

Rapport d'organisation

Synthlab

Chevallier Raphaël
Chevalot Emilie
Guerra Elia
Hardouin Clément
Kwete Dany
Le Hô Romain

Sommaire

[Introduction](#)

[La méthode agile : Scrum](#)

[Description](#)

[Sprint 1](#)

[User Stories obligatoires](#)

[User Story optionnelle embarquée](#)

[Courbe d'avancement](#)

[Difficultés](#)

[Sprint 2](#)

[User Stories obligatoires du précédent sprint](#)

[User Stories obligatoires](#)

[User Story optionnelle embarquée](#)

[Courbe d'avancement](#)

[Sprint 3](#)

[User Stories obligatoires](#)

[User Stories optionnelles embarquées](#)

[Courbe d'avancement](#)

[Les supports d'échange](#)

[Pour la communication](#)

[Pour la gestion des sources](#)

[Conclusion](#)

Introduction

Pour mener à bien ce projet dans les meilleures conditions possibles, l'organisation était un point stratégique. En effet, étant donné le temps imparti assez court de 3 semaines et un emploi du temps assez chargé en début et fin de projet, nous nous devons d'être bien organisés pour produire un résultat à chacune des 3 semaines.

La méthode agile "Scrum" est de plus en plus répandue dans le mode du travail. Elle permet une efficacité accrue de l'équipe grâce aux directives strictes et régulières. C'est pour cela que cette méthode de travail nous a été imposé, avec l'aide d'une personne extérieure travaillant dans une grande SSII.

La suite de ce document explique cette méthode avec le détail de chaque Sprint, suivi de la description des supports d'échange adoptés.

La méthode agile : Scrum

Description

Le mot Scrum veut dire “Mêlée” et fait référence au domaine du rugby. Ceci illustre un besoin de cohésion au sein d’une équipe pour atteindre son but.

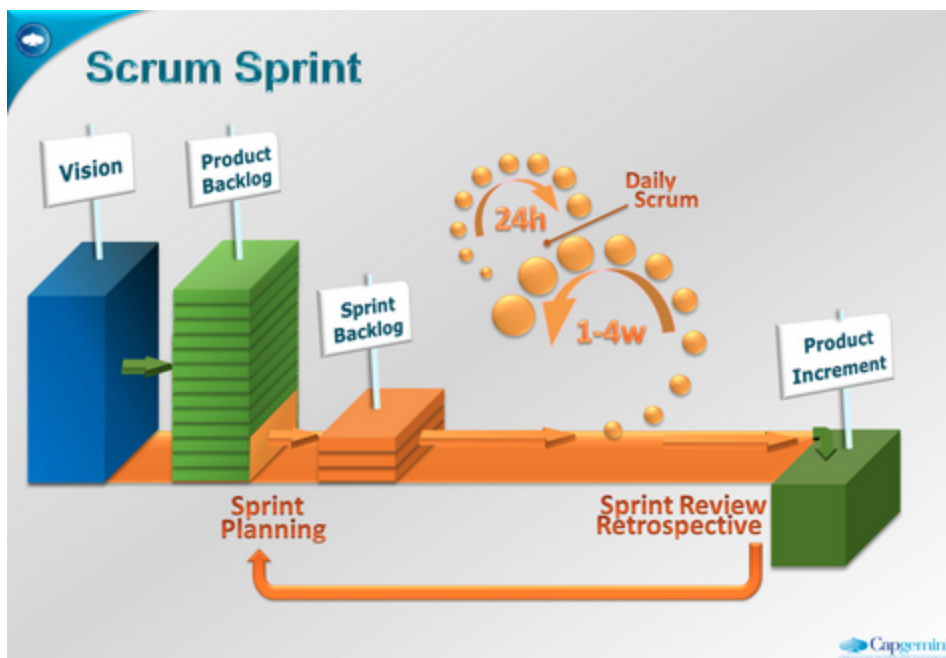
Il existe différentes façons de mener un projet avec Scrum. Chaque entreprise adopte sa méthode et les variantes sont nombreuses. Voici la méthode exacte que nous avons suivi durant tout le long du projet.

Comme pour l'exemple de la mêlée au rugby, pour atteindre un but voulu, il y a besoin de plusieurs processus; c'est ce que l'on appelle un Sprint. Notre projet en était composé de 3, un chaque semaine.

Au début de chaque sprint le Product Owner - le représentant des clients et des utilisateurs - nous donne ses User Stories - les fonctionnalités voulues - qu'il souhaite ajouter. Deux types sont alors à distinguer :

- les User Stories obligatoires,
- les User Stories optionnelles.

Sur le schéma explicatif ci-dessous, les User Stories sont nommées Backlog.



Une fois les User Stories présentées et expliquées avec l'équipe de développement, cette dernière choisit d'en embarquer des optionnelles ou non.

