



*Vous y viendrez... forcément !*

# L'Agilité POUR **LES NULS**®

Le bestseller de [agilecampustour.org](http://agilecampustour.org) enfin disponible en français !

**Les mots savants expliqués**

**Des exemples simples**

**Une histoire presque vraie**

- racontée par ... Laurent GAY  
[laurent@sleto.fr](mailto:laurent@sleto.fr)





# Agile Grenoble 2018

sopra  steria

 Bonitasoft

 KAIZEN

VISEO  
DIGITAL MAKERS



THALES

 Viveris

Groupe  
**SAMSE**



 OROS  
MEASURING NOISE & VIBRATION

 eloquant  
Solutions Relation Client

 gfi  
NEW CHALLENGES,  
NEW IDEAS

PERSISTENT

 zenika  
«animés par la passion»

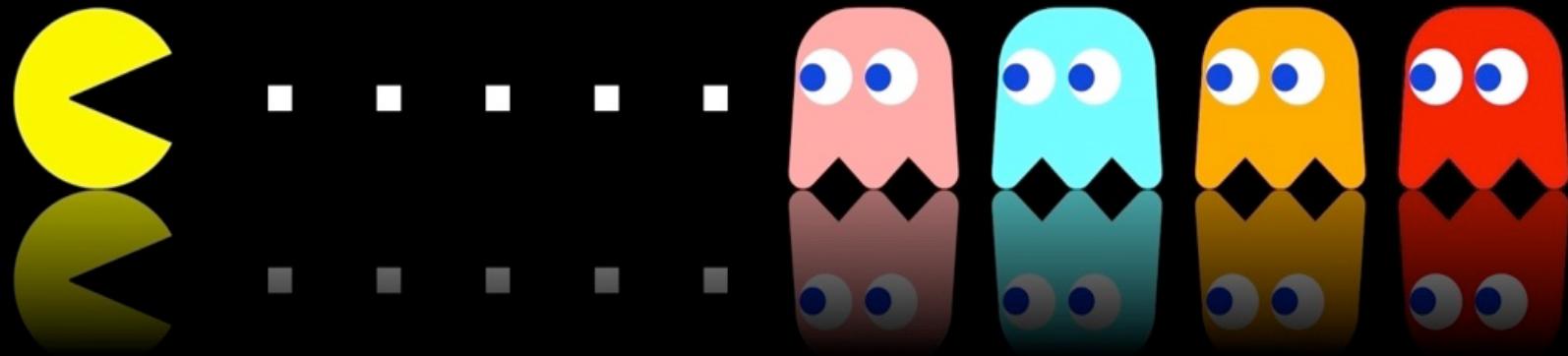
**CGI**

 salesforce

 ARaymond™  
MORE THAN FASTENING



**Veut attaquer le marché du  
jeu vidéo**



**Hiro de chez Namco®  
contacte Bill**



**Il travaille dans une  
entreprise de  
développement logiciel  
réputée :  
RaftingSoftware**

**Bill, comme chef de projets,  
s'engage sur un contenu, à  
livrer à une certaine date, et  
dispose donc d'un certain  
budget.**



**Bill analyse le travail qui doit être fait,**



**Ensuite il va voir l'équipe et lui distribue les tâches.**



**Chacun travaille sur sa partie  
et uniquement sur celle-ci.**



**Après 2 mois, l'équipe dit  
qu'elle est dans les délais,  
mais rien n'est encore  
visible...**



**Comme l'échéance approche,  
l'équipe commence à douter...**



**Hiro de Namco vient d'avoir  
une grande idée : une grille  
infinie...**



**Ce n'était pas prévu au Cahier des charges, Bill commence à négocier...**



**La fin approche, il est temps de mettre un petit peu la pression sur l'équipe... Allez les gars, on peut y arriver !**



**Quand même pas suffisant...  
les soirées sont longues...**



**Au final on fournit quand même  
ce qui était demandé...  
pourtant Hiro, le client, n'est  
pas content**



**De son côté Bill est satisfait, il a respecté les délais, le budget, le contenu demandé... le projet est un succès !**



# **Voici comment Bill voit le projet**

Négociation

Analyse

Développement

Test



**Quel est le problème ? La demande a été respectée au final.**



# Quelques pistes...

L'équipe n'avait pas la parole

Le client n'est pas satisfait

Tout changement dans la demande initiale a été négocié

Bill gère seul le projet et a décidé du travail des équipiers

L'équipe a fait des heures supplémentaires et a pris des raccourcis

**C'est une situation que vous  
avez peut-être connue...**

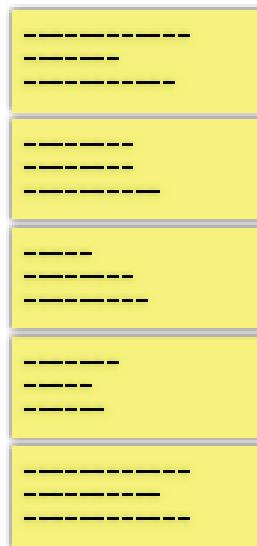
**Mais pour Namco® l'argent  
n'est pas vraiment la question,  
ils ont envie d'essayer un autre  
fournisseur...**

