

# Agilité

**07/12/2021 08/12/2021**

---

Olivier Goutet - Openium

Cours de Stéphane Gouttesoulard - Symphonic

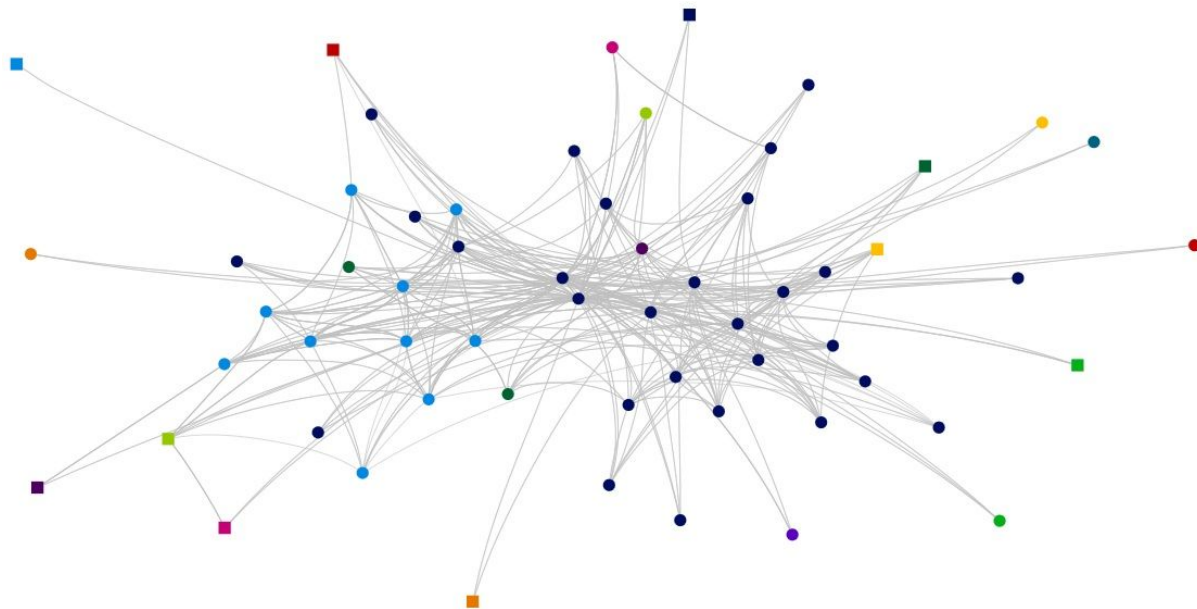


# Présentation

# Social Mapping

**Créez votre avatar**

- Prénom
- Dessin
- Profession
- Passions
- Message aux participants



# Definition of Satisfaction

**Je serais satisfait...**

... de moi si :	... de la journée si :	...de mes collègues si :	... du formateur si :

