

Génie Logiciel

TD/TP - Modèles de développement & Méthodes Agiles

Exercice 1. Questions de compréhension

Question 1. Expliquer la différence entre : *modèle itératif, modèle linéaire, modèle incrémental*.

Question 2. Proposez un tableau comparatif entre les méthodes traditionnelles (cycle en V, en Cascade, ...) et les méthodes agiles. Vous pouvez utiliser des critères tels que le *changement*, le *suivi de l'avancement*, la *gestion des risques*, la *mesure du succès*, ...

Exercice 2. User Stories

Voici une user story définie pour un logiciel d'assurance auto :

« **En tant** qu'internaute, **je peux** naviguer sur le site, saisir mes informations personnelles et celles du véhicule, et soumettre une demande en ligne, **afin** d'obtenir une couverture d'assurance automobile. »

Question 1. Que pensez-vous de cette user story ?

Un responsable de stock écrit la user story suivante :

« **En tant** que responsable du stock, **je veux** pouvoir commander la bonne quantité de produits que nous allons vendre **afin** d'éviter d'avoir des coûts de stock trop élevés. »

Question 2. Qu'est ce qui est ambiguë dans cette user story ? Proposez une correction

Exercice 3. Expertise Scrum

1. Qui est le fondateur de la méthode SCRUM ?
 - a. Ken Schwaber
 - b. John Snaugh
 - c. Larry Page
 - d. Alex Ferguson
2. Quand est-ce qu'une réunion rétrospective doit-elle avoir lieu ?
 - a. À la fin de chaque sprint, avant la démo
 - b. À la fin de chaque sprint après la démo
 - c. À la fin du projet uniquement

- d. À la livraison de chaque release uniquement
 - e. À n'importe quel moment quand l'équipe souhaite s'améliorer
3. En Scrum, qui valide les user-stories pour qu'elles passent de « **test** » à « **done** » ?
- a. Le scrum master
 - b. Le product owner
 - c. L'équipe de développement
4. Comment est ordonné le Product backlog ?
- a. Au hasard
 - b. À la volonté du Product Owner
 - c. Les gros items en priorité
 - d. Les items possédant la plus grande valeur ajoutée en bas et les moins importants en haut
5. Le sprint de 3 semaines a commencé vendredi, avec une équipe de 10 personnes. Le lundi lors de la mêlée quotidienne du matin, on apprend qu'un développeur s'est cassé le bras droit au foot, il est plâtré pour une semaine.
- a. Le Scrum Master interdit le foot à toute l'équipe jusqu'à la fin de la release
 - b. L'équipe diminue sa capacité sur le sprint en enlevant des stories au périmètre.
 - c. On lui trouve un remplaçant
 - d. On verra ce que ça donne et en attendant on lui achète une souris pour gaucher
6. Un sponsor important du projet tient beaucoup à une fonction mais ne sait pas bien de quelle façon elle pourrait être proposée aux futurs utilisateurs du produit. Vous êtes Product Owner, que faire ?
- a. Lui demander d'écrire la spécification
 - b. Définir une story simple sans IHM définitive et la mettre prioritaire
 - c. Mettre sa demande à la fin du backlog
 - d. Attendre qu'il dise clairement ce qu'il veut.
7. Pour réaliser la story « tableau de bord », il faut que le composant qui envoie les données fonctionne. Il doit être développé par une autre équipe. Vous êtes en train de mettre à jour la planification de release, à quelques jours du démarrage du prochain sprint.
- a. La story est planifiée dans le prochain sprint
 - b. La story ne peut pas être planifiée tant que le composant n'est pas fini
 - c. La story est planifiée dans le sprint après le suivant et on prévient l'autre équipe
 - d. L'équipe développe elle-même le composant