En premier lieu, l'équipe vote grâce à des cartes pour définir une complexité pour chaque User Story. S'il y a des écarts importants dans les votes, chacune des personnes ayant voté aux extrémités doivent expliquer leur position et un tour de vote supplémentaire est effectué. La complexité finale attribuée est une moyenne de tous les votes.

Après avoir défini les complexités des User Stories, l'équipe définit les tâches la constituant (ex. Conception, Dev, Tests, Doc) puis affecte un nombre de jours-hommes nécessaire à la réalisation de chacune d'entre elles.

Le sprint commence. Un Scrum Master se désigne volontaire, c'est lui qui relaie les questions et autres informations au Product Owner.

Une réunion de 10 à 20 minutes de l'équipe se déroule chaque jour en présence de la personne en charge de nous épauler. Nous débriefons alors ce qui a été, ce qui a posé problème, puis nous réévaluons chaque tâche et changeons leur état si besoin.

À la fin d'un sprint, le Product Owner valide ou non les Users Stories embarquées. C'est le Sprint Review. Afin de conclure le sprint, une rétrospective est effectuée. Chaque personne de l'équipe évoque les points positifs et négatifs de la semaine sur des post-it différents. Ils sont ensuite débattus et c'est alors que chaque personne propose des axes d'amélioration à suivre pour le sprint suivant.

Si certaines des User Stories du sprint ne sont pas validées, elle doivent automatiquement être embarquées au sprint suivant et finie en priorité. Suite à cela, le sprint suivant peut être commencé.

Sprint 1

User Stories obligatoires

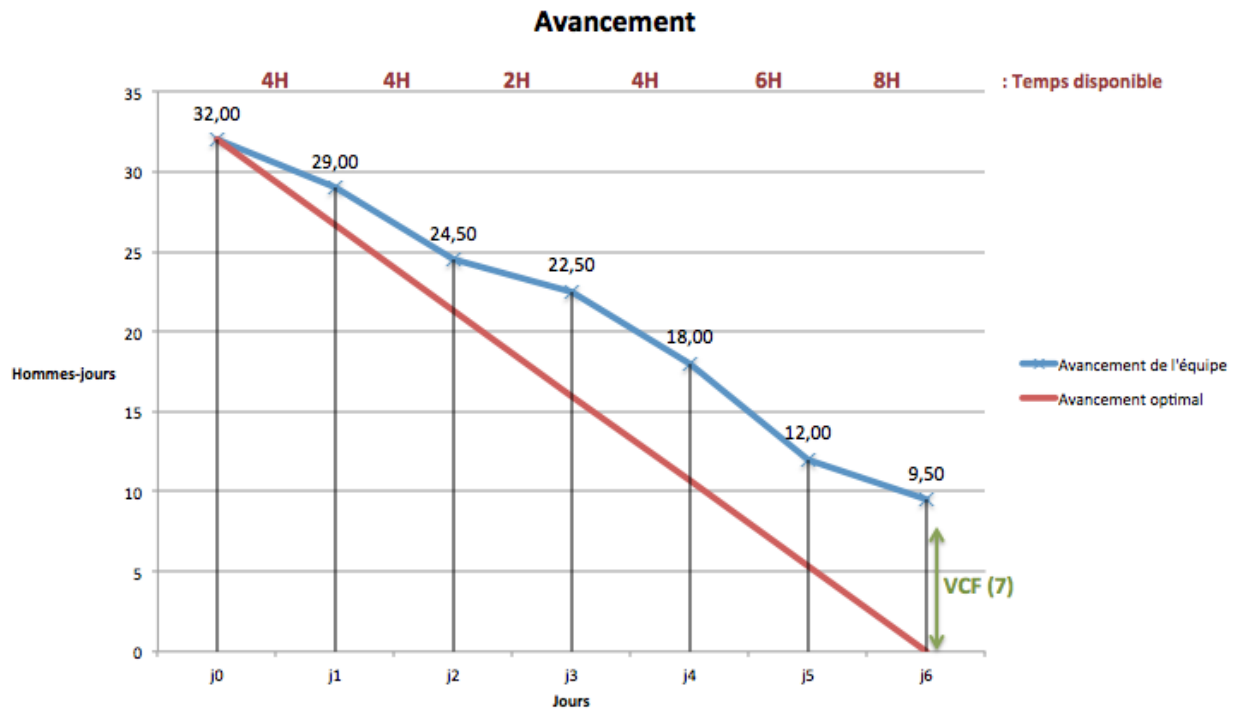
User Story	Archi globale	IHM globale	OUT	VCO	Câbles
Valeur métier	∞	500	500	500	500
Complexité	∞	∞	7	8	4
Nbr jours	6	1	7	8	4
Résultat	∞	500	500	0	400

Remarque : OUT et Câbles ont été en partie validés mais ils contiennent des bugs. À régler au prochain sprint.