# Les questions

## La boîte à questions

Questions

Problèmes  
à résoudre

Sujets à  
aborder

Doutes à  
lever

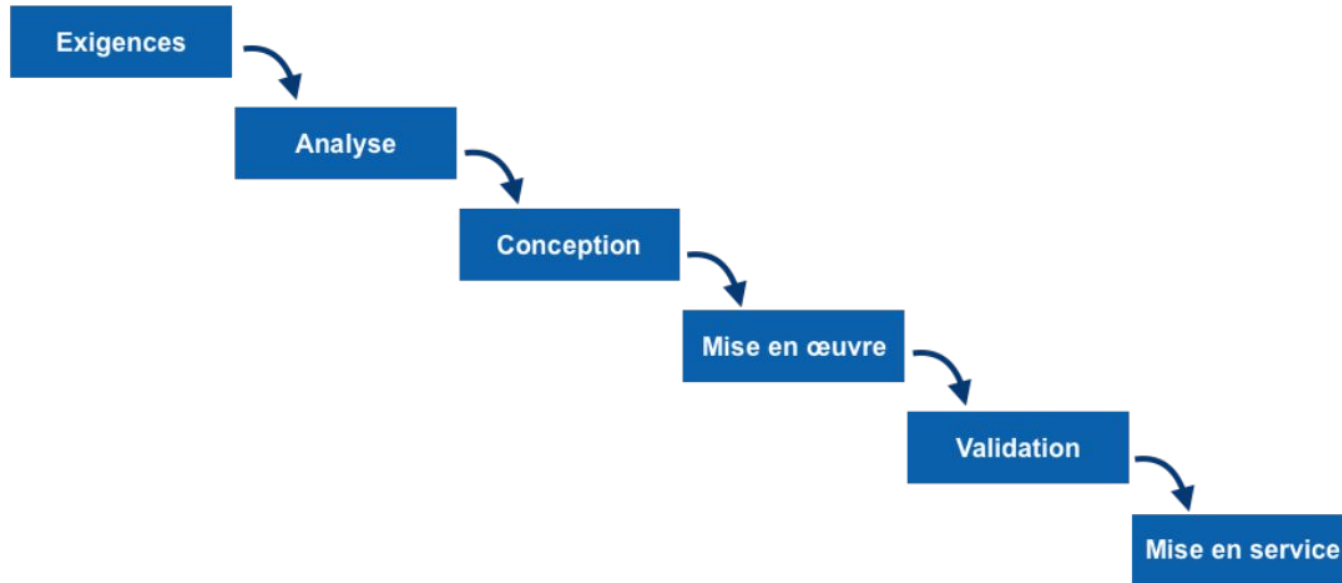
Besoins  
particuliers

# Triangle projet



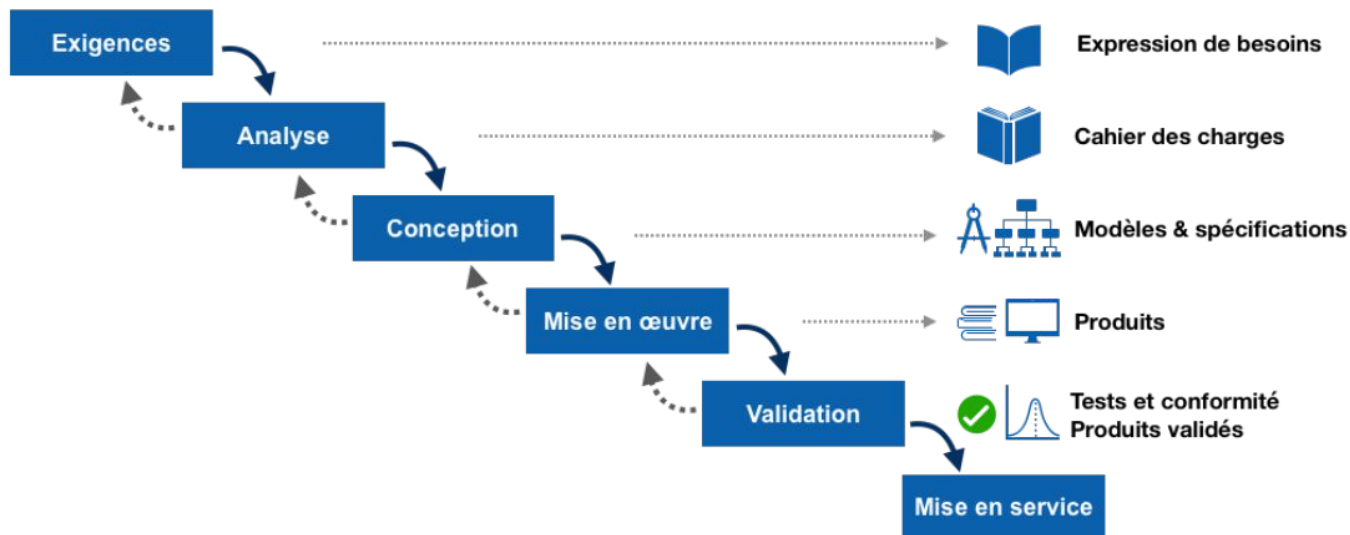
# Atelier 1 : Waterfall

# Waterfall

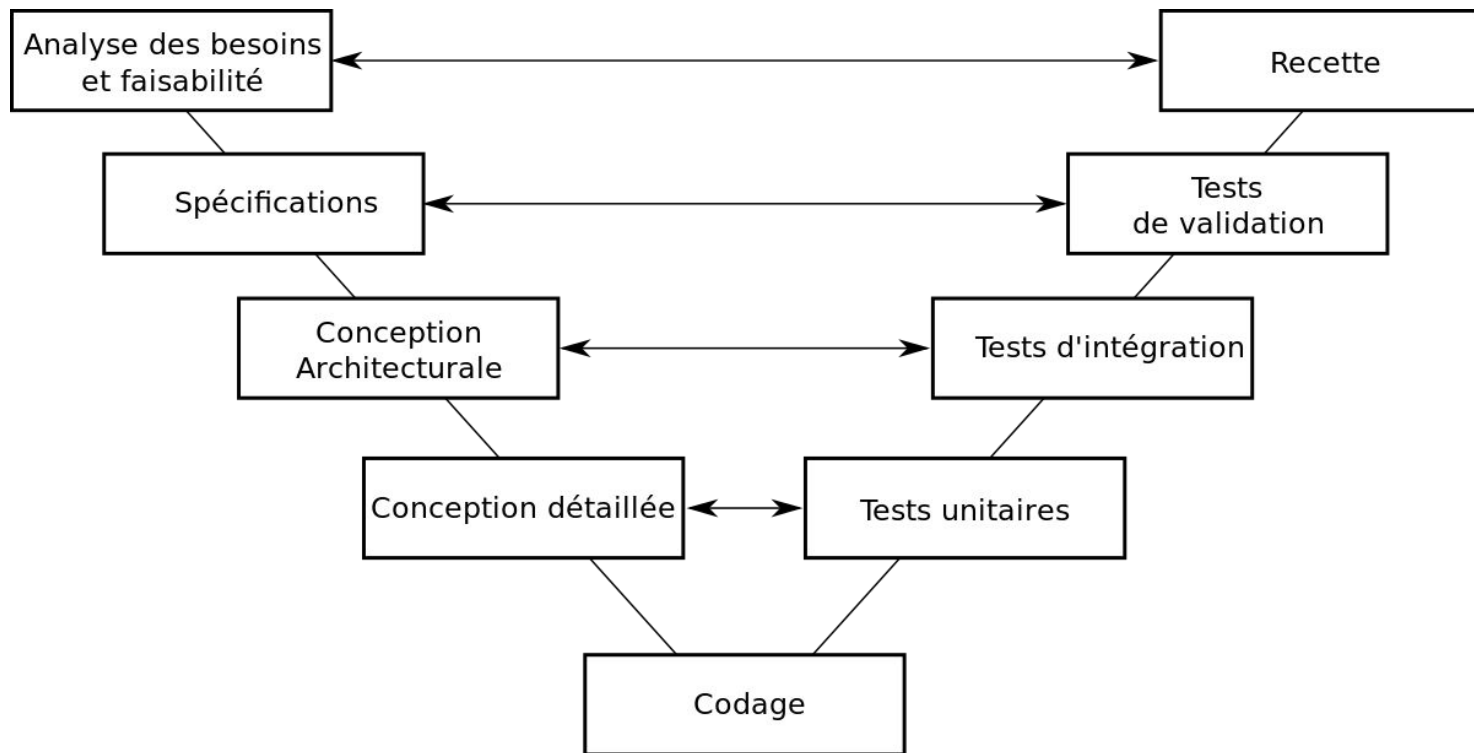




# Waterfall



# La méthode waterfall



# Cahier des Charges

## Client mail innovant

- Interview
- Rédaction
- Analyse
- Contraintes
- Risques

# Histoire des Approches Agiles

# Les origines

1970

Waterfall  
Codage-test-correction

1986

The new new  
product  
management game

1991

RAD :  
Rapid Application  
Development

# Les origines

1995



**DSDM :**  
**Dynamic systems**  
**development method**

1996



**SCRUM**

1999



**eXtrem**  
**Programming**

# Les origines

2001

Manifeste  
AGILE

2003

FDD & BDD

2004

Crystal clear



