

		DIVERS
corrigé le 06/03 21h53 rôle de testeur en attente de vérification	<p>1 seul PO par projet, origine scrum : <u>empirisme</u> (xp) et <u>pensée lean</u>.</p> <p>BEFORE : dev team > BA*, testeur, dev inf. NOW : developers > BA, testeur, developers inf.</p> <p>BEFORE : scrum team > PO, SM, dev team. NOW : scrum team > developers, PO, SM.</p> <p>BEFORE : <u>dev team</u> > entre 3 et 9 personnes. NOW : <u>scrum team</u> > 10 personnes maximum.</p> <p>On évite pas les problèmes en agilité, on va au devant des problèmes pour les résoudre.</p> <p>Multiple scrum teams, same DOD.</p> <p>*BA : Business Analyst.</p>	ils mélangent les versions (ancienne/nouvelle) dans les questions de la certif. Si dans la question, il y a "dev team" : ancienne, si "developers" : nouvelle.
Burndup/Burndown chart, KPI	<p>An estimate of the total work remains till the end of the sprint, shows the evolution of remaining effort against time. This is a good practice, not mandatory in the scrum guide.</p> <p>NEW : KPI > cumulative flow diagram : reduire la colonne "en cours".</p> <p>NEW : KPI > vélocité : des story points (mesure sur 5 sprints), pour savoir nbre pts/sprint.</p> <p>UP : Outil non précis et ne prévoit pas.</p> <p>DOWN : analyse de tendance et prévision.</p> <p>Responsable : developers.</p>	Pour toute question où il y a la notion d'obligation, la réponse sera FALSE (le but est de réduire les obligations).
Cone of uncertainty, déviation	First couple sprints. Au bout du 5ème sprint, on commence à connaître la vélocité. How much is known about the Product over time . SI déviation >>> correction "as soon as possible".	Professionnal Scrum Master 1 (PSM1)
Sprint (événement scrum)	<p>Cancellation : PO only (OR if sprint goal obsolete or cannot be met).</p> <p>Le sprint zero n'existe pas. <u>Is over when the timebox expires</u>.</p> <p>Longueur maximale : 1 mois sinon, pas de norme selon de scrum guide MAIS on établit sa longueur en fonction : de la possibilité d'être en réunion avec les stakeholders et des "done" pouvant être faits + fréquemment.</p> <p>La qualité ne doit pas baisser, l'objectif ne doit pas être mis en danger, scope may be clarified and re-negotiated.</p> <p>Le sprint est le SEUL moment dans lequel on n'inspecte pas et on n'adapte pas.</p> <p>Durant le sprint > choix des besoins livrables le mois, spec f, dev, test, livraison.</p> <p>At the end of the sprint : the delivery is working, functional, DONE.</p>	collaboration avec PMI-PMI qui impose d'être moins prescriptif mais plus descriptif d'où les changements dans le scrum guide 2020.

Sprint planning (événement scrum)	<p>8h max pour 1 mois et si moins alors "less", responsable: scrum team, pas la place des stakeholders mais ils peuvent y assister.</p> <p>Participants : la scrum team (scrum master, product owner, developers). Others possible to provide <u>technical advice</u> TOUT LE MONDE PEUT Y ASSISTER.</p> <p>Comment le travail sera fait pour le prochain increment ? (work needed to deliver)</p> <p>Qu'est-ce qui sera livré? (delivered in the Increment resulting).</p> <p>Le BA rédige les user stories. <u>The sprint backlog is fully formulated in this event.</u></p> <p>NEW : Les questions sur le choix des user stories : why (sprint goal), what (PB items), how (tasks). <u>No mandatory prerequisites.</u></p> <p>input : last sprint, PB, past performance, last increment.</p> <p>L'important est la planification des premiers jours. Les developers se défendent avec la vélocité (Business Value pour le client, Story Points pour la scrum team).</p>	1 mois : 20 jours de travail.
Daily Scrum (événement scrum)	<p>Plan of work for next 24h, inspecting work since the last, forecasting upcoming sprint work.</p> <p>Developers only, 15 minutes (OR LESS IN DURATION), peu importe la taille de l'équipe, debout ou pas, tous les jours, le matin, toujours au même endroit (reduces complexity).</p> <p>BEFORE : 3 questions > hier, aujourd'hui, blocages. NOW : <u>questions ou discussion, tout est possible</u> (no specific format). Team members synchronize their work and progress.</p> <p>Le scrum master ne la "conduit" pas.</p> <p>3 questions du scrum master : je vois les obstacles qui empêchent d'aller au but, j'ai vu hier ce qui peut aider les developers, je peux les aider aujourd'hui à atteindre ce but.</p> <p>--NO CANCELLATION ALLOWED--</p>	
Backlog Refinement ou Grooming (non événement)	<p>Le PO, developers. BEFORE : "consume not more than 10% of the capacity of the developers"</p> <p>NOW : capacité ou durée à l'appréciation.</p> <p>Not for the current sprint in progress, during the sprint in preparation for the next sprint(s).</p> <p>Ongoing process, act of adding detail.</p>	Le mot scrum est apparu en 1995, l'agilité en 2001, le 1er scrum guide en 2011, le 2ème en 2020.