User Story optionnelle embarquée

User Story	VCF
Valeur métier	500
Complexité	8
Nbr jours	7
Résultat	0

Courbe d'avancement



Difficultés

- Mise en place de l'architecture globale
- Compréhension du domaine métier
- Adaptation de la bibliothèque JSyn
- Organisation du travail en équipe
- Embarquement de U.S. optionnelles

Sprint 2

User Stories obligatoires du précédent sprint

User Story	OUT	VCO	Câbles
Valeur métier	500	500	500
Complexité	7	8	4
Nbr jours	1	1	3
Résultat	500	500	500

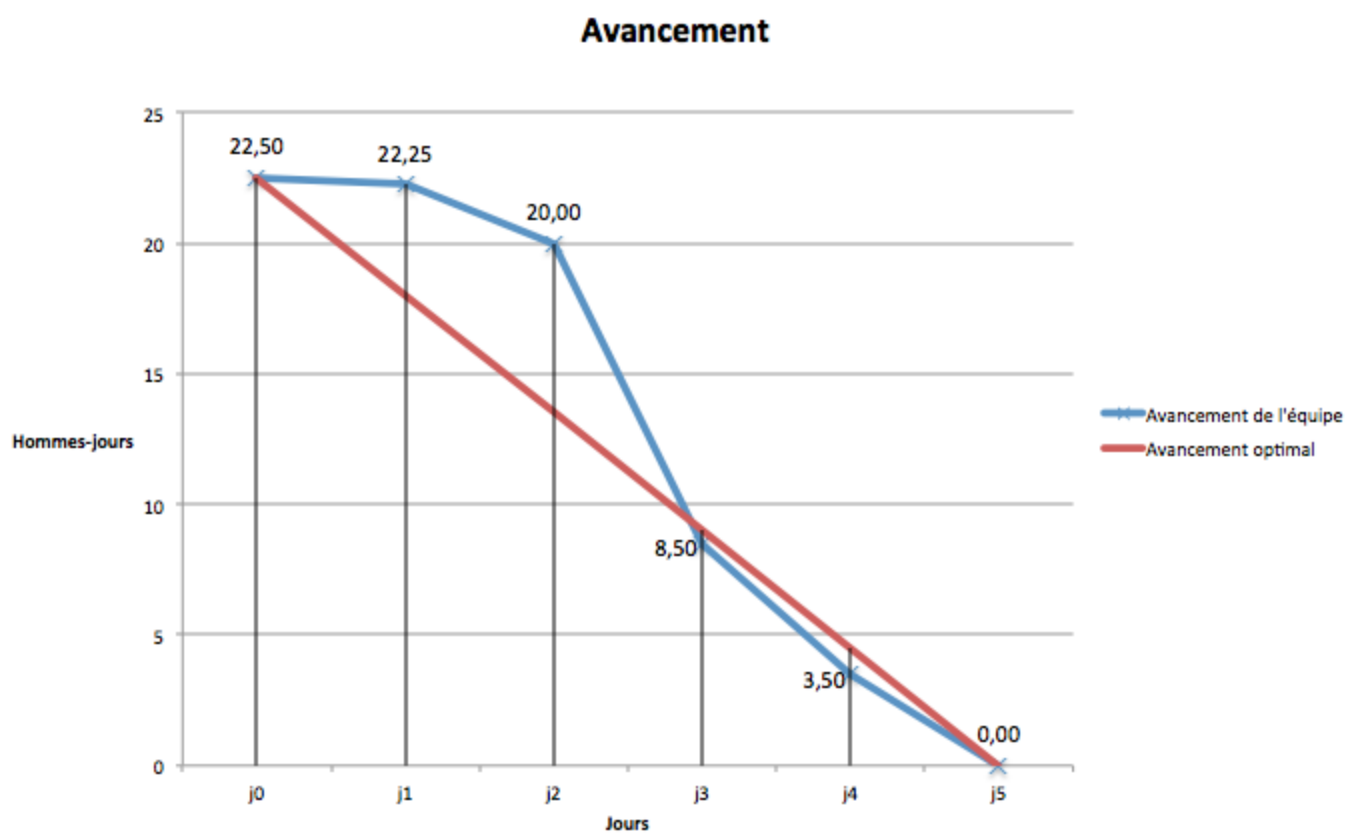
User Stories obligatoires

User Story	EG	VCA	REP
Valeur métier	200	300	200
Complexité	11	7	2
Nbr jours	10	3,5	3
Résultat	200	300	200