# **Le manifeste AGILE**



# Les 4 Valeurs

**Les individus et leurs interactions** plus que les processus et les outils.

**Un logiciel qui fonctionne** plus qu'une documentation exhaustive.

**La collaboration avec les clients** plus que la négociation contractuelle.

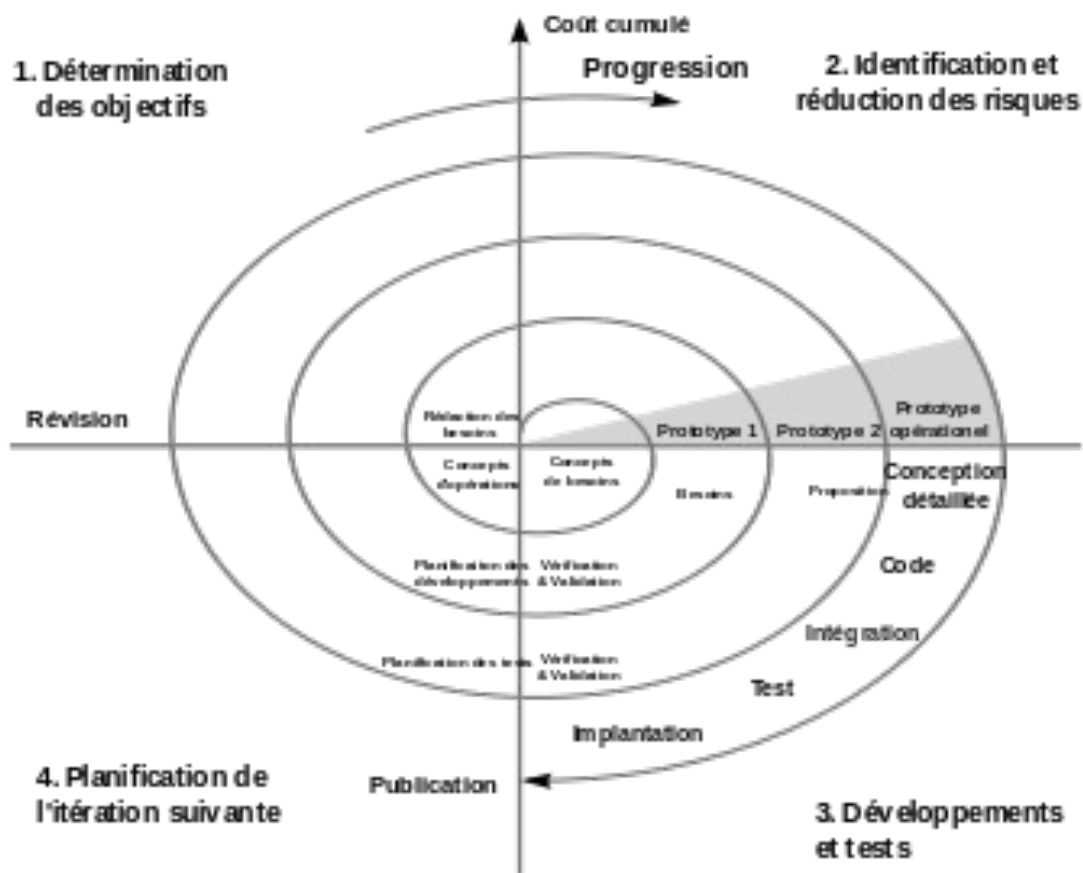
**L'adaptation au changement** plus que le suivi d'un plan.

# Les 12 Principes

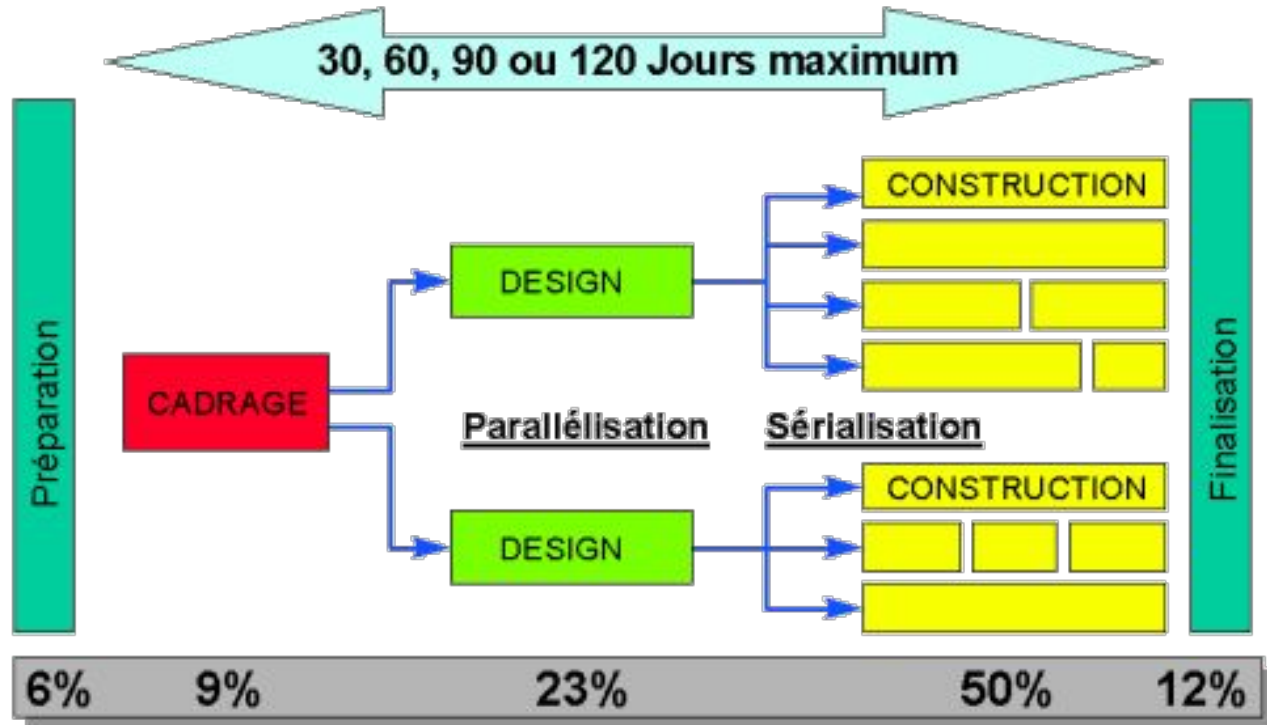
- ✓ Satisfaire le client en priorité
- ✓ Accueillir favorablement les demandes de changement
- ✓ Livrer le plus souvent possible des versions opérationnelles de l'application
- ✓ Assurer une coopération permanente entre le client et l'équipe projet
- ✓ Construire des projets autour d'individus motivés
- ✓ Privilégier la conversation en face à face
- ✓ Mesurer l'avancement du projet en termes de fonctionnalités de l'application
- ✓ Faire avancer le projet à un rythme soutenable et constant
- ✓ Porter une attention continue à l'excellence technique et à la conception
- ✓ Faire simple
- ✓ Responsabiliser les équipes
- ✓ Ajuster à intervalles réguliers son comportement et ses processus pour être plus efficace

