

TP03

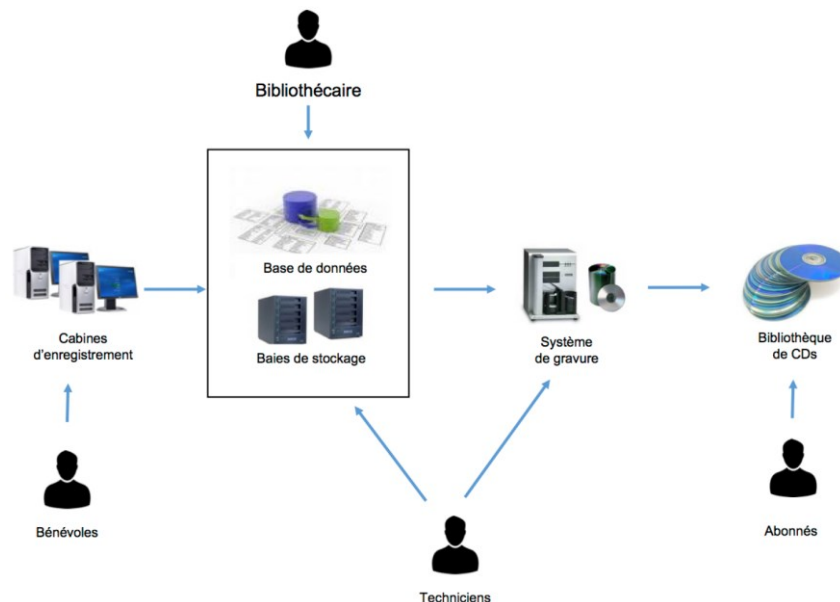
Pratique de SCRUM

A rendre pour la semaine suivant la séance d'exercices.

1 Cahier des charges

1.1 DIGIBOOK

Dans le cadre de la mise à disposition d'ouvrages audio à l'intention de leurs abonnés aveugles et mal-voyants, une association désire réaliser un logiciel permettant à des bénévoles de lire des livres, de les enregistrer sur support numérique (CD), puis de prêter les livres audio ainsi créés à leurs abonnés à la demande. Schématiquement, le besoin a été initialement défini de la façon suivante :



L'association dispose d'une centaine de lecteurs bénévoles susceptibles de lire à haute voix des livres afin de les numériser et d'un millier d'abonnés aveugles ou mal voyants, désirant « écouter » les livres mis à disposition. Plus de deux milles livres sont actuellement en attente de numérisation.

1.2 Spécifications

L'outil proposé doit fournir les services suivants aux utilisateurs du système :

- Le bénévole réserve un box d'enregistrement à la bibliothèque pour une session d'enregistrement en spécifiant au maximum 3 livres parmi les livres en attente d'enregistrement

- A la bibliothèque, le bénévole démarre sa session d'enregistrement sur l'ordinateur du box d'enregistrement.
- Le bénévole enregistre le livre audio pendant la session et peut quitter sa session à tout moment.
- Lorsqu'il reprend sa session d'enregistrement, il retrouve l'enregistrement là où il l'avait laissé et peut continuer l'enregistrement.
- Une fois l'enregistrement terminé, le bénévole peut lancer l'enregistrement d'un nouveau livre s'il lui en reste à enregistrer. Sinon il peut reprendre un rendez-vous pour une nouvelle session.
- Une fois l'enregistrement terminé, l'ensemble de l'ouvrage numérique est mis en attente pour vérification par le bibliothécaire.
- Le bibliothécaire dispose de la liste de tous les ouvrages audios terminées et en attente de vérification, qu'il peut écouter et dont il peut éditer les métadonnées (titre, ISBN, année, auteur, etc.).
- Une fois l'ouvrage vérifié et édité par le bibliothécaire, il est transféré sur la baie de stockage.
- Le technicien peut prendre n'importe quel ouvrage terminé sur la baie de stockage et lancer la gravure de l'ouvrage.
- Les ouvrages audio gravés sont ajoutés à la base de données de la bibliothèque, de telle sorte qu'un abonné peut les emprunter comme n'importe quel ouvrage.
- L'administrateur du système doit pouvoir visualiser les livres en cours de production, la liste des CD actuellement disponibles et l'ensemble des ouvrages actuellement empruntés.

1.3 Gestion de l'information

- Toutes les informations concernant les ouvrages (titre, ISBN, date de production, etc.) sont stockées dans une base de données centralisée, et toutes les opérations (production, gravure, prêt) doivent être gérées par le système dans cette base.
- Le bibliothécaire dispose le ou les livres papier sélectionnés lors de la prise de rendez-vous du bénévole dans le box avant l'arrivée de celui-ci.
- Le bibliothécaire est responsable de la qualité des livres audio enregistrés. Un enregistrement peut être supprimé si la qualité est jugée insuffisante ou si les règles d'enregistrement n'ont pas été respectées par le bénévole.
- Le technicien est responsable de la qualité des enregistrements gravés.

1.4 Langues

- La langue d'interface de l'outil est le français.

1.5 Statistiques

L'outil devra fournir différentes mesures liées à l'utilisation de l'application :

- Le nombre global d'ouvrages en cours de production, déjà produits, gravés.
- Le nombre de sessions réalisées par un bénévole donné.
- Le nombre d'ouvrages produit par un bénévole donné.

- Le taux d'annulation de rendez-vous par bénévole.
- Le taux d'ouvrages produits ou gravés rejetés par les contrôles qualité.

1.6 Plateformes

La prise de rendez-vous se fait via le site web de la bibliothèque. Le logiciel d'enregistrement est disponible sur Windows 7 et versions ultérieures.

2 Simulation SCRUM

A l'aide du cahier des charges précédent, effectuer en classe les tâches suivantes :

Individuellement

1. Identifier la liste des stories du product backlog (10 stories maximum).
2. Ordonner les stories par business value (degré d'importance métier).

Par groupe de 4 :

Tous en tant que développeurs : créer la story de référence (car il n'y en a pas d'autre)

1. Choisir un des 4 product backlogs de votre groupe.
2. Sélectionner une story simple et compréhensible dans ce backlog.
3. Estimer collectivement sa charge de travail exprimée en heures/développeur.
4. Assigner à cette même story une difficulté exprimée en story points. Il faut choisir une valeur qui corresponde à sa difficulté relative.
5. Ces deux estimations permettent de faire le lien entre storypoints et heures/développeur.

1 product owner et 3 développeurs

- L'un des membres joue le rôle du PO
6. Ajouter 1 ou 2 technical stories dans le backlog.
 7. Pour chaque story, se faire expliquer la story par le PO puis estimer la charge de chaque story par la **méthode de planning poker**.
 8. Associer une charge de travail à chaque story.
 9. Planifier le premier sprint (2 semaines) en tenant compte du nombre d'heures/développeur disponible.
 10. Identifier les différentes tâches associées à chaque story du sprint et réaliser le sprint backlog.
 11. Répartir et attribuer chaque tâche aux membres de l'équipe en concertation. Noter les initiales du développeur sur chaque tâche.

3 Lecture

Lire le document The Product Backlog (disponible sur Moodle) et présenter en quelques ligne les métaphores utilisées par Mike Cohn pour justifier l'idée du backlog et des stories.

À Rendre

- Le product backlog et le sprint backlog avec évaluation de la charge de travail des stories
- Le découpage des stories en tâches avec leur charge et heures/développeur
- Un résumé d'une page sur le product backlog (exercice 3), au format pdf