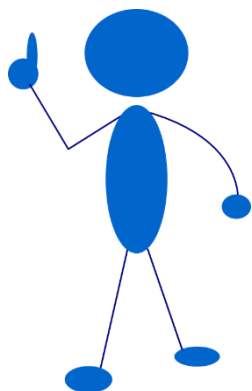


Agile game

But

- Comprendre l'intérêt de l'approche agile pour converger vers un produit qui satisfasse les besoins exacts du mandant
- Exercice: faire reproduire un dessin qui est décrit textuellement

Rôles



Mandant



Spécifieur



Dessinateur

Mandant

- Possède un dessin qu'il est seul à connaître
- Veut faire réaliser ce dessin par un dessinateur avec qui il communique via un spécifieur
- Explique son dessin verbalement, à l'exclusion de toute autre technique de communication, au spécifieur
- Valide les spécifications écrites par le spécifieur et donne ses commentaires verbalement. Mais le mandant ne peut pas lui-même écrire les spécifications

Spécifieur

- Ecoute la description par le mandant du dessin à faire réaliser
- Ecrit ses caractéristiques sur une feuille (spécifications)
- Présente ces spécifications au mandant pour validation.
- Communique les spécifications écrites au dessinateur (s'interdit de toute autre communication avec le dessinateur)

Dessinateur

- Reçoit les spécifications écrites du dessin à réaliser de la part du spécifieur.
- Si un élément de spécification n'est pas clair, indique le problème au spécifieur qui doit le remonter au mandant pour faire compléter la spécification
- Dessine en fonction de la spécification.

Experiences

- Waterfall
 - Le dessin est spécifié d'un seul coup
 - Le spécifieur peut poser toutes les questions qu'il veut pendant l'écriture initiale de la spécification
 - Quand elle est finie, cette spécification est transmise au dessinateur qui réalise le dessin
- Agile
 - On découpe la spécification en éléments importants dont on fait la liste
 - Les éléments sont dessinés l'un après l'autre.
 - Une fois un élément dessiné, le spécifieur prend le dessin et le montre au mandant qui indique verbalement au spécifieur les modifications à faire
 - Quand le dessin est terminé, il est comparé au dessin original

Expérience 1, Waterfall

- Le mandant explique son dessin au spécifieur
- Le spécifieur prend note de l'entièreté de la description et demande éventuellement des compléments d'information
- Quand le spécifieur pense que la spécification est exhaustive, il la transmet au dessinateur
- Le dessinateur lit les spécifications et s'il y a des zones d'ombre, demande au spécifieur de se faire préciser ces éléments par le mandant
 - Le spécifieur prend note des compléments donnés par le mandant et complète la spécification
- Quand la spécification est stable le dessinateur réalise le dessin décrit

Expérience 2, Agile

- Le spécifieur demande la liste des éléments importants du dessin au mandant et en prend note (caractéristiques)
- Le spécifieur transmet cette liste au dessinateur
- Le dessinateur choisit la caractéristique qu'il veut approfondir
- Le spécifieur demande au mandant le détail de cette caractéristique et en prend note oralement.
- Le spécifieur transmet ces détails au dessinateur qui les dessine puis remet son dessin au spécifieur pour validation par le mandant
- Le mandant regarde le dessin indique les corrections verbalement dont le spécifieur prend note pour les transmettre au dessinateur.
- Ces modifications sont transmises au dessinateur qui corrige le dessin

Communication

- La mandant ne doit exprimer que des spécifications fonctionnelles et non pas des éléments d'implémentation
 - Il doit dire ce que contient son dessin du point de vue conceptuel
 - Il ne doit pas dire comment dessiner (à 2 cm du bord tirer un trait vertical puis un trait à 90° vers la droite...)

Déroulement

- La classe est séparée en groupes de 3 personnes
 - Un mandant
 - Un spécifieur
 - Un dessinateur
- Procédure
 - Un dessin est distribué aux mandants
 - Les groupes ont 30 min pour faire reproduire le dessin
 - Les dessins sont comparés et l'expérience commentée en 15 min.
- Première expérience: waterfall
- Deuxième expérience: agile

Dessins

- Prendre un dessin de Dali, Magritte, Escher