User Story optionnelle embarquée

User Story	VCF
Valeur métier	500
Complexité	8
Nbr jours	7
Résultat	0

Courbe d'avancement



Sprint 3

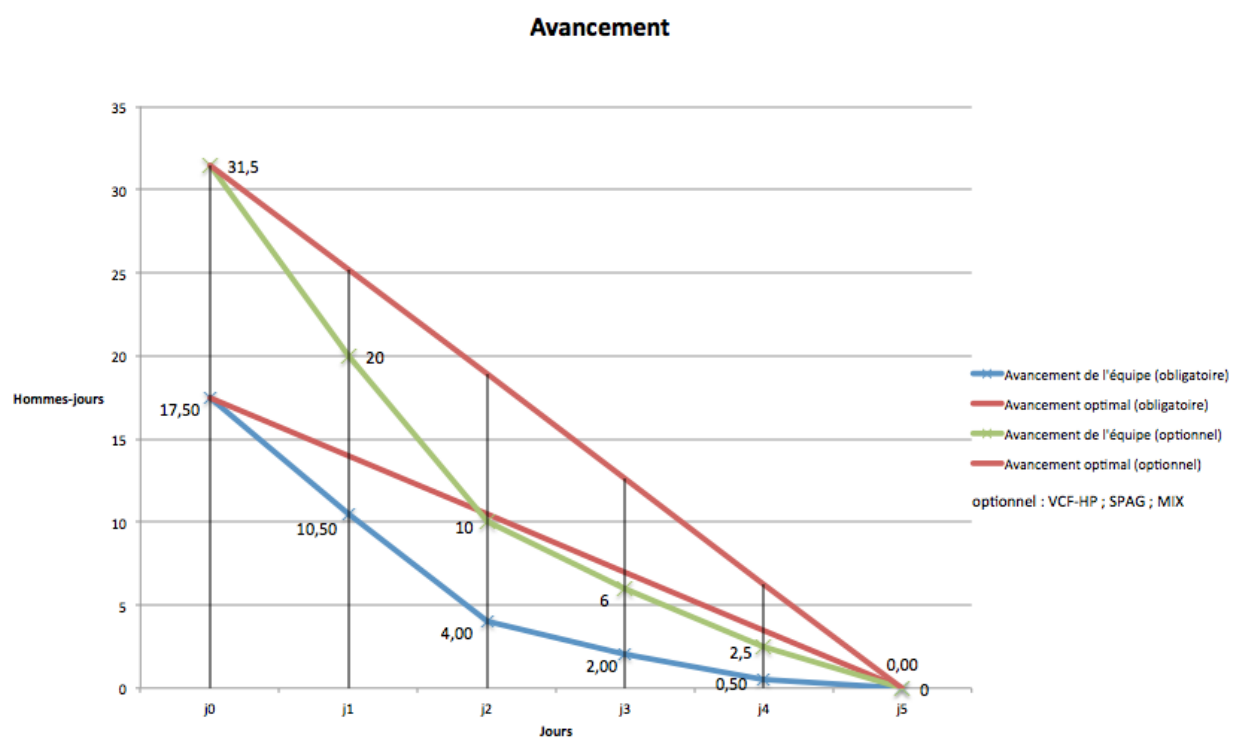
User Stories obligatoires

User Story	SAVE	LOOP	VCF-LP
Valeur métier	100	300	300
Complexité	10	7	10
Nbr jours	11	1	4
Résultat	100	300	300

User Stories optionnelles embarquées

User Story	VCF-HP	MIX	SCOP	SPAG
Valeur métier	200	200	200	150
Complexité	10	8	5	8
Nbr jours	3	6	1	3.5
Résultat	200	200	200	150

Courbe d'avancement



Les supports d'échange

Pour la communication

Même si nous étions présents chaque jour dans les locaux de l'ISTIC, il nous a paru indispensable d'instaurer quelques moyens de communication.

Nous avons choisi d'utiliser les services de google, à savoir GMail, GTalk et Drive. Sur Drive, nous avons mis tous les documents demandés, ainsi qu'un classeur nous permettant de savoir en temps réel l'état de chaque tâche. Nous y mettions également les heures de rendez-vous, avec la salle couramment occupée, ainsi que les bugs recensés.

Pour la gestion des sources

Afin de gérer le versionnage, nous avons choisi un système basé sur Git : github.com. Nous avons pu créer différentes branches durant le projet pour que chacun puisse implémenter une fonctionnalité sans être sûr de son bon fonctionnement. Une fois validée, nous mergions la branche avec la Master.

Conclusion

Pour conclure, nous sommes tous d'accord pour dire que la méthode Scrum nous a été très bénéfique. Grâce à cela une forte cohésion est née, et l'esprit d'équipe était très présent. Le découpage en tâche a pu exploiter les forces de chacun et une productivité optimale. De plus, nous sommes maintenant préparés à cette méthode pour le monde du travail, ce qui est un avantage certain.