# Les différentes Méthodes

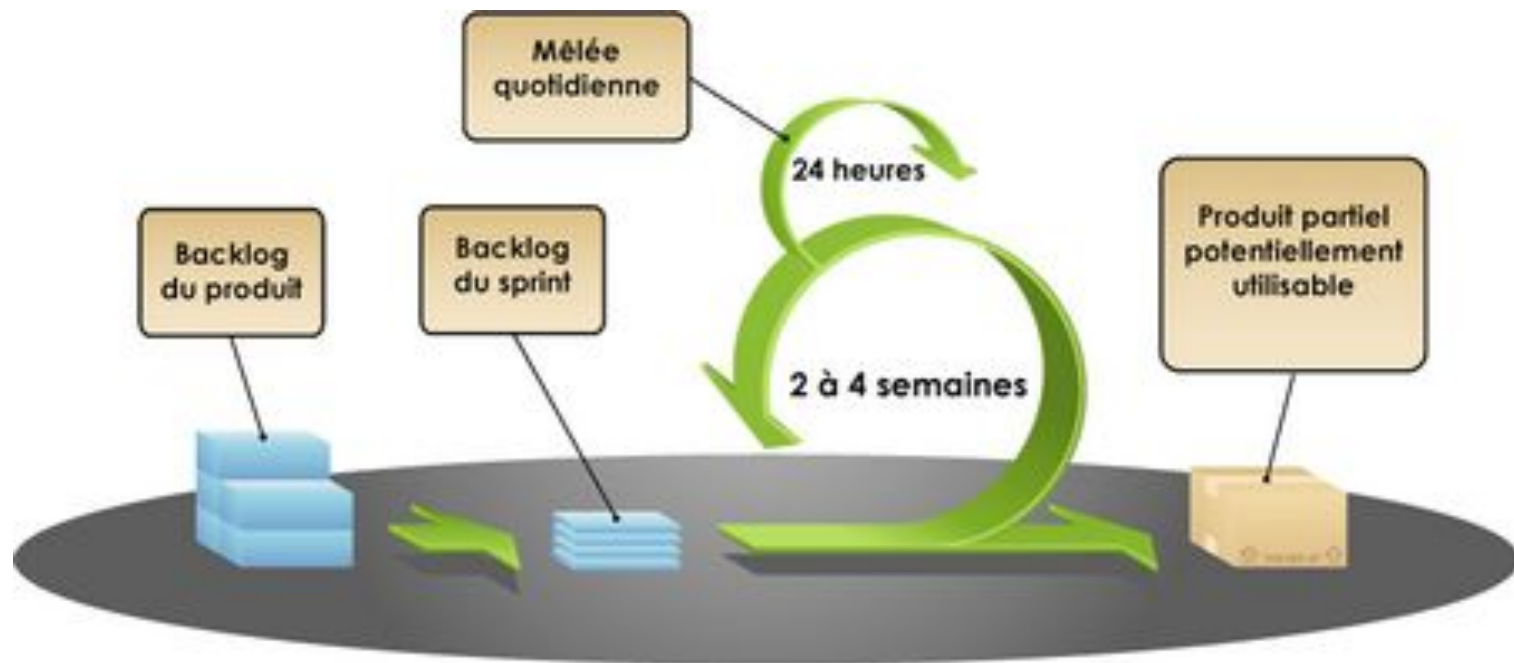
# Spirale



# RAD



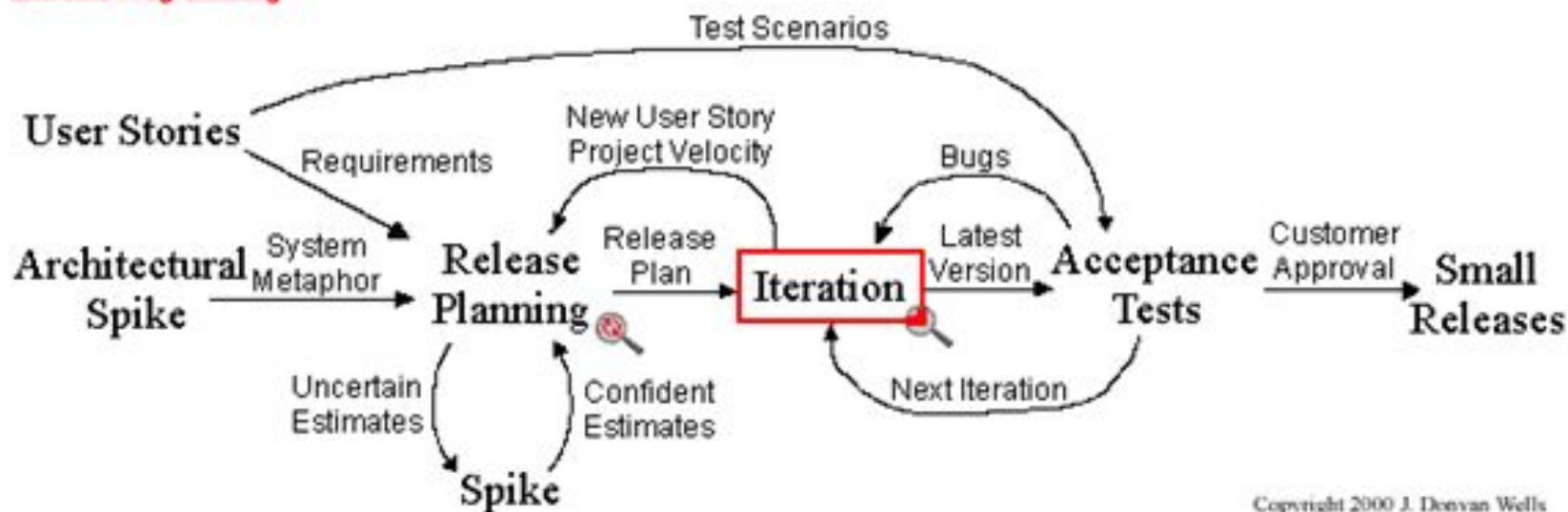
# SCRUM



# eXtrem Programming



## Extreme Programming Project



# Workshop Origami

<https://play14.org/games/collaborative-origami>





**SCRUM**

# Framework Simple

## 3 piliers

Transparence  
Inspection  
Adaptation

## 5 valeurs

Respect  
Courage  
Focus  
Ouverture  
Engagement

Artefacts  
Item  
Backlog

Timeboxes  
Sprint  
DailyScrum

## Rôles : Scrumteam

Scrum Master  
Product Owner  
Equipe

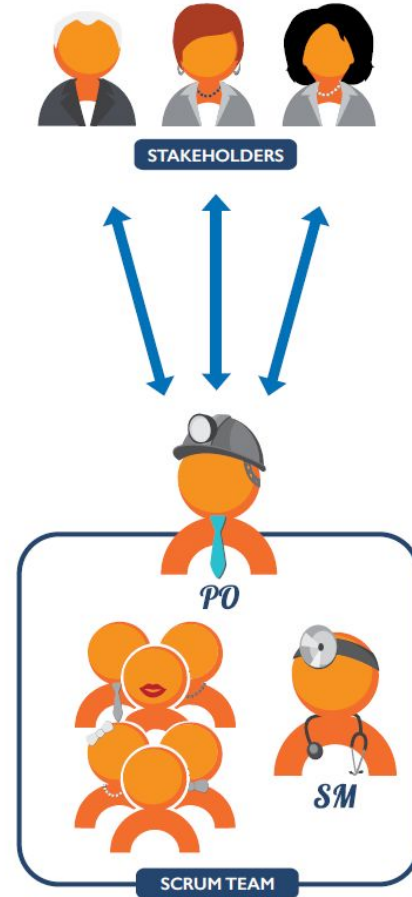


# Les acteurs de Scrum

# Acteurs

- Product Owner (PO)
- Équipe (EQ)
- Scrum Master (SM)
- Parties prenantes (PP)

# Scrum Team



# Rôles du PO



Définition  
du Produit



Vision du  
Produit



Stratégie



Environnement  
Concurrentiel



Segmentation  
du Marché



Persona  
Utilisateurs



Recherche et  
tests utilisateurs



Sens de la  
conception



Analyse



Connaissance  
du domaine



Marketing



Esprit  
d'entreprise



Aptitude  
à diriger



Agile / Lean



Innovation



Curiosité, Passion  
& Persévérance

# Équipe

- Composition
  - Développeurs front
  - Développeurs back
  - Graphistes
  - Testeurs
- Compétences
  - Expérimenté
  - Responsable
  - Auto-organisation
  - Travail collaboratif

# Scrum Master

- Servir l'équipe
