

# LA NUIT DES TOUPOUTOUS

## I. INTRODUCTION

“Réseau social quand tu nous tiens” ? En voilà un thème approprié pour l'équipe des Toupoutous ! Nous, les Toupoutous, sommes des créatures gentilles et sociables, ennemis jurés des Télétubbies. Nous formons une équipe soudée de développeurs et de graphistes. Et en plus on adore donner des cadeaux à nos amis =)



## II. GESTION DU PROJET

### METHODOLOGIES

Nous avons choisi de travailler de manière agile, en utilisant la méthode Scrum pour la gestion du projet, et le Behaviour-Driven Development pour la conception technique du projet.

#### SCRUM

Concernant la méthode Scrum, nous nous sommes répartis les différents rôles :



#### Product Owner : Paul Chobert

Il est celui qui maîtrise le plus les technologies que nous allons mettre en oeuvre. Il a donc un meilleur recul de la faisabilité et la durée de développement des fonctionnalités.



#### Scrum Master : Sébastien Azimi

Il est chargé de favoriser la communication entre les membres de l'équipe dans le respect de la méthodologie Scrum. Il doit également minimiser les perturbations externes qui réduisent la productivité de l'équipe.



#### Le plus important, l'Equipe : Adrian Bracigliano, Lucas Bee, Léo Unbekandt, Benjamin Winter, Sina Ahmadian et Victor Bahl.

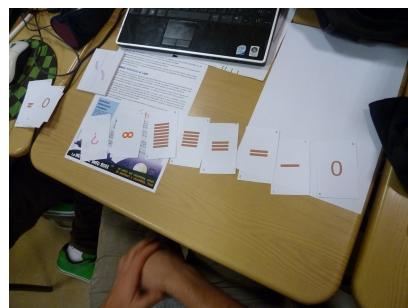
L'équipe est **auto-gérée**. Chaque membre est investi dans le projet. Il **choisit** les fonctionnalités qu'il va réaliser. Attention : les acteurs du projet ne doivent pas se sentir isolés, mais au contraire soudés. De l'entraide naît l'émulation de l'équipe.

D'après nos différentes sources, les sprints de la méthode Scrum durent typiquement une semaine. La Nuit de l'Info ne durant qu'une nuit, il nous faut adapter la méthode.

Nous avons très exactement de 16h41 à 07h59, soit 15h18. Voici comment le temps de travail a été réparti :

- 45min pour le brainstorming préliminaire : définir les enjeux et limites du projet
- 30min pour définir les **Stories**
- 15min de **Planning Poker** pour estimer la valeur en points des Stories, en groupe
- 5min de priorisation des Stories, sous la responsabilité du Product Owner.
- 3 sprints au total. Ce nombre a été défini à l'issue de l'étape précédente.
- 3h45 par sprint.
- 5min de "**Daily**" **Scrum** au milieu de chaque sprint pour que tous connaissent l'avancée du projet et les difficultés rencontrées, et répartir à nouveau les ressources humaines si nécessaire.
- 15min par **revue de sprint** (à la fin de chaque sprint) pour faire le bilan de ce qui a été réalisé, et les fonctionnalités qui doivent l'être au prochain sprint.
- 30min pour le dîner.

Puisque rien ne se passe jamais comme prévu, nous nous sommes bien sûr accordés une certaine marge. En effet, le total de temps impartis mentionnés plus haut vaut 14h20, et non 15h18.



## **BEHAVIOUR-DRIVEN DEVELOPMENT**

Il est important de préciser que nous réalisons ce projet en **BDD**. En résumé :

1. Ecrire en Cucumber des stories définies au lancement du sprint ;
2. Rédiger les définitions des étapes nécessaires au bon déroulement du test ;
3. Lancer Cucumber et voir les tests échouer ;
4. Coder simplement de sorte que les différentes étapes du test pour que le test réussisse, en lançant régulièrement Cucumber, jusqu'à la résolution de toutes les erreurs listées par Cucumber.

Cette méthode présente l'inconvénient d'accroître considérablement le temps de développement. Nous passons beaucoup de temps à écrire les tests plutôt développer véritablement. En revanche, plus le développement du projet avance, plus il est crucial de pas engendrer des erreurs dans les fonctionnalités déjà développées. Le BDD résout ces problèmes puisqu'à tout instant chacun a conscience des dommages collatéraux qu'il peut causer en développant sa story.

## **COLLABORATION**

Le développement du projet s'effectue de manière collaborative par le biais de l'outil Git. De la maîtrise de cet outil dépend notre capacité de travailler en équipe.

Notre travail sera hébergée de manière open source sur [github](#).

## **COMMUNICATION**

### **REUNIONS**

Lors des réunions, nous avons tous pris connaissance du sujet afin de le comprendre et de s'en imprégner. Suite à un brainstorming de tous les membres de l'équipes, nous avons complété sur [piratepad.net/toupoutou](http://piratepad.net/toupoutou) afin de récolter toutes les idées.

## **DIFFICULTES**

Le temps ! La combinaison Scrum + BDD est une méthodologie lourde et nécessite beaucoup de temps, dès le lancement du projet. Entre l'estimation de la complexité des stories, la rédaction des stories sur les post-it, les Daily Scrum et les revues de sprint, nous perdons beaucoup de temps en développement.

## **CONCLUSIONS**

Scrum nous a fait perdre beaucoup de temps, certes, mais il a également permis de canaliser nos concentrations et factoriser nos idées.

# ANNEXE

## TECHNOLOGIES

### DEVELOPPEMENT

- Ruby et Ruby on Rails (<http://www.ruby-lang.org/fr/>, <http://rubyonrails.org/>)
- zeptoJS (<http://zeptojs.com/>)  
zeptoJS est défini comme un framework javascript super léger qui intègre les fonctionnalités jQuery les plus utilisées et conserve sa syntaxe.
- MongoDB (<http://www.mongodb.org/>) et mongoid (<http://mongoid.org/>)  
Ce système de gestion de données orienté documents et son ODM mongoid offrent un gain de temps car il n'y a pas de fichiers de migration, contrairement à l'ORM ActiveRecord.

### TEST

- Rspec (<http://rspec.info/>)
- Capybara (<https://github.com/jnicklas/capybara>)
- Cucumber (<http://cukes.info/>)
- Factory Girl ([https://github.com/thoughtbot/factory\\_girl](https://github.com/thoughtbot/factory_girl))

### INTÉGRATION CONTINUE

- Jenkins (<http://jenkins-ci.org/>)  
Jenkins est déployé sur le serveur [ci.toupoutou.fr](http://ci.toupoutou.fr). Chaque fois qu'un membre pousse ses modifications sur github (**git push**), Jenkins lance ses tests d'intégration qui vérifient que ces modifications n'altèrent pas d'autres parties du projet.

### DESIGN

- Foundation (<http://foundation.zurb.com>)  
Framework CSS qui offre nativement un *responsive layout*.