**Hiro contacte Bob de  
ACTic**



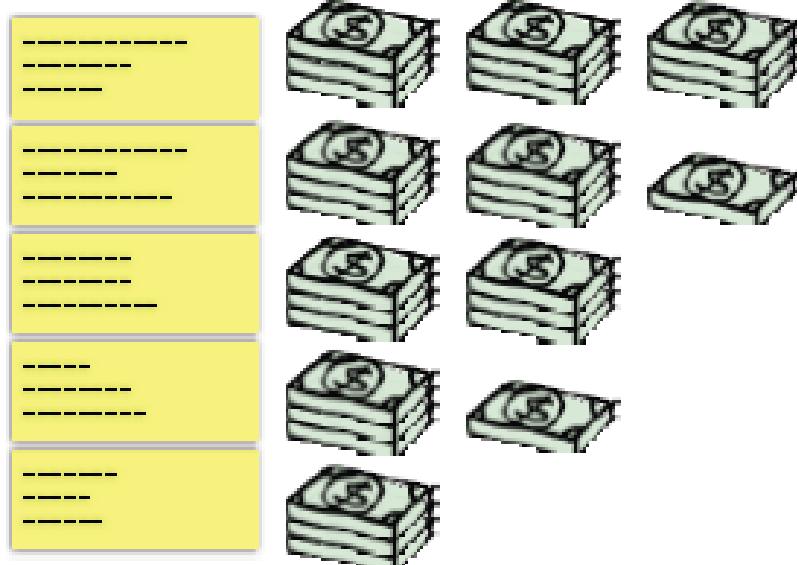
**Bob suggère de travailler par itération, mais avant cela, quelle est la vision du produit ?**

# **Ensemble Bob et Hiro de Namco® écrivent des «user stories», toutes ces stories forment le «product backlog»**



En tant que joueur, je souhaite pouvoir déplacer PacMan dans les 4 directions de façon à pouvoir appliquer ma stratégie

**Et il demande à Hiro de lister  
les user stories par priorité**



**Ensemble ils revoient les user stories en haut du backlog et ajoutent quelques détails pour être sûrs que l'équipe peut commencer à travailler dessus**

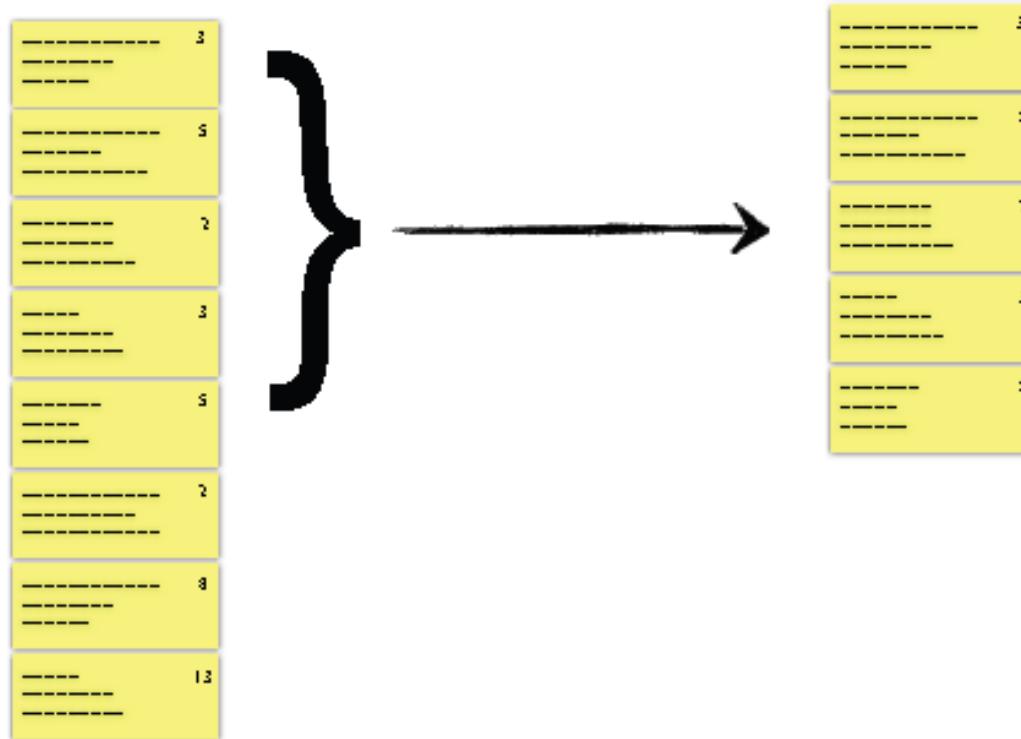
**Avant de démarrer, ils se mettent tous d'accord sur ce que « fini » veut réellement dire...**