- Garant de la méthodologie Scrum (la faire appliquer)
- Chargé de résoudre les problèmes
- Garant de la qualité logicielle

Rôle de facilitateur et de médiateur



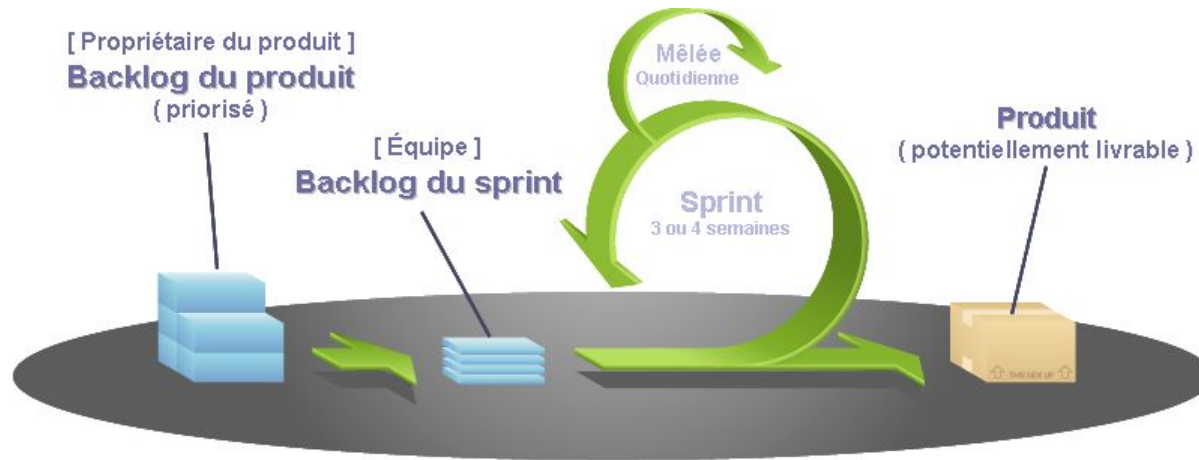
# Parties prenantes

- Marketing
- Communication
- Utilisateurs de la solution
- Management
- Service qualité



# Cadre général

# Itérations



COPYRIGHT © 2005. MOUNTAIN GOAT SOFTWARE

# Incrémental Vs Agile



**Iterating** allows you to move from vague idea to realization. Going from **rough** to **polished**



**Incrementing** is more about delivery.





# Événements de Scrum

# Évènements

- Sprint planification
- Sprint
- Daily meeting
- Sprint review
- Sprint rétrospective
- Refinement meeting

# Sprint planification

- Déterminer ce qui va être traité dans le sprint
  - Travail entre le PO et l'EQ
  - Facilité par le SM
- 
- Le PO expose une User Story prioritaire
  - Discussion avec l'équipe
    - Validation dans le backlog du sprint
    - Si besoin réestimation par l'équipe
  - L'équipe découpe les User Story en tâches
  - L'équipe s'engage à réaliser ces User Stories dans le sprint

# Sprint

- Durée fixe (typiquement 2 semaines)
- Équipe fixe
- Objectif
  - Livrer une version terminée
  - Utilisable
  - Potentiellement livrable
- Un nouveau sprint démarre immédiatement après la fin du sprint précédent



