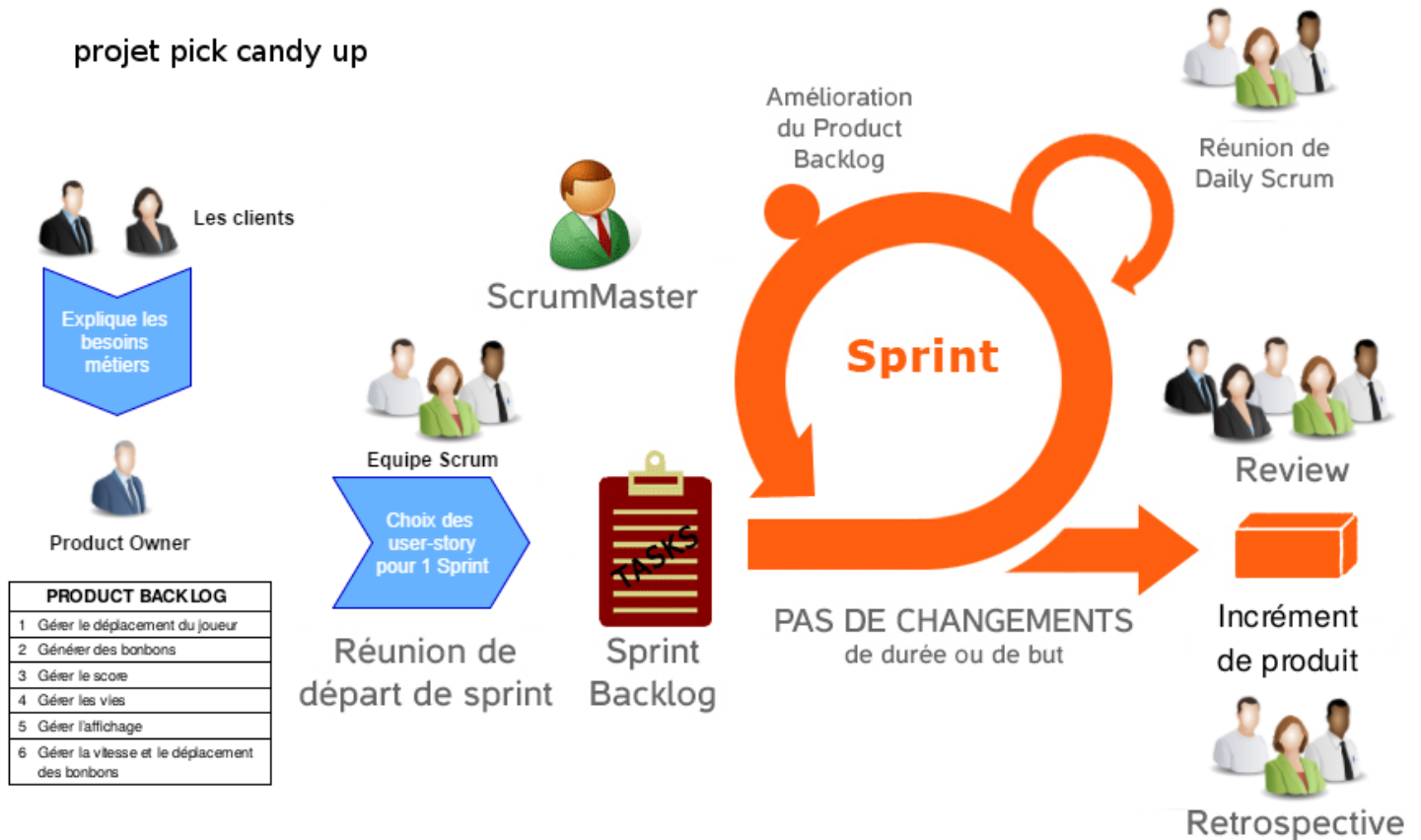


## projet pick candy up



Source : <https://blog.myagilepartner.fr/index.php>

### Quelques explications sur des termes particuliers :

Le **sprint** est une période au bout de laquelle l'équipe délivre un incrément du produit, potentiellement livrable.

La **mêlée quotidienne (daily scrum)** est une réunion de planification « juste à temps » et permet aux développeurs de faire un point de coordination sur les tâches en cours et sur les difficultés rencontrées. Seule l'équipe de développement intervient. À tour de rôle, chaque membre aborde trois sujets :

- ce qu'il a réalisé la fois précédente ;
- ce qu'il compte réaliser aujourd'hui pour atteindre l'objet du sprint ;
- les obstacles qui empêchent l'équipe d'atteindre le but du sprint.

Une **user story** est une description simple d'une fonctionnalité. Elle est écrite de façon à être compréhensible par l'ensemble des intervenants, du product owner au développeur.

Le **product backlog** est une liste ordonnée de tout ce qui pourrait être requis dans le produit.

## Les intervenants

| Nombre         | Description du rôle  | Rôle          |
|----------------|--|---------------|
| 1              | Représente les clients et les utilisateurs.<br>Oriente l'activité de l'équipe de développement en définissant l'ordre dans lequel les fonctionnalités seront développées.<br>Rédige le product backlog (carnet du produit).<br>Rédige le document de recette.<br>Assiste le scrum master dans la rédaction des users stories avec un choix des priorités, des tâches.<br>Participe avec l'équipe à la définition de l'objectif du sprint au début de celui-ci.   | Product owner |
| 1              | C'est un « leader au service de l'équipe ».<br>Aide le Product owner à organiser le product backlog.<br>Gère le processus de développement (définition de la durée des sprints, des modalités de tenues et de l'ordre du jour des réunions scrum...).<br>Communique la vision et les objectifs à l'équipe.<br>Aide à maximiser la valeur produite par l'équipe en identifiant quelles interactions avec l'extérieur lui sont utiles, et lesquelles sont freinantes.<br>Rédige les compte-rendus de réunions. | Scrum master  |
| 5 ou 6         | Livrer à chaque fin d'itération une nouvelle version de l'application enrichie de nouvelles fonctionnalités et respectant le niveau de qualité nécessaire pour être livrée.  | Développeur   |
| 1 ou plusieurs | Passer commande du produit.<br>Suivre l'enrichissement des fonctionnalités du produit.<br>Donner son avis sur l'évolution du produit.<br>Tenir compte des avis et/ou recommandations de l'équipe scrum.  | Client        |