**L'équipe elle-même estime  
l'effort pour réaliser ces user  
stories, Bob et Hiro sont  
uniquement là pour répondre à  
leurs questions...**



**L'équipe essaie d'imaginer  
combien de travail elle peut  
faire en une itération**

**A partir des user stories estimées, on prend les top priorités à hauteur de la contrainte donnée par l'équipe**



**L'équipe démarre le travail en  
prenant les stories une par une**

**Pendant ce temps, Bob et Hiro ajoutent davantage de détails sur les prochaines user stories**

**Quand l'équipe pense qu'une user story est « finie » le client peut la voir, l'essayer et donner son feedback**

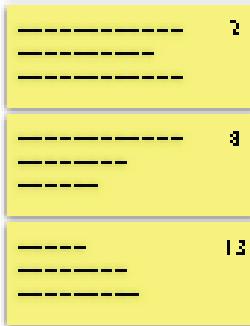
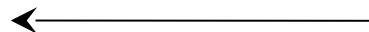


**Pas satisfait ?  
L'équipe change la  
fonctionnalité immédiatement  
en prenant en compte le  
feedback de l'utilisateur**

**Le client a une autre idée,  
PacMan peut se téléporter  
quand il mange un fruit  
magique**



# Aucun problème, Bob et Hiro ajoutent la **user story** dans le **backlog**, elle sera prise dans la prochaine **itération**



En tant que joueur, je souhaite que PacMan se téléporte de façon à pouvoir échapper aux fantômes

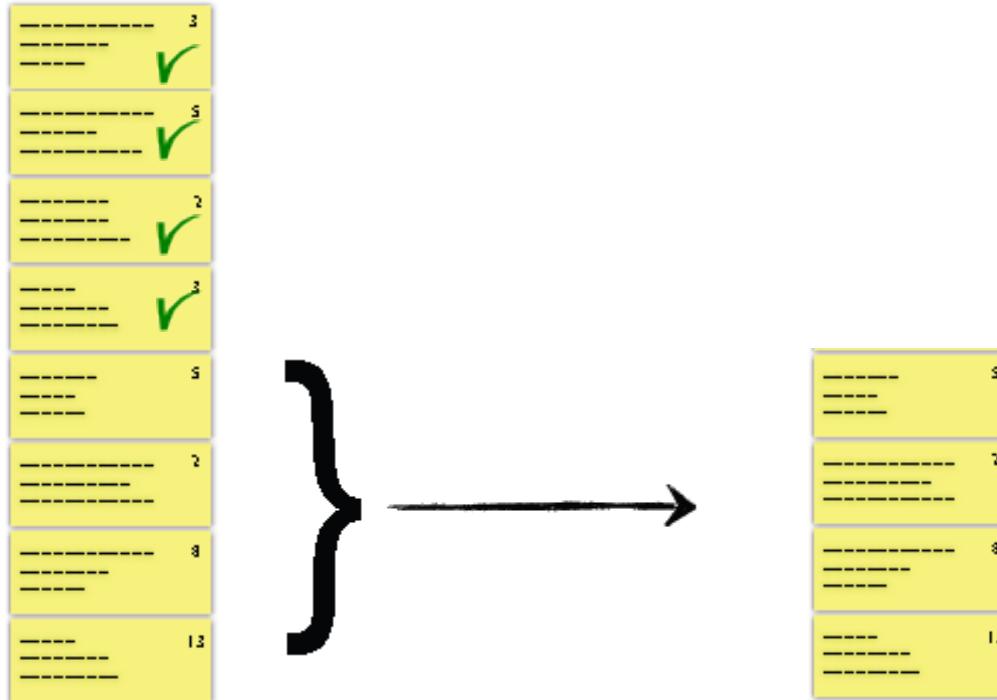
**A la fin de l'itération, l'équipe fait une démo de ce qui a été « fini » pendant l'itération**