# Daily meeting

- Réunion quotidienne 15 minutes
- Heure fixe
- Préférence en début de journée
- Réunion de synchronisation entre les membres de l'équipe
- Template
  - Ce que j'ai fait hier
  - Ce que je vais faire aujourd'hui
  - Les obstacles
  - J'ai besoin de toi pour...
- Participants
  - EQ
  - SM
  - (PO)

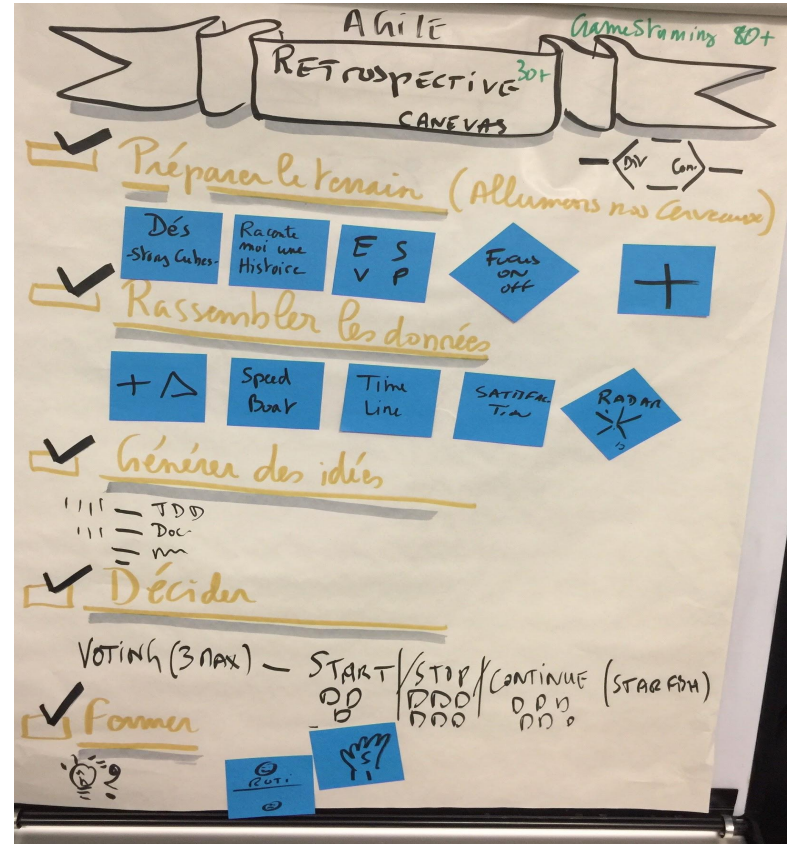
# Sprint review

- Objectif
  - Présenter le produit du sprint
  - Avoir la validation des PP
- Qui
  - PO + EQ
  - SM
- À
  - Parties prenantes

# Sprint Retrospective

- Objectif
  - s'améliorer!
- Qui?
  - EQ
  - SM
- Quoi? Analyse du sprint écoulé
  - Ce qui s'est bien passé
  - Ce qui ne va pas
  - Ce qui freine le travail
  - Les points à améliorer/résoudre pour améliorer les sprints
- Comment?
  - Le SM organise des exercices fun
  - Pour que l'EQ exprime son ressenti
  - Pour que l'EQ trouve des solutions

# Sprint Retrospective



# Sprint Retrospective



# Refinement meeting

- Qui?
  - PO + EQ
- Quoi?
  - Travailler sur le backlog
  - Préparer les items pour un futur sprint
- Comment?
  - PO expose une User Story assez complexe
  - EQ + PO la découpe en plusieurs petites

## Boite de temps

Event	4 Week	3 Week	2 Week	1 Week
Sprint Planning	8 hr	6 hr	4 hr	2 hr
Daily Scrums	15 min daily	15 min daily	15 min daily	15 min daily
Sprint Review	4 hr	3 hr	2 hr	1 hr
Sprint Retrospective	3 hr	2.25 hr	1.5 hr	.75 hr



# Artefact scrum

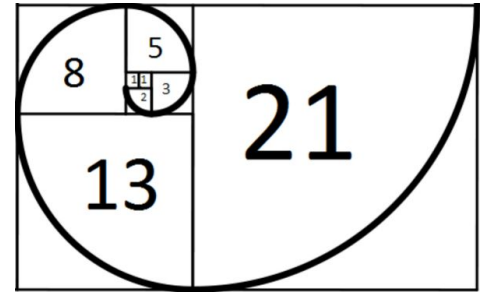


# Artefact

- Product backlog
- Items
- Sprint backlog
- Définition de terminé
- Critères d'acceptation d'un item
- Burndown chart
- Burnup chart

# Product backlog

- Liste de product backlog items
- Tout ce que le produit doit faire
- Chiffré
  - Complexité
  - Business value
  - Risque
- Ordonné
  - rapport Business value / complexité



## Product backlog item



As a <young Jedi>

I want to <use The Force>

So that <I can lift my X-wing  
from the swamp>

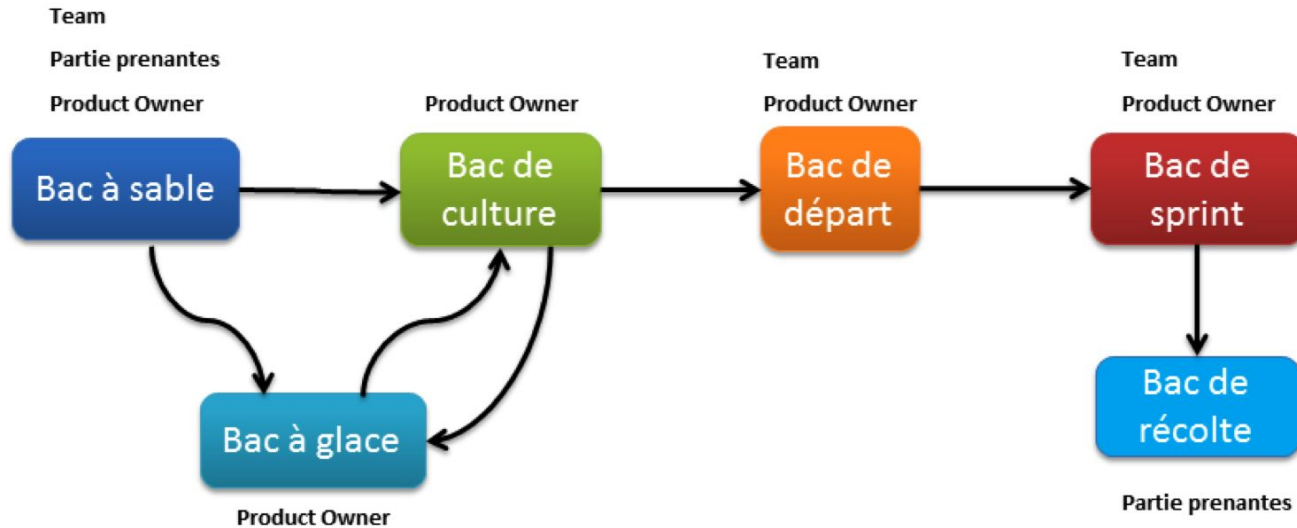
Acceptance criteria:  
<I can fly away from this  
planet>

