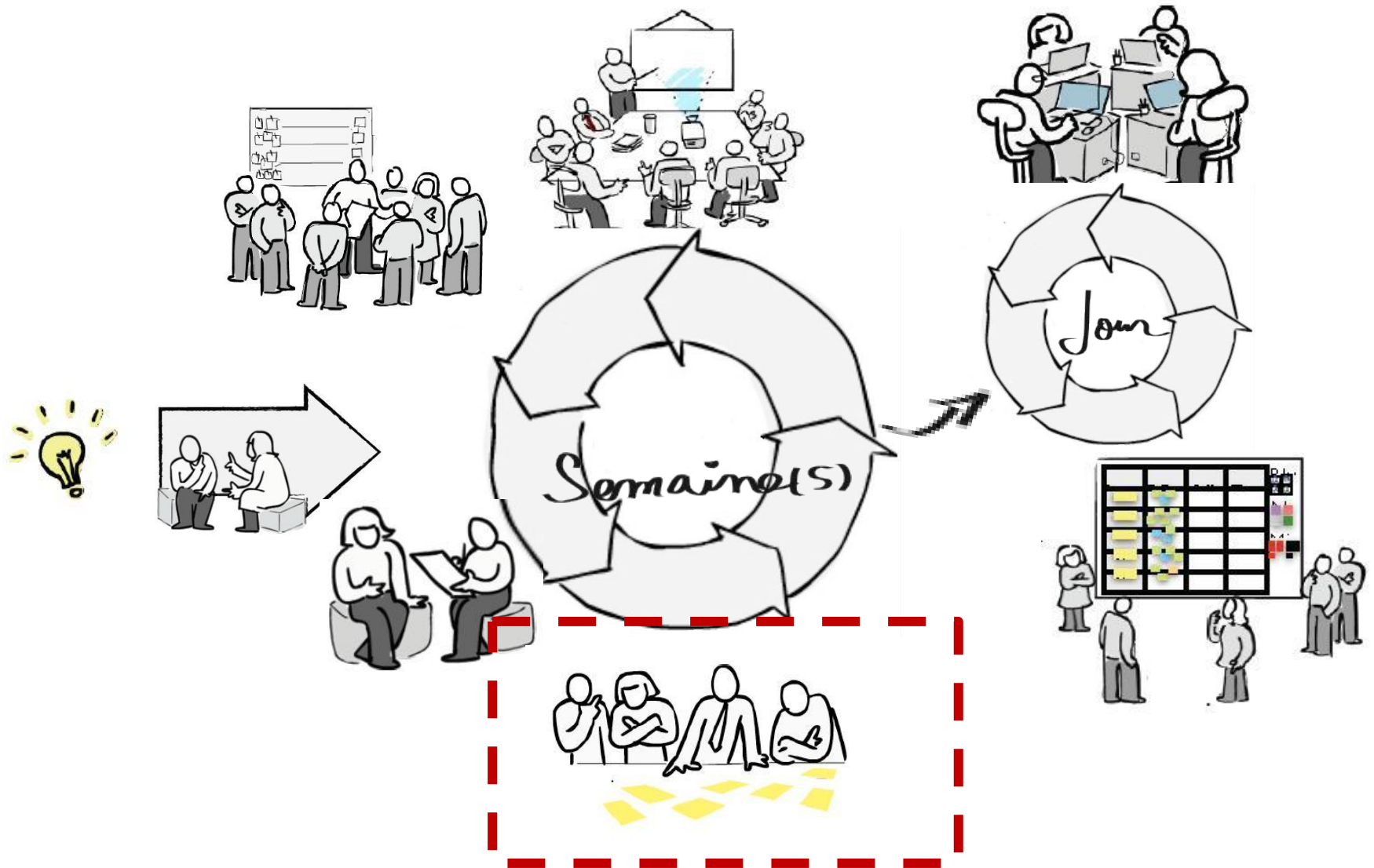
En tant que joueur, je souhaite pouvoir déplacer PacMan dans les 4 directions de façon à pouvoir appliquer ma stratégie

