

Mêlée



SM

- Hier, j'ai travaillé sur {item_b}. Aujourd'hui je travaille sur {item_a}. Pas d'obstacle. RAF : {raf}
- **Le Scrum Master a un obstacle. Les conflits dans l'équipe. Il doit le résoudre !**

PO

- Hier j'ai travaillé sur {item_b}. Aujourd'hui je suis sur {item_a}. RAF : {raf}. Pas d'obstacle en dehors de cette tension de plus en plus forte dans l'équipe. Je vais essayer d'en discuter avec {developpeur_1}, {developpeur_2} et {developpeur_4}.
- **PO n'a pas à expliquer en mêlée comment il veut résoudre le problème. Et ce n'est pas son rôle de résoudre les problèmes des relations humaines entre les ressources.**

Dév 1

- Hier j'ai avancé sur {item_b}. Aujourd'hui {item_a}. Pas d'obstacle. RAF : {raf}

Dév 2

- Hier j'ai avancé sur {item_b}. Aujourd'hui {item_a}. Pas d'obstacle. RAF : {raf}

Dév 3

- Hier, j'ai rencontré des difficultés sur {item_b} que je pensais pouvoir faire mais D4 me perturbe, il joue au PC H24. Aujourd'hui, je suis sur {item_a}. Pas d'autre obstacle. RAF : {raf}

Dév 4

- Hier, j'ai terminé de vérifier la fonction, tout va bien et j'ai continué sur {item_b}. Aujourd'hui, je travaille sur {item_a}. Je ne comprends pas ce qu'on me reproche. Pas d'obstacle. RAF : {raf}

Jour 1

Jour 2

Jour 3

Jour 4

Jour 5

Jour 6

Jour 7

Jour 8

Jour 9

Jour 10

Question 1 : L'application à développer s'appuie sur du code existant dont on sait que la qualité n'est pas exceptionnelle. Que faire ?

A

- L'améliorer quand un bug est trouvé qui porte sur ce code existant
- **Exact**

B

- Améliorer ce code existant en priorité
- **Cette opération risque de prendre beaucoup trop de temps**

C

- Surtout ne pas toucher à ce code
- **Il faudra bien !**

D

- Ajouter des tests pour couvrir tout le code existant
- **Cette opération risque de prendre beaucoup trop de temps**

Jour 1

Jour 2

Jour 3

Jour 4

Jour 5

Jour 6

Jour 7

Jour 8

Jour 9

Jour 10

Question 2 : Pour la prochaine réunion d'affinage, vous décidez de mettre en place une nouvelle façon d'estimer la durée des tâches, laquelle choisissez-vous ?



A

- La durée des tâches sera estimée par le Product Owner
- ***Non, ce n'est pas Scrum !***

B

- Chacun évaluera la durée de la tâche qu'il va réaliser
- ***C'est possible pour les moins complexes***

C

- On fera un planning Poker
- ***C'est une bonne idée***

D

- On estimera avec le Beer Pong, celui qui reste debout estime !
- ***C'est vous qui aviez déjà coché la case : il faut faire un Chifoumi !***

Jour 1

Jour 2

Jour 3

Jour 4

Jour 5

Jour 6

Jour 7

Jour 8

Jour 9

Jour 10

Question 2 : Pour la prochaine réunion d'affinage, vous décidez de mettre en place une nouvelle façon d'estimer la durée des tâches, laquelle choisissez-vous ?



Le Planning Poker est utilisé pour estimer la durée des tâches.

Le principe est le suivant :

- Chaque personne dispose d'un jeu de cartes avec différentes valeurs. En principe les premières valeurs de la suite de Fibonacci (nous verrons plus tard pourquoi).
- Le Product Owner explique la tâche à réaliser.
- Chacun estime la durée de la tâche en utilisant son jeu de cartes et pose sa carte sur la table (estimation en dessous). Tout le monde peut voir les cartes de chaque participant posé sur la table sans voir l'estimation.
- Une fois toutes les cartes posées, elles sont retournées.
- Si l'estimation n'est pas la même pour tous, chacun peut expliquer son point de vue. L'estimation est refaite jusqu'à ce que les estimations convergent.

Cette méthode permet d'avoir une bonne estimation finale mais aussi de connaître le risque lié à l'estimation en fonction des variations de la première estimation.



Question 2 : Pour la prochaine réunion d'affinage, vous décidez de mettre en place une nouvelle façon d'estimer la durée des tâches, laquelle choisissiez-vous ?



Le tester sur le diamètre d'une pièce de 1 euros

Demander à un groupe de 5 participants de faire un Planning Poker (en notant une valeur libre sur une feuille) pour estimer le diamètre de cette pièce en mm. Noter les valeurs de l'itération 1

Continuer en notant l'itération 2

Continuer jusqu'à convergence ou itération 4.

Noter les 4 valeurs et mesurer. Conclure.

Intérêt de la méthode :

- Chacun s'exprime librement
- L'estimation est meilleure lorsque plusieurs personnes font cette estimation (voir expérience avec la pièce de 1 euros)
- Plus d'échanges entre collaborateurs et plus d'implication des participants

Jour 1

Jour 2

Jour 3

Jour 4

Jour 5

Jour 6

Jour 7

Jour 8

Jour 9

Jour 10

Question 2 : Pour la prochaine réunion d'affinage, vous décidez de mettre en place une nouvelle façon d'estimer la durée des tâches, laquelle choisissiez-vous ?



La Suite de Fibonacci

Il s'agit d'une suite de nombres entiers dont chaque terme est la somme des deux valeurs précédentes. Elle s'initialise avec $F_0 = 0$ et $F_1 = 1$.

On a donc $F_2 = F_0 + F_1 = 0 + 1 = 1$

$F_3 = F_1 + F_2 = 1 + 1 = 2$

$F_4 = F_2 + F_3 = 1 + 2 = 3$

$F_5 = F_3 + F_4 = 2 + 3 = 5$

$F_6 = F_4 + F_5 = 3 + 5 = 8$

$F_7 = F_5 + F_6 = 5 + 8 = 13$

$F_8 = F_6 + F_7 = 8 + 13 = 21$


etc...

Pourquoi utiliser cette suite ? Elle a un avantage important, plus on s'éloigne des petites valeurs plus l'écart entre deux valeurs est important. Pour les tâches, plus elles sont importantes, moins nous pouvons estimer de façon précise.

Le jeu de cartes en principe utilisé est le suivant :



Question 2 : Pour la prochaine réunion d'affinage, vous décidez de mettre en place une nouvelle façon d'estimer la durée des tâches, laquelle choisissiez-vous ?

$\frac{1}{2}$ h	1 h	2 h	3 h
5 h	8 h	13 h	21 h
34 h 	55 h A redécouper	0 h	?

Particularités :

- Au lieu d'avoir deux fois 1 (comme dans la suite de Fibonacci, le premier 1 est remplacé par 1/2.
- Lorsque l'estimation fait 34 h, il faut se poser la question de redécouper cette tâche (d'où le signal d'avertissement)
- Si la tâche fait 55 h, il est cette fois fortement recommandé de la découper.
- Enfin, il y a le "?" dans le cas où un participant, n'a aucune idée du temps à y passer.

Jour 1

Jour 2

Jour 3

Jour 4

Jour 5

Jour 6

Jour 7

Jour 8

Jour 9

Jour 10