As who, I want what  
so that why

# Product backlog

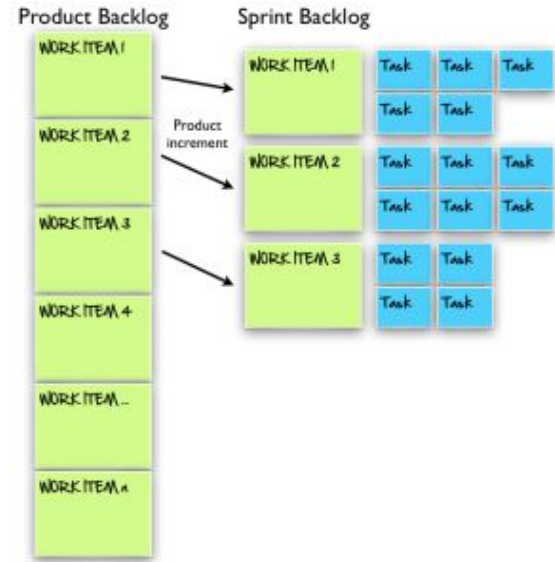


# Notion de bac



# Sprint Backlog

- US et items à réaliser durant le sprint
- Pas d'ordre
- L'équipe s'organise pour les traiter durant le sprint



# Définition de terminé

- Contexte général

## Exemple : DoD de tâche

- ☐ **Codage terminé**
- ☐ **Tests unitaires**
- ☐ **Standards de codage respectés**
- ☐ **Déploiement sur l'environnement d'intégration**

# Définition de terminé

## Sample Definition of Done (DoD)

### Development / Coder

- Code is written with unit tests
- Unit tests have a minimum of 75% code coverage
- Code has been merged to Main
- Code compiles and unit tests pass when run as part of an automated build
- Database schema objects are under source control
- Database upgrade script is under control
- Code reviewed by someone other than the original author

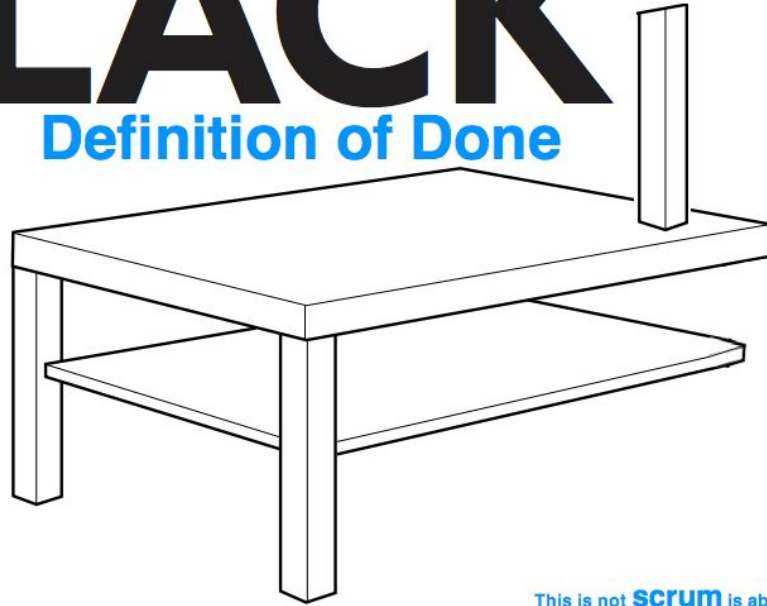
### Testing, Deployment, Ops

- Written QA test plan
- Tested with QA test plan by someone other than the original author
- Deployed and tested in Staging environment
- Automated UI tests are written and pass
- No Severity 1 or 2 bugs
- Reviewed by Product Owner
- Passes acceptance criteria for the PBI
- Known deployment & rollback plan
- Deployment plan reviewed by Ops
- Database changes reviewed by DBAs
- Load tested
- Deployed to Production