**Ensuite ils l'ont ordonné selon
l'importance des gains obtenus avec
chaque story**



**Ils ont précisé ensemble avec l'équipe
de développement ce que « fini »
voulait dire**

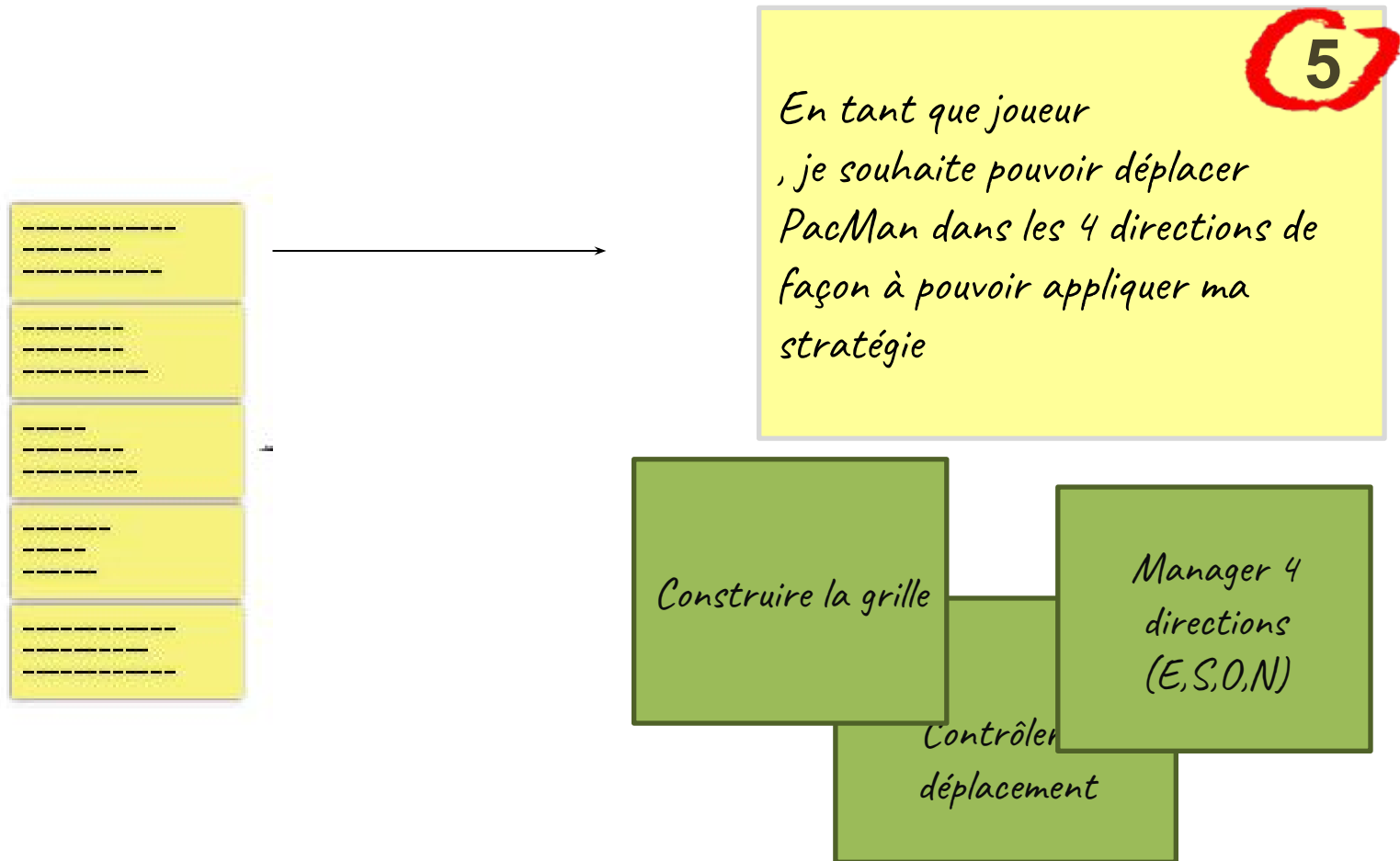
Et ensuite ?



Bob a demandé à l'équipe d'estimer l'effort pour réaliser chaque story



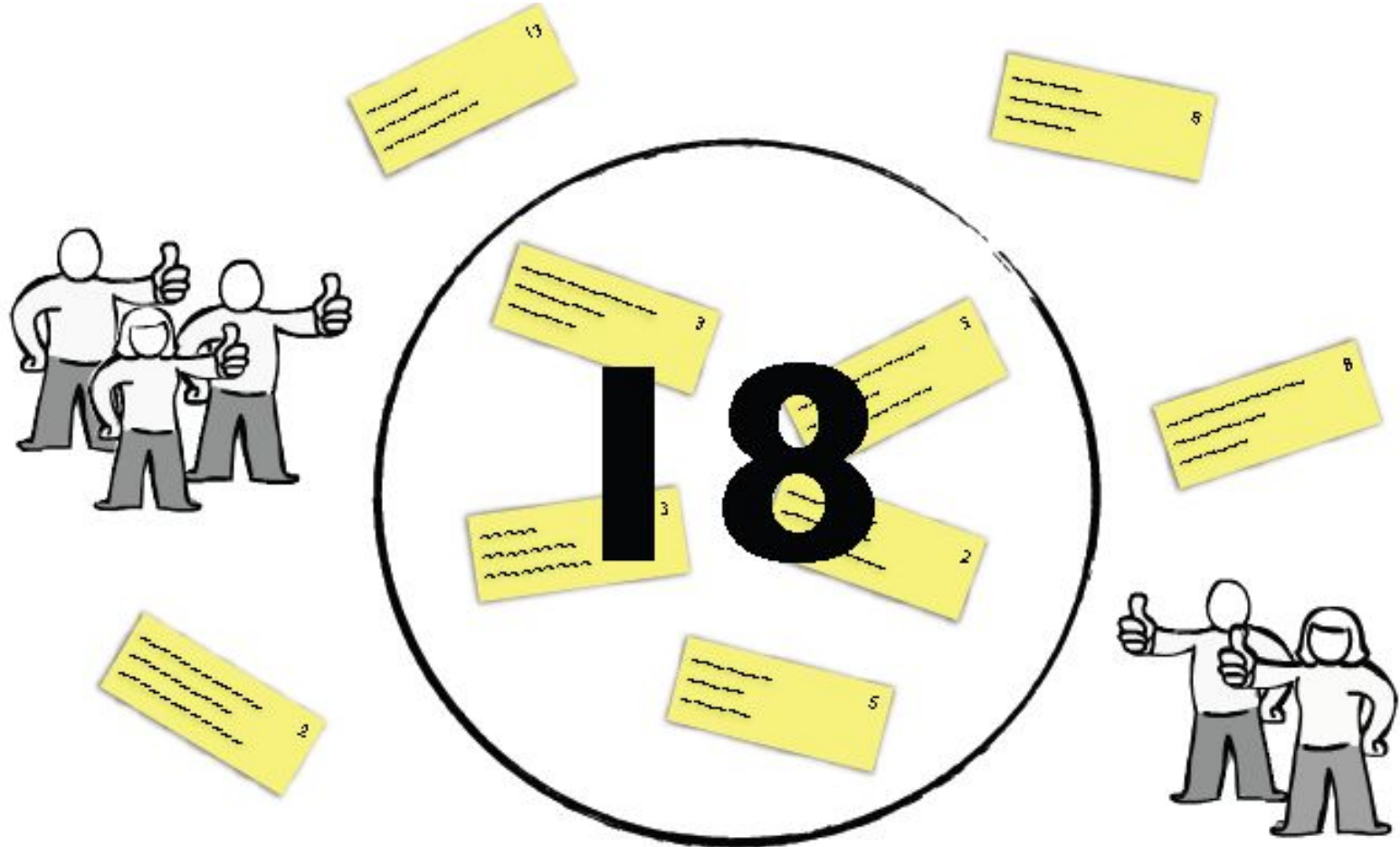
Bob a demandé à l'équipe d'estimer l'effort en utilisant des « story points »



