

Questions Agilité

Chedly Zouche

22 novembre 2021

1. SCRUM : les événements, le time-box de chaque événement, qu'est ce que le time-box ?
Le Timeboxing consiste à allouer une unité de temps fixe et maximale pour une activité. Cette unité de temps s'appelle Timebox. L'objectif du Timeboxing est de définir et de limiter le temps consacré à une activité. Scrum utilise le Timeboxing pour tous les événements Scrum et comme outil pour définir concrètement les tâches ouvertes ou ambiguës.
2. Le sprint 0 : C'est quoi ? Est ce qu'il donne lieu à une release ?
Comme un Sprint Scrum, l'objectif principal d'un Sprint Zero est la production. Mais un Sprint Zero ne nécessite pas de faire autant de développement logiciel intensif qu'un Scrum Sprint. Plus précisément, les livrables d'un Sprint Zero doivent être les suivants
 - Un morceau de code utilisable, aussi petit qu'il soit
 - Un environnement minimal pour l'écriture de code
 - Une hiérarchisation des fonctionnalités ou une liste de User Stories
 - Un plan de publication assignant chaque User Story à un Sprint
 - Un plan pour l'implémentation la plus probable des fonctionnalités
3. Release, c'est quoi au juste ? quelle relation avec les sprints ?
Une Release est le moment où vous publiez réellement le produit alors qu'un Sprint n'est qu'une itération de temps, après laquelle le produit est sous une forme stable et libérable (Releasable). Selon le *Scrum Guide* :

The heart of Scrum is a **Sprint**, a time-box of one month or less during which a "Done", useable, and potentially **releasable** product Increment is created.
4. Quels sont les artefacts de SCRUM ?
 - Artefact 1 : Product Backlog
 - Artefact 2 : Sprint Backlog
 - Artefact 3 : Scrum Burndown Chart
5. Quels sont les rôles SCRUM ? Quelles responsabilités pour chaque rôle ?
 - Equipe de développement : Les membres de l'équipe Scrum mettent en œuvre le logiciel. Ils décident conjointement du nombre des exigences qu'ils peuvent sans aucun doute fournir lors Sprint.
 - Product Owner : Il représente les clients finaux et/ou autres parties prenantes et est responsable de maximiser la valeur du produit en assurant que l'équipe Scrum fournit le bon travail au bon moment. Le Product Owner décide la configuration logicielle requise pour une version du logiciel, et quand cette version sera livrée.
 - Scrum Master : Il soutient l'équipe Scrum pour exécuter le Framework SCRUM convenablement et l'aide à améliorer sa productivité et sa performance en continu.
6. Quand est ce qu'on peut dire que le sprint est terminé ?
Le Sprint est déclaré terminé après les réunions de Sprint Review et Sprint Retrospective

7. Le burndown : Qu'est ce qu'il indique au juste ?
Le Burndown montre la quantité de travail qui a été accomplie dans un Sprint, et le travail total restant.
8. Pendant la retrospective du sprint, quel est le rôle du Scrum Master ?
Le Scrum Master joue le rôle de facilitateur/modérateur pendant la retrospective.
9. Que discute-t-on pendant le sprint review ?
L'équipe Scrum démontre ses résultats de travail. Le Product Owner contrôle si l'équipe a répondu aux exigences qu'elle avait engagé lors de la réunion de planification du sprint avec précision ou non.
10. Qui est censé obligatoirement assister au Daily Scrum ?
Tous les membres de l'équipe Scrum, le Scrum Master et le Product Owner Scrum doivent rejoindre les Daily Scrums.
11. Quel est l'objectif de l'équipe Scrum à la fin de chaque Sprint ? Compléter la quantité de travail / les User stories définies dans le Sprint Planning.
12. Qui a le dernier mot sur la priorité des fonctionnalités comprises dans un Backlog produit ?
Le Product Owner
13. Quelle est la durée maximale de la Revue de sprint ?
Quelle que soit la durée du Sprint, elle prend généralement une à deux heures.
14. Que trouve-t-on dans le Backlog du produit ?
Le Backlog de produit contient toutes les exigences connues du projet :
 - Demandes de fonctionnalités et leurs user stories de haut niveau
 - Autres user stories nécessaires pour résoudre des Bugs connus ou réduire la dette technique ou l'amélioration de certaines fonctionnalités
15. Combien de Backlog on trouve quand 3 équipes travaillent ensemble sur un projet commun ?
Un Backlog global et 3 Backlogs locaux.
16. Quelle est la taille de l'équipe de développement préconisée dans Scrum ?
3-9 personnes par équipe (hors Scrum Master et Product Owner)
17. Quels sont les piliers de Scrum ?
Transparence, inspection et adaptation.
18. Qui a le droit de changer les priorités des éléments dans le backlog du produit ?
Product Owner
19. Quelle est la différence entre user story et cas d'utilisation ?
Les User Stories transmettent ce que l'utilisateur ou le client veut réaliser afin que les équipes tiennent toujours compte des besoins de l'utilisateur. Alors que les Use Cases concentrent sur le comportement et les fonctionnalités du système à produire.
20. Quelle est la différence entre Backlog du produit et Backlog du sprint ?
La différence entre le backlog de produit et le backlog du sprint est que le backlog produit collecte toutes les tâches du projet qui doivent être terminées pour atteindre le produit cible. Le backlog de sprint inclut des tâches individuelles du backlog produit. Ces tâches doivent être terminées lors d'un Sprint.
21. Quelle est la différence entre Agile et SCRUM ?
Agile est un ensemble de principes itératifs et incrémentiels alors que SCRUM est une implémentation d'une méthodologie agile.

22. Qu'est ce que le "Scrum de Scrums" ?

Le Scrum des Scrums ressemble au Daily Scrum sauf qu'il s'introduit dans le contexte de plusieurs équipes Scrums. Le but du meeting n'est plus le travail d'un membre de l'équipe Scrum mais plutôt du travail de toute une équipe Scrum.

23. Quelle est la forme d'un user story ?

As an [actor], I [want|must] [action] so that [achievement]

24. Qu'est ce que la Vitesse ?

La vitesse/le taux de progression d'une équipe Scrum est appelé « Velocity ». Il exprime le nombre total de story points complétés que l'équipe Scrum délivre par Sprint (Itération).

25. Que signifie DoD ? Expliquez

Definition of Done : les facteurs qui définissent quand une fonctionnalité est terminée et quand elle répond aux normes de qualité requises.