## Definition of done

**LACK**<sup>ING</sup>  
Definition of Done



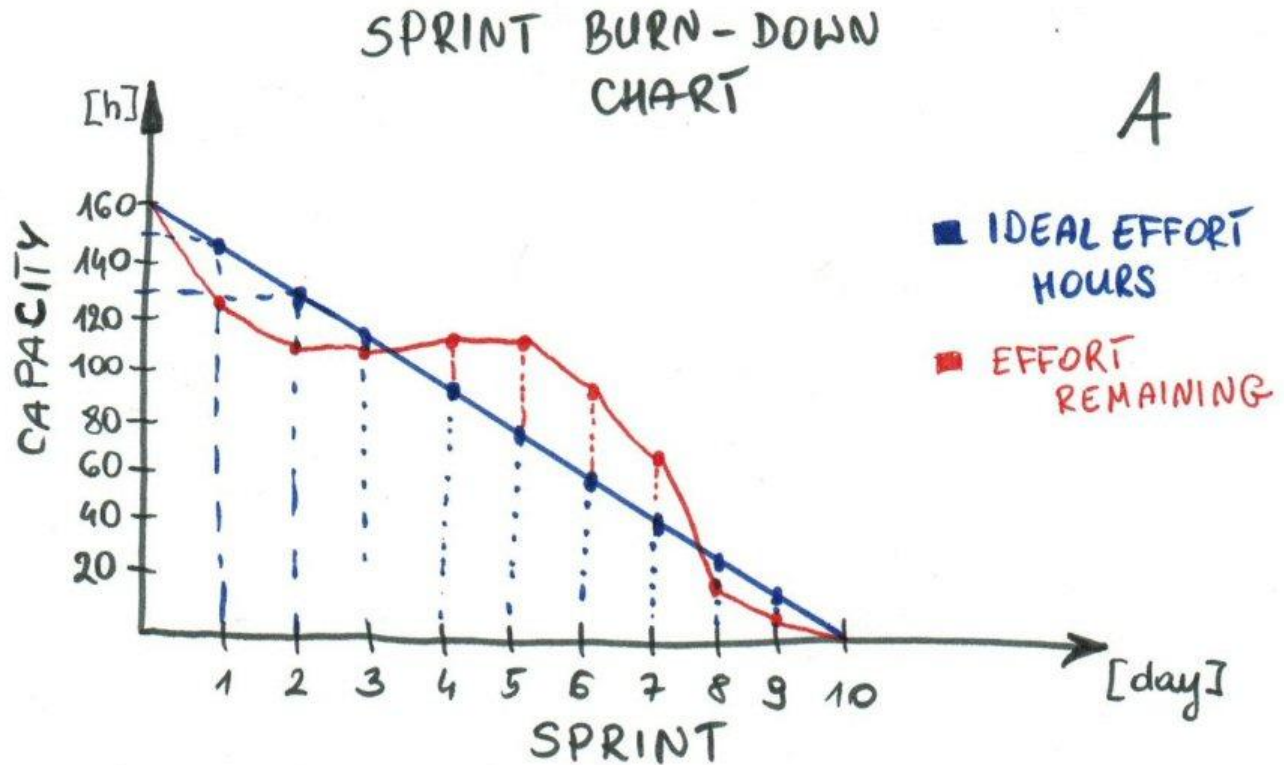
This is not **scrum** is about

# Critères d'acceptation d'un item

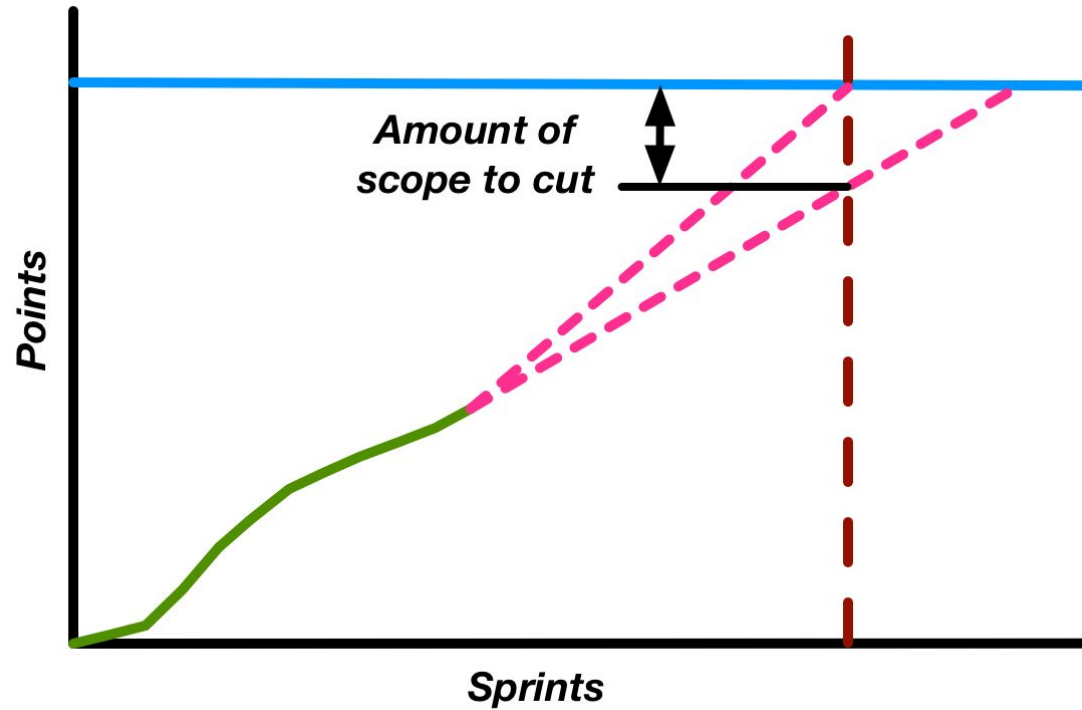
- Les critères d'acceptation d'un item
- Écrit dans l'item, visible et compris par tous

Criteria	Specific	Measurable	Achievable	Relevant	Time Bound
L'utilisateur peut se connecter	Accéder à la page de connexion Saisir son identifiant et son mot de passe et demander la connexion	L'utilisateur voit son identifiant à droite dans le bandeau google	OUI	OUI	<30s
La barre de menu google présente les services disponibles	On a la barre de menu même non connecté			N	
L'utilisateur peut accéder à tous ces services	C'est spécifique par service			N	
Google présente la liste des nouvelles fonctionnalités disponibles	Message « Découvrez nos nouvelles fonctionnalités »	Message affiché en haut à droite	OUI	N	ce n'est pas le fait de se connecter qui déclenche ce message

# Burndown chart



# Burnup chart





# Mise en pratique

# Sprint 0

- Première conception du BackLog par le PO
- Discussion avec l'équipe sur les Backlog items
- Découpage des items puis chiffrage
- Avoir de quoi occuper 1.2 ou 1.5 sprint de tâches prêtes
- Créer la DoD (Definition Of Done)

# Sprint

- Planification de Sprint
  - Prendre dans le Backlog les item les plus prioritaires
  - Discuter de l'item
  - "Remplir le sprint"
  - Découper les item en tâches
- StandUp quotidien
  - Faire avancer les item sur le Sprint Backlog
- Review de sprint
  - Valider les US en les montrant aux parties prenantes
- Retrospective
- Créer les indicateurs

# Refinement meeting

- Affinage de backlog
- Ce que vous venez de faire devra être fait pendant 1h/1h30 toutes les semaines
- Au minimum 1 fois par Sprint