**L'équipe a affecté les story points en utilisant le
« planning poker »**



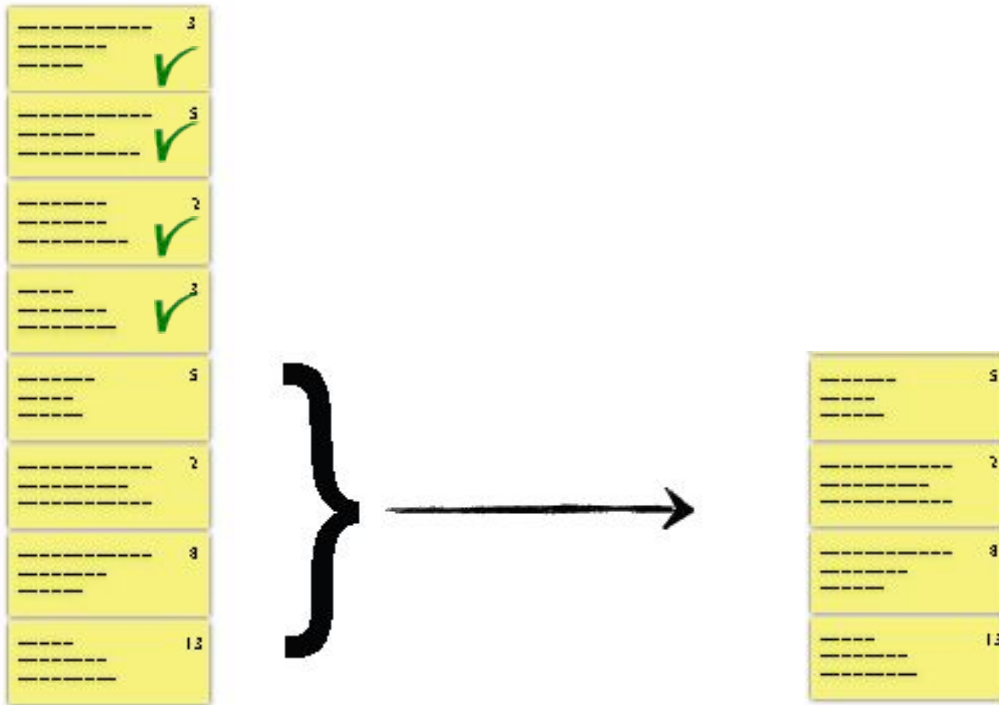
On a ensuite demandé à l'équipe d'estimer sa « vélocité »



