

TD9 : Le concept d'AGILITÉ

Compétences

- Suivi de projet dans un cadre AGILE
- Les grands principes de SCRUM
- Initiation à SCRUM avec le projet VideoTracker

Introduction

« L'Agilité : c'est délivrer la valeur plus rapidement! »

La notion de valeur, aujourd'hui centrale dans nos économies, se traduit dans le Manifeste Agile original selon 4 axes majeurs :

1. Les individus et leurs interactions plutôt que les processus et les outils.
2. Des logiciels opérationnels plutôt qu'une documentation exhaustive.
3. La collaboration avec les clients plutôt que la négociation contractuelle.
4. L'adaptation au changement plutôt que le suivi d'un plan.

En pratique

Le Top 5 des pratiques dans une gestion agile :

- **Les réunions quotidiennes** de l'équipe (appelé Standup ou Scrum meeting¹) debout et sur un temps court, chaque participant exprimant ce qu'il a fait, ce qu'il est en train de faire et d'éventuels points bloquant et ralentissant. La réunion quotidienne est le socle de l'Agilité au quotidien.
- **La planification itérative de sprints**, qui impliquent l'ensemble de l'équipe, testeur compris, et bien sûr le Product Owner. Comprendre le besoin, évaluer son coût de développement et de test, discuter des critères d'acceptation sont les piliers de l'organisation du travail en Agile sur des itérations courtes.
- **Les rétrospectives** permettent à l'équipe de discuter et d'améliorer les pratiques. Il s'agit d'être acteur de l'amélioration continue des pratiques tant en développement, analyse du besoin que pour les tests.
- **Les revues d'itération / de sprints** permettent de démontrer la valeur qui a été produite durant l'itération et d'obtenir du feedback. Tout est là : dans le feedback rapide obtenu par l'équipe pour permettre d'obtenir l'alignement Métier / Informatique.
- **Les itérations courtes** (de 2 à 4 semaines en général) permettent de cadencer la production (et les tests!).

Ces pratiques s'inscrivent dans un cadre méthodologique qui est aujourd'hui dominé par un cadre agile appelé SCRUM



Exemple d'organisation avec SCRUM

Stand-up meeting

L'équipe fait un point régulier, permettant une synchronisation rapide des activités en cours et des éventuelles difficultés rencontrées. En Scrum, chacun répond aux questions *Qu'est-ce que j'ai fait, que suis-je en train de faire, est-ce que je rencontre des difficultés ou aspects qui me ralentissent?*

1. Faire l'inventaire des besoins / exigences nécessaires pour la release 0.1.0 du projet VideoTracker.
2. Remplir le tableau ci-dessous avec le travail effectué à cet instant.
3. En déduire le graphique d'avancement (Burndown Chart) du projet.
4. Évaluer votre capacité de production, on prendra comme date de départ le rendu n°1.

id	Exigence	Niveau de difficulté	Priorité	Release 0.1.0

User-story

Dans l'approche agile de SCRUM une exigence s'exprime sous la forme d'une **user-story**. Le propriétaire désire ajouter deux nouvelles user-stories à la release 0.1.0

1. À partir d'un fichier CSV, afficher le graphique $y = f(x)$ où y et x sont les grandeurs correspondantes à deux des n colonnes que peut contenir le fichier CSV.
2. Revenir au début de la vidéo à tout moment.

Évaluer ce qu'il vous est possible de faire pour la release 0.1.0. Vous devrez tenir compte des exigences restantes, ajoutées et de votre capacité de production.

Sprints

Les développeurs doivent travailler en sprints (itérations) définis autour de User Story (Parcours Utilisateurs). Les fonctionnalités sont développées autour de ces User Story. Le principe est d'ajouter de nouvelles fonctionnalités à chaque sprint pour faire grossir le projet. On entend par sprint des itérations de courtes durées décomposant un processus de développement souvent complexe afin de le rendre plus simple et plus facile à réadapter et à améliorer en fonction du résultat des évaluations intermédiaires.

