

Il y a bien longtemps, dans
une organisation lointaine,
très lointaine

LEGO TEAM WARS

Lego Team Wars



Laurent Eyraud
Jedi & Coach chez Orange
@EyraudLaurent



Marc Nazarian
Padawan & Développeur agile chez Orange
@MarcNazarian



Episode I

- L'empereur vous a confié la construction de son arme de destruction massive, et il n'acceptera pas l'échec !!!
- 2 itérations de 10 minutes
 - fonctionnement en component team pour une construction monolithique
 - 5 équipes composants
 - chaque équipe dispose du plan du composant qu'elle doit réaliser et du matériel nécessaire à la réalisation
 - revue d'avancement par le représentant de l'empereur à la fin de la première itération

10 minutes

5 minutes

1 minute

Fin de la première itération

Revue des constructions par le
représentant de l'empereur

10 minutes

5 minutes

1 minute

Episode II

Itération 1

- Ralliez la rébellion et construisez une flotte au plus tôt pour faire face à l'armée de l'empereur !!!
- 10 minutes
 - fonctionnement en component team pour un construction micro service
 - 5 équipes composants
 - chaque équipe dispose des plans des composants qu'elle doit réaliser et du matériel nécessaire à la construction
- les constructions ne doivent pas être trop différentes pour pouvoir être maintenues

10 minutes

5 minutes

1 minute

Episode II

Itération 2

- L'empire a déjà attaqué une fois, mais il n'en restera pas là. Reconstituez et renforcez votre flotte au plus vite pour faire face à la prochaine attaque !!!
- 10 minutes
 - Fonctionnement en feature team pour une construction micro service
 - 6 feature teams en charge de construire des vaisseaux de la flotte de manière autonome
 - Chaque équipe doit disposer de compétence moteurs, habitations et armements
 - Chaque équipe dispose des plans des composants de son choix et du matériel nécessaire à la construction
- les constructions ne doivent pas être trop différentes pour pouvoir être maintenues

10 minutes

5 minutes

1 minute

Débriefing

- Quelles sont les difficultés rencontrées en component team ?
- Avez-vous ressenti une différence entre la construction des 2 produits ? (en mode component team)
- Quelles sont les difficultés rencontrées en feature team ?
- Difficultés à construire le nouveau vaisseau ?
- TTM : à quel moment avez-vous été capable de montrer quelque chose ? Component vs Feature ?
- Avez-vous noté une différence d'engagement dans l'un des 2 modes ?

Episode I

Métriques

- Temps de construction de chaque composant
 - Moteur 1
 - Moteur 2
 - Habitation 1
 - Habitation 2
 - Armement
- Temps début d'intégration (1 – 1)
- Temps dernier travail d'intégration :
- Temps construction finale :

Episode I

règles d'animation

règles animations itération 1

- 5 équipes, avec intégration nécessaire en 2 à 2 et au global
- Besoin de refactoring pour l'intégration
- Pression du donneur d'ordre : Dark Vador vient mettre la pression à chaque équipe indépendamment
- Focaliser les équipes sur leur objectif propre
- Pas de contrainte exprimée sur la collaboration possible
- Co-localisation possible mais pas exprimée

Episode I

règles d'animation

règles animations itération 2

- Les équipes qui n'ont pas terminé doivent nous faire un rapport détaillé d'avancement toutes les 2 minutes (nb pièces / total)

Episode I

Critères d'acceptance

- symétrie
- respect des dimensions
- forme sphérique
- solidité
- placement de tous les armements
- quartier d'habitation et hangar pour les vaisseaux (espace vide dans la structure)

Episode II

Itération 1 : règles d'animation

règles animations

- 6 équipes, avec intégration nécessaire en 3 à 3
- 3 modèles de vaisseau à réaliser : Xwing, Ywing et corvette
- Pression contextuelle : à la fin de l'itération, attaque de l'empire. Si pas de flotte, 10 millions de morts
- Focaliser les équipes sur leurs objectifs propres
- Pas de contrainte exprimée sur la collaboration possible
- Co-localisation possible mais pas exprimée
- A la fin de l'itération l'empire attaque. Tous les vaisseaux sont endommagés à la fin de l'itération, seuls les vaisseaux répondant aux critères d'harmonisation peuvent être réparés.

Episode II

Itération 2 : règles d'animation

règles animations

- 6 équipes, pas d'intégration nécessaire
- Un nouveau vaisseau à intégrer à la flotte : le faucon
- Focaliser les équipes sur leurs objectifs propres
- Pas de contrainte exprimée sur la collaboration possible
- Colocalisation possible mais pas exprimée
- A la fin de l'itération l'empire attaque.
 - si la flotte ne répond pas aux critères d'acceptance, 10 millions de mort (pression contextuelle)
 - Tous les vaisseaux sont endommagés suite à l'attaque, seuls les vaisseaux répondant aux critères d'harmonisation peuvent être réparés.

Episode II

Critères d'acceptance

- Chaque vaisseau doit être constitué d'un bloc moteur, d'armement et d'un quartier de pilotage
- La flotte doit comporter des vaisseaux de chaque type
- les constructions ne doivent pas être trop différentes pour pouvoir être maintenues facilement (3 couleurs maintenables seulement pour chaque module)

Episode II

métriques

- Nombre de vaisseaux construits par itération
- TTM des vaisseaux de chaque catégorie sur chaque itération (au bout de combien de temps un vaisseau a été livré)
 - X Wing :
 - Y Wing :
 - Corvette :
 - Faucon :
- % de vaisseaux qui peuvent être maintenus sur chaque itération (respectent les règles d'harmonisation)

debrief 1/2

Enseignements

Component Team

- difficulté d'intégration
- interprétation différente des specs
- pas d'objectif commun : "chez moi ça marche!"

Feature Team

- difficulté de maintenance
- manque homogénéité du code/des compétences

Capacité à recueillir du feedback

- A quel moment, dans chaque itération, on est en mesure de "montrer" quelque chose à un utilisateur final

debrief 2/2

- L'étoile noire a été détruite, l'empereur en a commandé une nouvelle, comment vous y prendrez vous pour la construire ?
- Exemple de 1^{ère} incrément fonctionnel de la nouvelle étoile noire ???