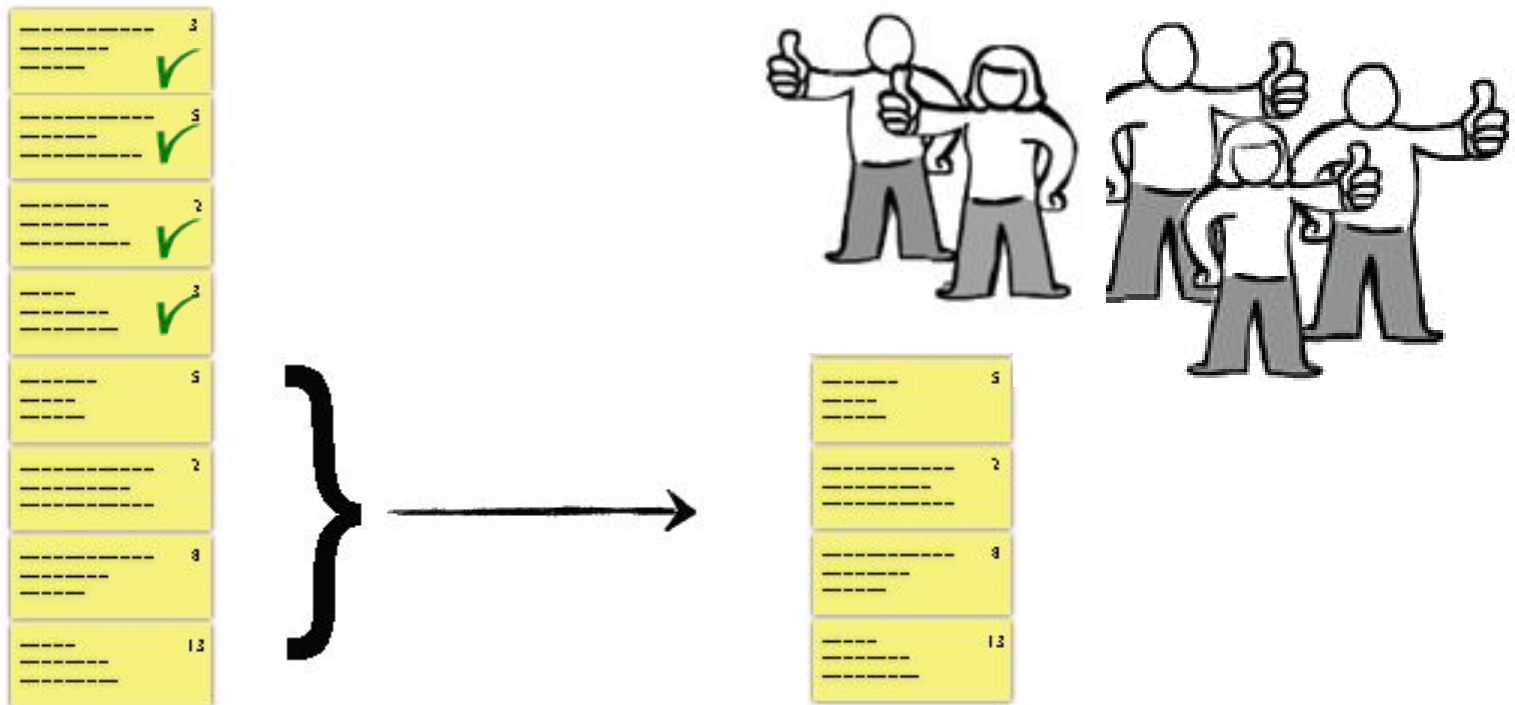
Combien pouvez vous en manger en 1 minute ?



A partir de la vélocité, Bob demande au client de proposer le contenu d'itération



L'équipe accepte de s'engager à tout livrer en fin d'itération



Qu'est ce que l'on a adressé avec ça ?

