

## TD 4 : Les processus Agiles

### Exercice 1 :

1. Que sont les méthodes agiles en général ? Pourquoi ont-elles été développées ?
2. Expliquez les termes suivants dans le cadre de la méthode XP :  
*pair-programming, egoless programming, keep it simple, constant refactoring, test first, test-driven development, sustainable development, Implication du client*
3. Comment des techniques classiques comme les use-cases, les tests de régression, le développement itératif et les revues sont incluses dans XP ?
4. Quels sont les avantages et inconvénients de XP ?

### Exercice 2 :

1. En *scrum*, qui valide les tâches pour qu'elles passent de « test » à « done » ?  
☐ le *scrum master*  
☐ le *product owner*  
☐ l'équipe de développement  
☐ toute l'équipe
2. L'équipe de développement peut-être composée :  
☐ de développeurs front et de développeurs back  
☐ de développeurs, d'un *business analyst* et d'un testeur  
☐ d'un testeur et de développeurs
3. Quels artefacts existent en *scrum* ?  
☐ *definition of done*  
☐ *definition of ready*  
☐ *sprint backlog*  
☐ *increment backlog*
4. Le *product owner* est responsable :  
☐ de valider que les *items (tasks)* sont bien « done »  
☐ de la gestion du *product backlog*  
☐ que l'équipe de développement comprenne bien les *items(user-stories)*  
☐ de rendre transparent le *sprint backlog*
5. Le *scrum master* doit :  
☐ avoir des connaissances avancées sur la gestion d'un *product backlog*  
☐ travailler avec les autres *scrum master* de l'entreprise  
☐ coacher l'équipe de développement si nécessaire
6. Quelles sont les phrases qui sont vraies autour du *sprint review*  
☐ le *product owner* y invite l'équipe *scrum* et les principales parties prenantes  
☐ l'équipe discute des problèmes rencontrés et comment ils ont été résolus  
☐ l'équipe y démontre le travail « fini »  
☐ la revue des délais et des budgets doit être faite.

7. Le *scrum* :

- ☐ Est un cadre de travail
- ☐ est une méthode agile
- ☐ est un cadre léger

8. Le *scrum* permet dans des cas exceptionnels d'annuler un *sprint*. Quelles phrases sont vraies ?

- ☐ l'équipe de développement peut demander au *product owner* d'annuler un *sprint*
- ☐ seul le *product owner* est autorisé à annuler un *sprint*
- ☐ seul le *scrum master* est autorisé à annuler un *sprint*

9. Quelles affirmations sont vraies concernant la *sprint planning* ?

- ☐ tous les *items (tasks)* choisis en *sprint planning* ne sont pas forcément finalisés.
- ☐ seule l'équipe de développement valide sa capacité de faire le nombre d'*items (tasks)* du *sprint*
- ☐ un *sprint planning* peut durer jusqu'à 8h
- ☐ l'équipe de développement doit définir comment elle va réaliser les *items (tasks)*

### Exercice 3 :

Une société d'ingénierie informatique exige, pour le développement des logiciels informatique, que l'équipe de travail doive appliquer les principes suivants :

- a. 6 membres de l'équipe représentant les compétences nécessaires
- b. Auto-évaluation continue et auto-planification du travail
- c. Travail collaboratif dans un même espace de travail
- d. Equipe interchangeable pendant un mois de travail
- e. Implication du client dans le processus de développement du logiciel
- f. Augmentation de la fréquence des réunions d'une manière organisée

Quel est le processus de développement applicable dans ce cas ? Comment les principes **b**, **e** et **f** peuvent être appliqués dans ce cas ?

### Exercice 4 :

- 1) Donner un avantage du processus de développement XP (*eXtreme Programming*).
- 2) Donner un avantage du processus de développement SCRUM.
- 3) Est-il possible de combiner les deux processus de développement XP et SCRUM ? Comment ?
- 4) Quelles sont les tâches que le *SCRUM Team* doit réaliser dans chaque réunion SCRUM ?
- 5) Donner les réunions SCRUM pendant lesquelles le *Product Owner* doit participer et quelles sont les tâches exactes que le *Product Owner* doit réaliser.
- 6) Donner la signification des trois colonnes du tableau *Product Backlog* et donner le responsable de la détermination de chaque colonne.
- 7) Donner la signification des trois colonnes du tableau *Sprint Backlog* et donner le responsable de la détermination de chaque colonne.