

		<b>DIVERS</b>
<b>corrigé le 03/03 à 09h</b>	<p><b>1 seul PO par projet</b>, origine scrum : <u>empirisme</u> (xp) et <u>pensée lean</u>.  BEFORE : dev team &gt; BA*, testeur, dev inf. NOW : developers &gt; BA, testeur, developers inf.  BEFORE : scrum team &gt; PO, SM, dev team. NOW : scrum team &gt; developers, PO, SM.  BEFORE : <u>dev team</u> &gt; entre 3 et 9 personnes. NOW : <u>scrum team</u> &gt; 10 personnes <b>maximum</b>.  *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.
<b>Burndup/Burndown chart, KPI</b>	<p>An estimate of the total work remains till the end of the sprint, shows the evolution of remaining effort against time.  NEW : KPI &gt; cumulative flow diagram : reduire la colonne "en cours".  NEW : KPI &gt; vélocité : des story points (mesure sur 5 sprints), pour savoir nbre pts/sprint.  UP : Outil non précis et ne prévoit pas.  DOWN : analyse de tendance et prévision.  Responsable : developers.</p>	Pour toute question où il y a la notion d'obligation, la réponse sera <b>FALSE</b> (le but est de réduire les obligations).
<b>Cône d'incertitude, déviation</b>	First couple sprints. Au bout du 5ème sprint, on commence à connaître la vélocité. How much is known about the Product over time . <b>SI déviation</b> >>> correction "as soon as possible".	Professionnal Scrum Master 1 (PSM1)
<b>Sprint (événement scrum)</b>	<p><b>Cancellation</b> : PO only (OR if <b>sprint goal obsolete ( ou inatteignable)</b>). Le sprint zero n'existe pas.  Longueur maximale : 1 mois sinon, pas de norme selon de scrum guide MAIS on établit sa <b>longueur</b> en fonction : de la possibilité d'être en réunion avec les stakeholders et des "done" pouvant être faits + fréquemment.  La qualité ne doit pas baisser, l'objectif ne doit pas être mis en danger, scope may be clarified and re-negotiated.  Le sprint est le SEUL moment dans lequel <b>on n'inspecte pas et on n'adapte pas</b>.  Durant le sprint &gt; choix des besoins livrables le mois, spec f, dev, test, livraison.  <b>At the end</b> 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.

<b>Sprint planning (événement scrum)</b>	<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.</p> <p>NEW : Les questions sur le choix des user stories : why (sprint goal), what (product backlog items), how (tasks).</p> <p><b>input</b> : last sprint, product backlog, past performance, last increment.</p> <p>L'important est la planification <b>des premiers jours</b>. 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.
<b>Daily Scrum (événement scrum)</b>	<p>Plan of work for next 24h, inspecting work since the last, forecasting upcoming sprint work.</p> <p>Developers only, 15 minutes 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 &gt; hier, aujourd'hui, blocages. NOW : <u>questions ou discussion, tout est possible.</u></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>	
<b>Backlog Refinement ou Grooming (non événement)</b>	<p>Le PO, developers. BEFORE : "consume not more than 10% of the capacity of the developers"</p> <p>NOW : à l'appréciation.</p> <p>Not for the current sprint in progress, on prépare le sprint suivant à la mi-sprint, durée à la convenance.</p> <p>Ongoing process, <b>act of adding detail.</b></p>	Le mot scrum est apparu en 1995, l'agilité en 2001, le 1er scrum guide en 2011, le 2ème en 2020.

<b>Sprint Review (événement scrum)</b>	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 product backlog", 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.	
<b>Sprint rétrospective (événement scrum)</b>	3 heures max, cérémonie scrum en fermeture du sprint qui se réalise juste après la sprint Review. C'est pour la scrum team, donc le PO y participe et peut adapter le "done". ( pour les processus) Sert à <b>améliorer</b> pour les prochains sprints, <b>identifier</b> ce qui a été bien et qui a du potentiel d'amélioration (continue), <b>analyser</b> ce qui s'est passé >> >>> people, relationships, process, and tool. if <b>improvement</b> possible, include at least 1 high priority process for the next.	
<b>Sprint backlog</b>	The Product Backlog 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 (product backlog items), how (tasks). <b>changes during sprint:</b> <u>developers ONLY</u> (belongs solely, <u>possible to add new work</u> ). Utiliser la fin du dernier sprint pour planifier <b>les premiers jours</b> du nouveau sprint. La modification / réestimations des <b>user stories</b> est préférable à l'annulation d'un sprint.	
<b>Product backlog</b>	Responsable : PO uniquement. Les developers sont responsable des <b>estimations</b> . Any technique should be used for <b>representing</b> product backlog items. Ce qui n'est pas fini n'est pas reporté au prochain sprint, c'est mis dans le product backlog. developers <b>should</b> use the same product backlog. <b>Ready</b> : well refined, at the top, can be done in 1 sprint. Il peut se faire aider par le scrum master notamment. > dynamic, never complete, existe tant que le produit existe. C'est <b>la seule source</b> pour tout changement du produit. <b>Optionnel</b> : tests prouvant le "done" et les dépendances. <b>Management</b> : <u>PO</u> responsable et <u>ordonne comme il veut</u> .	