~~L'équipe n'avait pas la parole~~

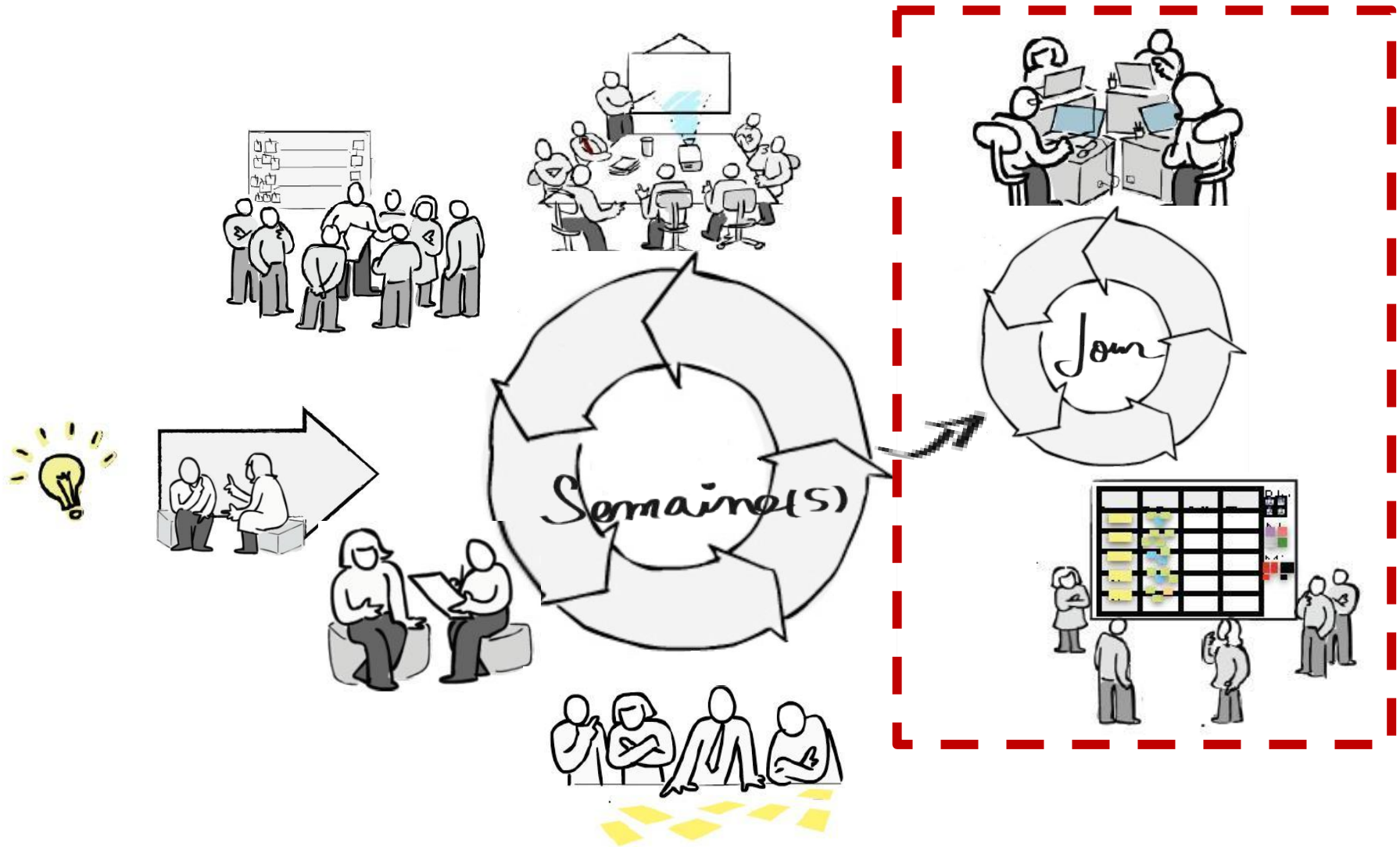
Le client n'est pas satisfait

Tout changement dans la demande initiale a été négocié

**Bill gère seul le projet et a décidé du travail des
équipiers**

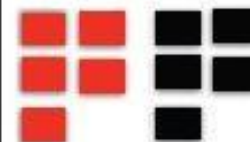
L'équipe a fait des heures sup et a pris des raccourcis

Et maintenant ?



Ils ont créé un tableau des tâches

Stories	A faire	En cours	Fini



En regardant le travail à faire pour chaque story

5

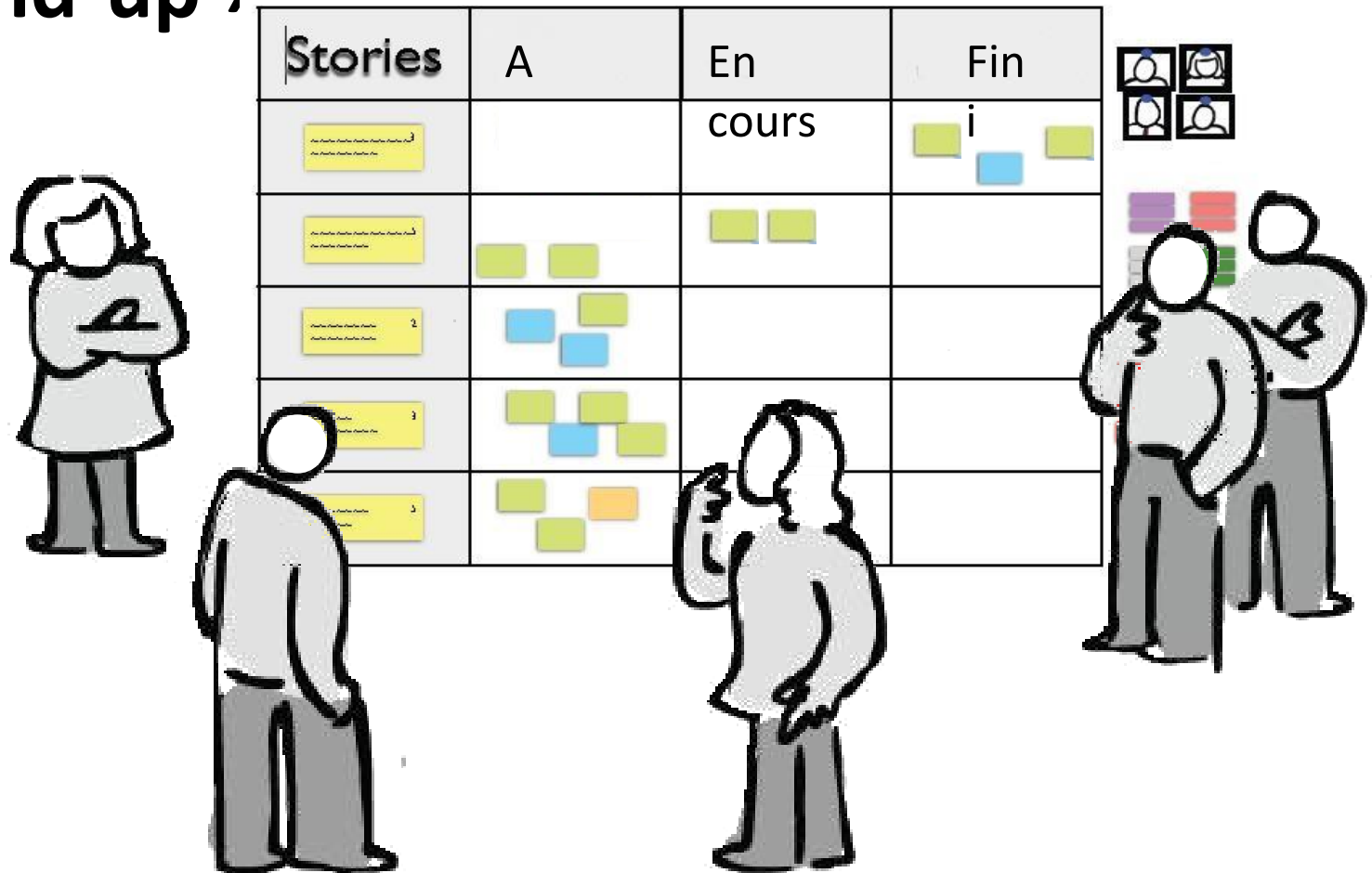
Dans le but de dérouler ma stratégie, en tant que joueur, je souhaite pouvoir déplacer PacMan dans les 4 directions

Construire la grille

Gérez 4 directions :
nord, est, sud, ouest

Tester les déplacements dans la grille

Chaque matin l'équipe se réunissait
devant le tableau des taches pour un
« stand-up »



**Les équi­piers organisaient le travail
comme ils le voulaient,**

Certains travaillaient en binôme



Ils organisaient aussi des revues de code



Ils écrivaient les tests

Ils écrivaient les tests avant de coder

Une fois le test écrit...



