

Xavier Blanc – Université de Bordeaux

Images extraites de la vidéo YouTube de X. Blanc
<https://youtu.be/VWhLcgo9z74>

SCRUM

Cycle de vie du logiciel



L'AGILITÉ

Les besoins peuvent changer et il faudra s'y faire !

Le propriétaire est responsable des changements

Les développeurs travaillent pour réaliser les évolutions du besoin



3 GRANDS PRINCIPES DE SCRUM

L'Equipe

- Composée des développeurs (dont un scrum master) et du propriétaire (Product Owner)
- Elle est responsable du développement

Des Itérations

- L'équipe livre périodiquement les versions du logiciel
- La progression du projet est calculée sur les itérations

Basé sur le temps

- Les itérations sont bornés dans le temps
- Toutes les réunions sont bornés dans le temps
- Le coût est borné dans le temps !





L'ANALYSE = LE BACK LOG

User Story

- Un scénario utilisable par l'utilisateur

En tant que <utilisateur> je veux <utiliser>
afin de <objectif>

- Ex: « En tant que laboratoire, je souhaite ajouter un nouvel atelier, afin de permettre aux enseignants de s'y inscrire »

Le Back Log contient toutes les user story que l'équipe aimerait pouvoir faire

- Expression / Spécification des besoins

Le PO (Product Owner) précise sa priorité

- Souhait d'ordre de réalisation

id	User Story	Prio
#1	En tant que ...	N°5
#2	En tant que ...	N°1
#3	En tant que ...	N°3
#4	En tant que ...	N°2
...



CHIFFRER LE BACK LOG

Chaque US (User Story) a une difficulté

- Coût de développement de l'US

Le chiffrage est abstrait et défini par comparaison

- Coût : 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, etc
- Si US#1 = 2 alors US#2 = 3 (Scrum Master)

La somme des coûts des USs donne le coût du Back Log

- Coût abstrait !

id	User Story	Prio	Coût
#1	En tant que ...	N°5	3
#2	En tant que ...	N°1	2
#3	En tant que ...	N°3	5
#4	En tant que ...	N°2	3
...
.			
			=410

LA CONCEPTION = LES SPRINT



Sprint = période de temps pendant laquelle l'équipe travaille à réaliser un ensemble fini de US

La séparation du BackLog en plusieurs sprint et la première étape de la conception

Un sprint a un coût estimé

id	User Story	Prio	Coût
#1	En tant que ...	N°5	13
#2	En tant que ...	N°1	8
#3	En tant que ...	N°3	21
#4	En tant que ...	N°2	8
...
			=410



Sprint #1



Sprint #2

LA CONCEPTION = LES TÂCHES



Choix de l'architecture

- Impact sur les sprints suivants

Définition des composants

- Uniquement pour les US du sprint

Lister les tâches à faire

- Inclure les tests, l'intégration, documentation, qualité, et autres aspects techniques

Se répartir les tâches

- Répartition spontanée (Scrum Master)



LE DÉVELOPPEMENT = SUIVI DES TÂCHES



La réunion du matin (Daily Meeting)

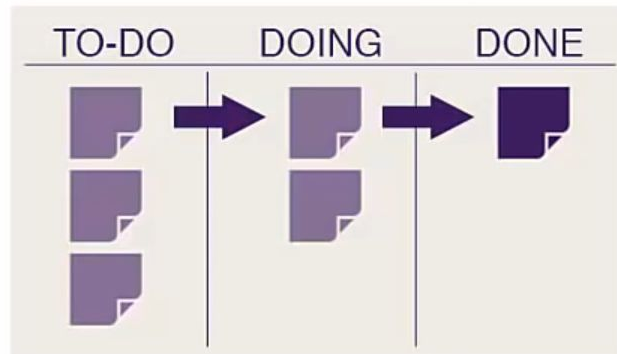
- Qui fait quoi? Qui a besoin de quoi?

Le développement

- Travail collaboratif

Bilan

- Ce qui a été fait, les points durs, l'amélioration



AVANCEMENT DU PROJET ET ITÉRATION

A la fin d'un sprint, on sait quels USs ont été réalisées complètement

- Vélacité = Somme des scores des USs complétés

La vélocité est un bon indicateur de la capacité de l'équipe

- Capacité = Score que l'équipe devrait pouvoir réaliser

=> Burn down chart



SCRUM DANS LA VRAIE VIE

Back Log

- Privilégiez les User Story assez conséquentes, proposant une réelle valeur ajoutée
- Détaillez au maximum les User Story, en utilisant des maquettes par exemple

Sprint

- Un sprint 0 peut vous aider à mettre en place l'architecture, le socle logiciel et l'environnement de développement
- Planifiez 3 sprint dès le début, et n'hésitez pas à replanifier
- Ajouter des tâches de test E2E qui permettent la validation d'un User Story

Tâches

- Lister les petites tâches réalisables par un développeur dans la journée
- Privilégiez le travail d'équipe au travail de spécialiste / mercenaire

Avancement

- Attendez 2 ou 3 sprints avant de tirer des conclusions sur votre avancement
- Avancez à un rythme de croisière

SCRUM Like

- N'hésitez pas à vous faire votre SCRUM

SYNTHÈSE

Méthode Agile

- Analyse = Back Log
- Conception = Sprint + Tâches
- Développement = Suivi des Tâches

Avantages

- Equipe Responsable
- Itération
- Time Box

Manques, Limites

- Tests, Jalons, Chiffrage Intrinsèque