Sprint Review (événement scrum)	4 heures max pour 1 mois et si moins alors "less", but : présenter le produit (travail réalisé) durant le sprint en cours OU "a revisited PB", inspecter le résultat. C'est pour les stakeholders, scrum master, developers, PO, TOUT LE MONDE PEUT Y ASSISTER. It's not JUST a demo et possible de ne rien livrer.	
Sprint rétrospective (événement scrum)	3 heures max, cérémonie scrum en fermeture du sprint qui se réalise juste après la sprint Review. <u>C'est pour la scrum team.</u> Moment of : Lessons learned. (pour les processus) Sert à améliorer pour les prochains sprints, identifier ce qui a été bien et qui a du potentiel d'amélioration (continue), analyser ce qui s'est passé >> >>> people, relationships, process, and tool. <u>Most appropriate moment to change the DOD.</u> if improvement possible, include at least 1 high priority process for the next.	
Sprint backlog	The PB items selected for this sprint + the plan for delivering them, it is the developer's plan. NEW : Les questions sur le choix des user stories : why (sprint goal), what (PB items), how (tasks). (contains use case, tasks or user stories). A prioritized list of tasks to be completed during the project. changes during sprint: <u>developers ONLY</u> (belongs solely, <u>possible to add new work</u>). Utiliser la fin du dernier sprint pour planifier les premiers jours du nouveau sprint. La modification / réestimations des user stories est préférable à l'annulation d'un sprint.	

Product backlog (PB)	<p>Responsable : PO uniquement.</p> <p>Les items sont estimés en fonction de la business value et des story points (developers in collaboration with the PO). Any technique should be used for representing PB items.</p> <p>Ce qui n'est pas fini n'est pas reporté au prochain sprint, c'est mis dans le PB.</p> <p>Developers should use the same PB. Ready : well refined, at the top, can be done in 1 sprint.</p> <p>Il peut se faire aider par le scrum master notamment.</p> <p>>>> dynamic, never complete, existe tant que le produit existe.</p> <p>C'est la seule source pour tout changement du produit. Optionnel : tests prouvant le "done" et les dépendances. Le 1er sprint peut <u>commencer</u> même si le PB n'est pas complet.</p> <p>Management : <u>PO</u> responsable et <u>ordonne comme il veut selon SES critères</u> (whatever is deemed most appropriate by the PO).</p> <p>Items of the PB larger than the items in the sprint backlog.</p>	
Definition of Ready DOR	<p>La user story est claire, précise et comprise. Pour la scrum team, le PO peut y assister. Se fait n'importe quand. Ready if it can be done in 1 sprint.</p>	
Definition of DONE DOD	<p>Developers (responsable du suivi du travail restant), la définition de "done" <u>créée par les developers</u> peut possiblement <u>s'adapter</u> à chaque RETRO <u>par la scrum team</u>, n'aide pas à calculer la vélocité. Le DOD évolue avec la maturité des developers.</p> <p>DONE est l'objectif, pas la réduction de la dette technique par un sprint spécial (hardening).</p> <p>Doit respecter : conventions & standards, same definition for other teams working on the same product. Increase transparency, create a shared understanding of when work is complete, ensures artifact transparency, is used to access, guides the developers.</p>	
Increment	<p>Une user story devient increment si respect du DOD, il peut être livré (en prod ou non).</p> <p>C'est la somme de tous les PB items and the value, fait par les developers, valuable when it reduces operational costs and increases customer satisfaction, includes regression testing.</p>	