**...écrire le minimum de code pour le
passer**



Un autre test...



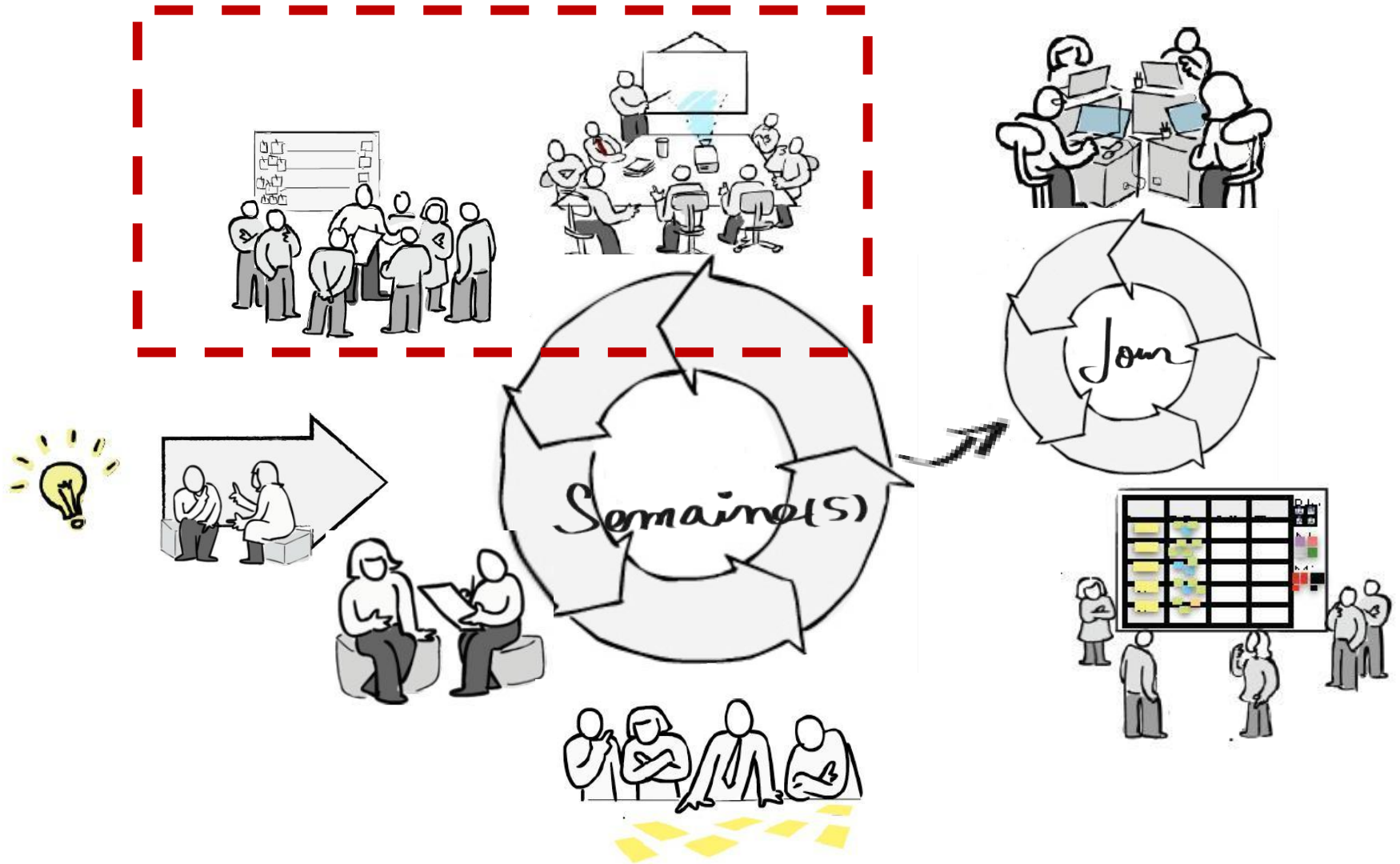
...et un peu plus de code

TDD

Pendant ce temps Hiro avec l'aide de Bob avait détaillé de nouvelles user stories

Chaque fois que l'équipe pensait qu'elle avait « fini », le client pouvait tester

Et enfin...



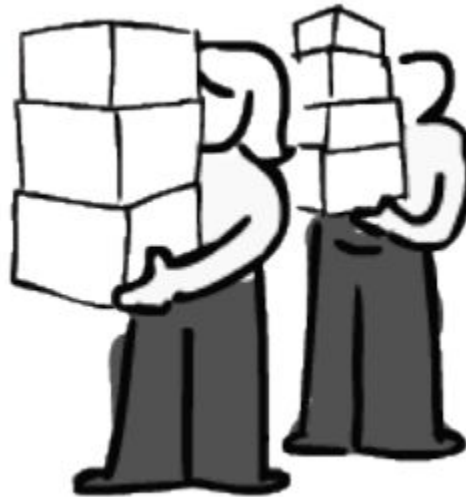
A la fin de l'itération, l'équipe faisait une **démo** de tout ce qui avait été « fini » pendant l'itération



**Le client « acceptait » toutes les stories
« finies »**



**Et toutes les stories « finies » pouvaient
partir en production**



**Après la démo Bob animait une
rétrospective pour améliorer la façon de
travailler**



Fêter ...



