

QCM

1. Quelle est la taille maximale de l'équipe de développement préconisée par Scrum ?
 - a. 7
 - b. 9
 - c. 3
 - d. 5

2. Combien y-a-t-il d'artéfacts dans la méthodologie SCRUM ?
 - a. 2
 - b. 3
 - c. 4
 - d. 5

3. Lors d'un SPRINT l'équipe de réalisation doit mettre en œuvre des tâches techniques ?
 - a. Vrai
 - b. Faux

4. Quels sont les piliers sur lesquels repose la méthodologie SCRUM ?
 - a. La communication - L'inspection - La collaboration
 - b. La transparence - L'adaptation - L'inspection
 - c. L'autonomie - La confiance - La collaboration
 - d. La transparence - L'inspection - La communication

5. Qui est responsable des priorités à réaliser lors d'un SPRINT ?
 - a. Le client
 - b. Le SCRUM Master
 - c. Le Product OWNER
 - d. Les parties prenantes

6. Quels sont les objectifs de la rencontre quotidienne (SCRUM Meeting) ? (Veuillez choisir au moins une réponse)
 - a. Informer l'équipe des problématiques de communication
 - b. Apprécier les réalisations de la veille
 - c. Signaler les obstacles éventuels
 - d. Régler les problèmes rencontrés
 - e. Mettre en commun les objectifs à atteindre
 - f. Discuter des tâches à réaliser aujourd'hui

7. Il existe une hiérarchie bien établie entre les différents intervenants afin d'assurer le bon déroulement des SPRINTs.

- a. Vrai
- b. Faux

8. La mêlée quotidienne est une réunion permettant au chef de projet de contrôler l'avancement de l'équipe de développement au quotidien.

- a. Vrai
- b. Faux

9. Le cadre méthodologique Agile/Scrum permet de faciliter le succès d'un projet.

- a. Vrai
- b. Faux

10. Qu'est-ce qu'un Sprint Retrospective ?

- a. Un rituel dans lequel l'équipe inspecte l'incrément logiciel produit
- b. Un rituel dans lequel l'équipe revoit l'ensemble des fonctionnalités créées dans le Sprint
- c. Un rituel qui fait le bilan, avec toutes les parties prenantes, de l'état de l'incrément développé
- d. Un rituel dans lequel l'équipe inspecte ses pratiques et méthodes de travail dans le but de les améliorer