Scrum team	<p>Scrum master, product owner, developers.</p> <p>Différentes équipes scrum d'un même produit peuvent NE PAS avoir des sprints de longueur différente (does not require) et ne pas avoir de sprint "alignés".</p> <p>Elle fait le SPRINT PLANNING, responsible for crafting the sprint goal during it. Elle doit être autosuffisante. <u>Increased creativity, commitment and feeling of accountability.</u></p> <p>Qualités importantes : flexibility, creativity, productivity.</p> <p>Should have all competencies, should choose how best to accomplish their work.</p> <p>If a 2nd scrum team is added, productivity is likely to <u>decrease</u>.</p> <p>BEFORE : self-organizing, NOW : self-managing, collaborates and supports its team members.</p>	
Scrum artifacts	<p><u>il y en a 3</u> : PB (product goal), sprint backlog (sprint goal), increment (DOD).</p> <p>Inspect frequently, but it should not get in the way of the work. Sprint goal provides guidance.</p> <p>PILARS : TIA > transparency (responsable scrum master), adaptation, inspection.</p> <p>Awareness of the artifacts : transparency.</p> <p>Si retard dû à un élément manquant, être sûr d'avoir des tâches à faire pour le prochain sprint en attendant.</p>	
Scrum	<p>Framework : n'est pas adaptable aux projets car chaque composant sert un objectif spécifique, container for other techniques and methodologies.</p> <p>Events : Additional meetings allowed, if sprint cancelled: PB re-estimated under PO supervision. Scrum is not designed for static requirements.</p> <p>Development : pas seulement le dev logiciel mais TOUT envisager.</p> <p>No titles for developers & no sub-teams, accountability belongs to the developers.</p> <p>VALUES : Courage, openness, focus, commitment, respect (<u>all affected by lack of trust</u>)</p> <p>ESSENCE : a small team flexible and adaptive.</p> <p>Scrum can be used EVERYWHERE. Scrum Master usually does care about those outside the Scrum Team. SHORT ENOUGH.</p> <p>les 4 : role, events, artifacts, rules. Releases ? Frequently enough.</p>	<p>Rolling wave, sans fin.</p> <p>NOT a cookbook.</p> <p>NOT a process.</p> <p>NOT a methodology.</p>

Le PO	<p>Sa responsabilité : la PB, pas le produit ni du delivery.</p> <p>Interêts : le produit, les stakholder (le PO prend et donne le feedback de ces derniers pour évaluer la VALEUR), ordering items, optimizing value, keep visible & transparent the work on next, perform release planning, estimates : business value.</p> <p>monitoring progress toward high-level goals. He is the chief product visionary.</p> <p>KVA : current value, ability to innovate, time-to-market (expert).</p> <p><u>Pas le problème du PO</u> : coach the developers, remove impediments to the developers.</p> <p>Iterating vision every sprint, planning features, articulating the product vision (early and often).</p> <p>Releases ? C'est le PO <u>qui décide la mise en prod...</u> the risk for the value, absorption by the customer, the costs and benefits, the constraints by the new release. Il peut déléguer l'écriture des user-stories aux developers mais il en est responsable.</p> <p>Il n'assigne AUCUNE tâche aux developers.</p> <p>If not available for the developers, <u>discuss the matter with the scrum master</u>.</p>	proxy PO : son adjoint
Le Scrum Master	<p>Servant leader sans pouvoir, helping developers to create value, removing impediments, coaching the developers, champion scrum, by facilitating developer decision-making.</p> <p>Is responsible for conducting the Daily Scrum. NOW : Il est <u>responsable</u> de la réussite de la scrum team, primary purpose at the daily scrum is to manage the time-box.</p> <p>Leading & coaching org, working with other scrum masters, planning scrum implementations.</p> <p>Facilitating and teaching scrum events, <u>techniques for PB management</u>, empirical env.</p> <p>IS A MANAGEMENT POSITION, shielding from interruptions.</p> <p>Si le PO a des soucis avec les user stories, il peut les rédiger.</p>	
the Stakeholders	<p>allowed : The Sprint Review.</p> <p>Ceux qui paient pour utiliser, ceux qui utilisent le produit en développement, ceux qui paient pour développer.</p> <p>Si conflit d'opinions, tout prendre en considération et maximiser la valeur même si the last word est pour le PO.</p>	
KANBAN	Sur le tableau avec les colonnes, limiter le "en cours" (Work In Progress).	

DIVERS	<p>burndown chart >> tous ces termes n'existent pas dans le guide scrum.</p> <p>La vélocité est une mesure de la maturité de l'équipe, pas un indice de réussite.</p> <p>Composition des équipes de dev en fonction de la "self-organization".</p> <p>Developers : Adjustments to its engineering practices whenever needed.</p> <p>User story : se rédige comme suit : en tant que, je veux, afin de.</p> <p>Méthode Moscow pour <u>prioriser</u> selon les points accordés aux Should et Could.</p> <p>Planning Poker : story points estimés avec la business value et la complexité de dev. (points des dev : prendre le max et le min, si trop grand écart, réévaluer sinon la moyenne).</p> <p>Dette technique : non respect de la conception voulue ou non induisant des coûts supplémentaires vus comme des intérêts : budget spent + velocity reduced..</p> <p>Time-box : it can take NO MORE than.</p> <p>Customer feedback : validated learning.</p>	