Avec
modération
!

Qu'est ce que l'on a adressé avec ça ?

~~L'équipe n'avait pas la parole~~ ➡ ➡

~~Le client n'est pas satisfait~~

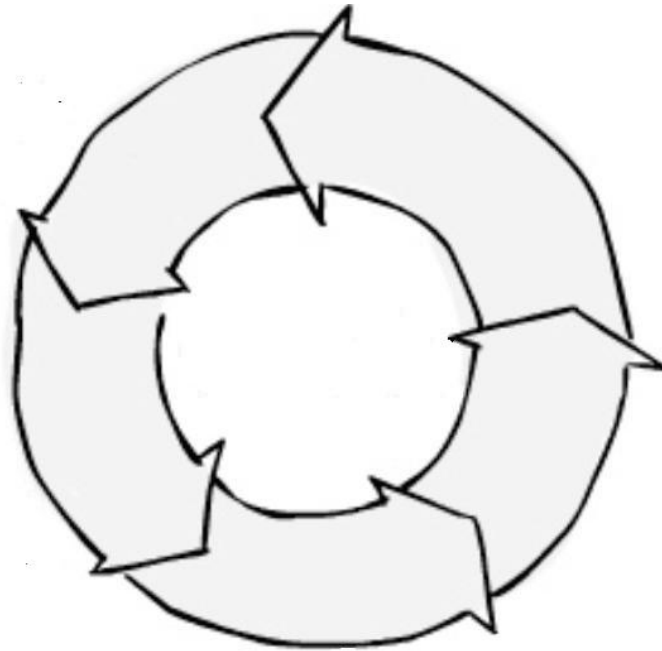
~~Tout changement dans la demande initiale a été négocié~~

~~Bill gère seul le projet~~

~~et a décidé du travail des équipiers~~

L'équipe a fait des heures sup et a pris des raccourcis

Itérer ...



...jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de budget



...ou avant si le client est satisfait



**A la toute dernière itération, la dernière
démo ...**



On fait une rétrospective du projet complet

Et fêter !



Avec
modération
!

Qu'est ce que l'on a adressé avec ça ?