<b>Definition of Ready DOR</b>	La user story est claire, précise et comprise. Pour la scrum team, le PO peut y assister. Se fait n'importe quand.	
<b>Definition of DONE DOD</b>	<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.</p> <p>DONE est l'objectif, <b>pas la réduction de la dette technique par un sprint spécial (hardening)</b>. Doit respecter : conventions &amp; standards, same definition for other teams working on the same product, pas de travail supplémentaire à faire. ensures artifact transparency, is used to acces, guides the developers.</p>	
<b>Increment</b>	<p>Une user story devient increment si respect du DOD, il peut être livré (en prod ou non). C'est la somme de tous les product backlog items and the value, fait par les developers, valuable when it reduces operational costs and increases customer satisfasfaction, includes regression testing.</p>	
<b>Scrum team</b>	<p>Scrum master, product owner, developers. 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". Elle fait le SPRINT PLANNING, responsible for crafting the sprint goal during it. Elle doit être autosuffisante. Qualités importantes : flexibility, creativity, productivity. Should have all competencies, should choose how best to accomplish their work. If a 2nd scrum team is added, productivity is likely to <u>decrease</u>. BEFORE : self-organizing, NOW : self-managing.</p>	

<b>Scrum artifacts</b>	<p>il y en a 3 : product backlog (product goal), sprint backlog (sprint goal), increment (DOD). Inspect frequently, but it should not get in the way of the work. Sprint goal provides guidance.</p> <p>PILARS : TIA &gt; transparency (responsible scrum master), adaptation, inspection. Le PO monitore.</p> <p>Si retard dû à un élément manquant, être sûr d'avoir des tâches à faire pour le prochain sprint en attendant.</p>	
<b>Scrum</b>	<p><b>Framework</b> : n'est pas adaptable aux projets car chaque composant sert un objectif spécifique.</p> <p><b>Events</b> : Additional meetings allowed, if <b>sprint cancelled</b>: product backlog re-estimated under PO supervision.</p> <p>Development : pas seulement le dev logiciel mais TOUT envisager.</p> <p>No titles for developers &amp; no sub-teams, accountability belongs to the developers.</p> <p>VALEURS : Courage, openness, focus, commitment, respect.      ESSENCE : a small team flexible and adaptative.</p> <p>Scrum can be used EVERYWHERE. Scrum Master usually does care about those outside the Scrum Team.</p> <p>les 4 : role, events, artifacts, rules.      <b>Releases</b> ? Frequently enough.</p>	<p>Rolling wave, sans fin. NOT a cookbook. NOT a process. NOT a methodology.</p>

Le PO	<p>Sa responsabilité : la product backlog, pas le produit ni du delivery.</p> <p>Interêts : le produit, les stakholder ( le PO prend le feedback de ces derniers pour évaluer la VALEUR), ordering items, optimizing value, keep visible &amp; transparent the work on next, perform release planning.</p> <p>monitoring progress toward high-level <b>goals</b>. He is the chief product <b>visionary</b>.</p> <p><b>KVA</b> : 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>	proxy PO : son adjoint
Le Scrum Master	<p>C'est un servant leader sans pouvoir, helping developers to create value, removing impediments, coaching the developers.</p> <p><del>Is responsible for conducting the Daily Scrum.</del> 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 &amp; coaching org, working with other scrum masters, planning scrum implementations.</p> <p><b>Facilitating</b> and teaching scrum events, <u>techniques for product backlog management</u>, empirical env.</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 <b>the last word</b> est pour le PO.</p>	
KANBAN	Sur le tableau avec les colonnes, limiter le "en cours" (Work In Progress).	

DIVERS	<p>burndown chart &gt;&gt; tous ces termes n'existent pas dans le guide scrum.</p> <p>La vélocité est une mesure de la <b>maturité</b> de l'équipe, pas un indice de réussite.</p> <p>Composition des équipes de dev en fonction de la "<b>self-organization</b>".</p> <p>Developers : <b>Adjustments</b> to its engineering practices whenever needed.</p> <p><b>User story</b> : se rédige comme suit : en tant que, je veux, afin de.</p> <p>Méthode <b>Moscow</b> 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 dév. (points des dev : prendre le max et le min, si trop grand écart, réévaluer sinon la moyenne).</p> <p><b>Dette technique</b> : non respect de la conception voulue ou non induisant des coûts supplémentaires vus comme des intérêts.</p>	
--------	--	--