~~L'équipe n'avait pas la parole~~



~~Le client n'est pas satisfait~~



~~Tout changement dans la demande initiale a été négocié~~

~~Bill gère seul le projet~~

~~et a décidé du travail des équipiers~~

~~L'équipe a fait des heures sup et a pris des raccourcis~~

En résumé

L'équipe est impliquée dans le projet 

Le client est satisfait 

La demande est évolutive

Les équipiers sont auto-organisées

L'équipe délivre régulièrement à son rythme

**Bob ne pilotait pas le projet, il facilitait
le travail en commun**



Il était Scrum Master

**Hiro était un client impliqué dans le
projet**



Il était Product Owner

AGILE

SCRUM

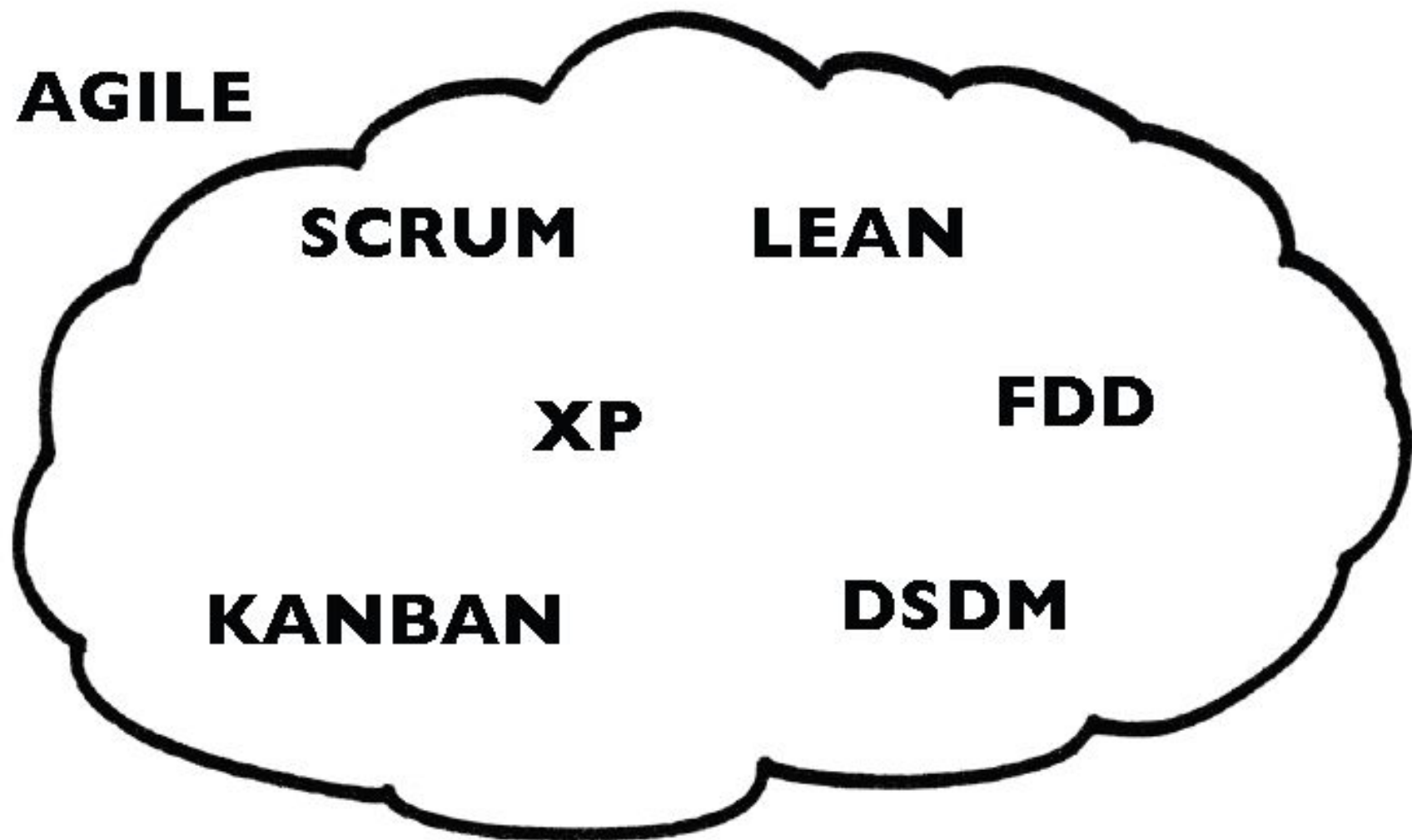
LEAN

XP

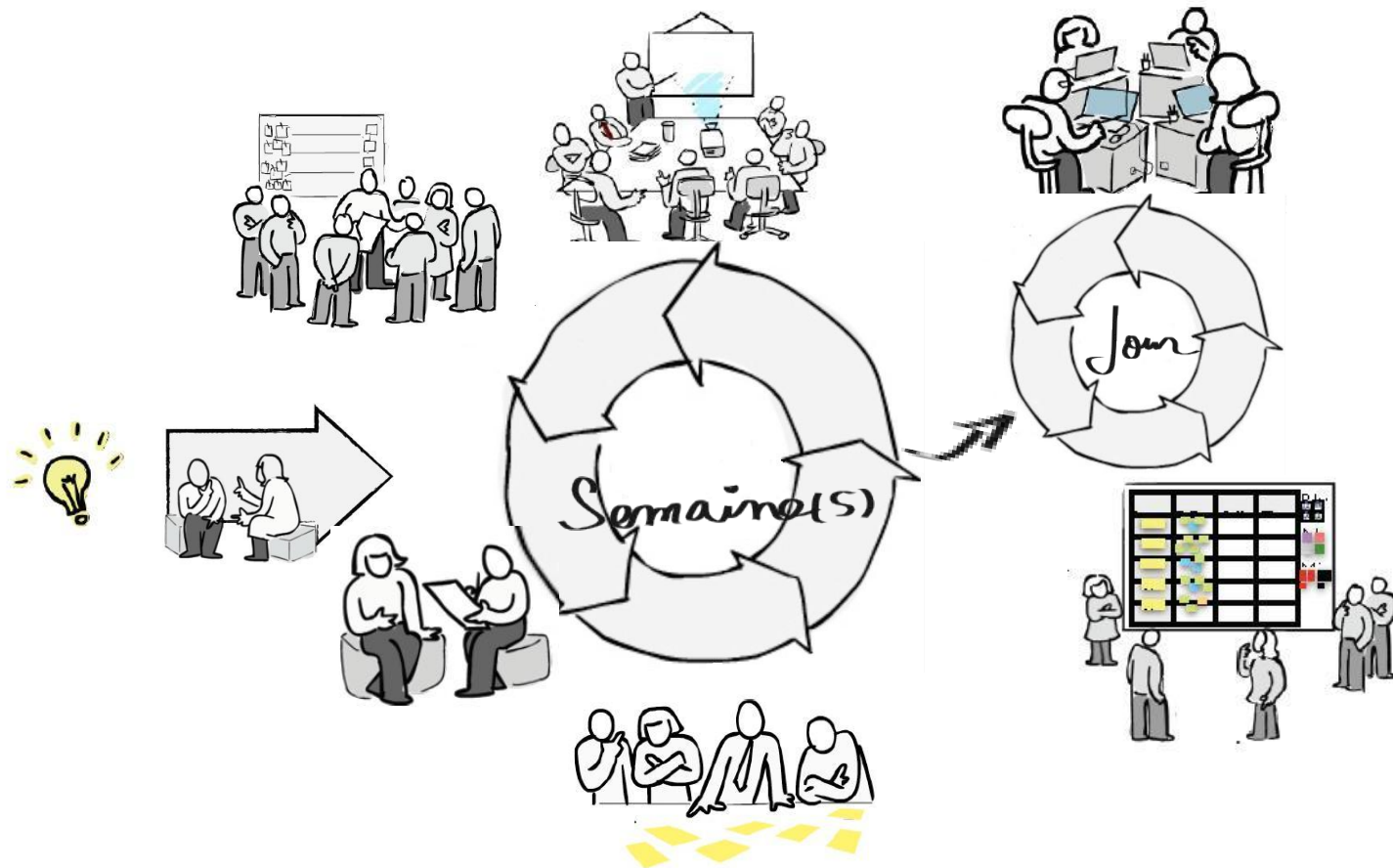
FDD

KANBAN

DSDM



Questions ?



Cette présentation a été reprise de Jean-François Jagodzinski qui avait déjà largement reprise de celle de <http://agilecampustour.org> (avec leur accord)