**Puis ils se retrouvent dans une rétrospective pour voir ce qui a bien marché et ce qu'il faudrait améliorer**



**Et on repart pour une nouvelle  
itération à partir des top  
priorités suivantes**

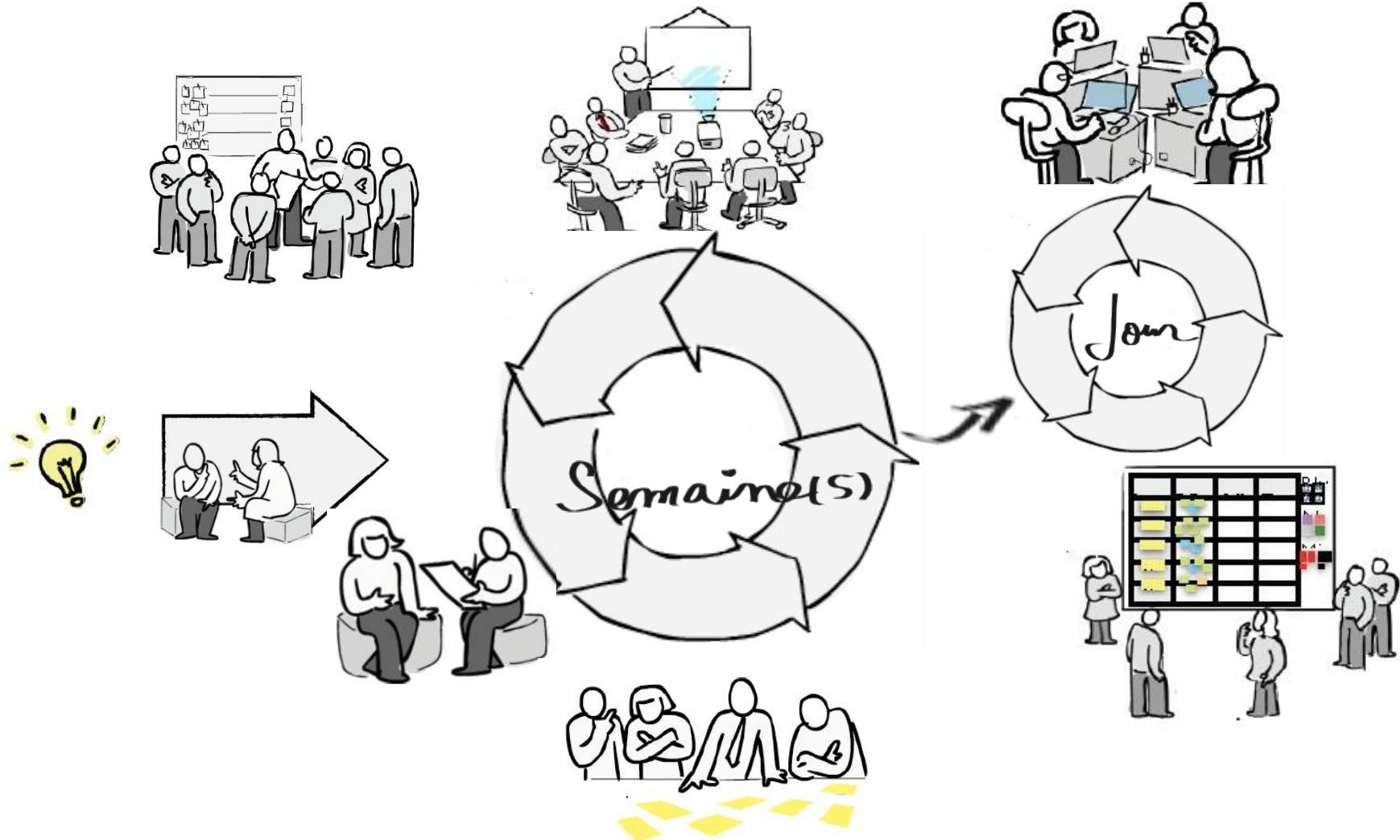


**Quand ils arrivent à la date finale de remise du projet, il reste encore quelques stories dans le backlog mais le client est ravi par le produit**



**Voilà, c'est ça < Agile >**

# Le projet vu par Bob



**Mais ça veut dire quoi  
vraiment « être Agile » ?**

# **Des valeurs et des principes**

**Les individus et les interactions**

plutôt que des procédures et outils

**Un logiciel qui fonctionne**

plutôt qu'une documentation abondante

**La collaboration avec le client**

plutôt que la négociation du contrat

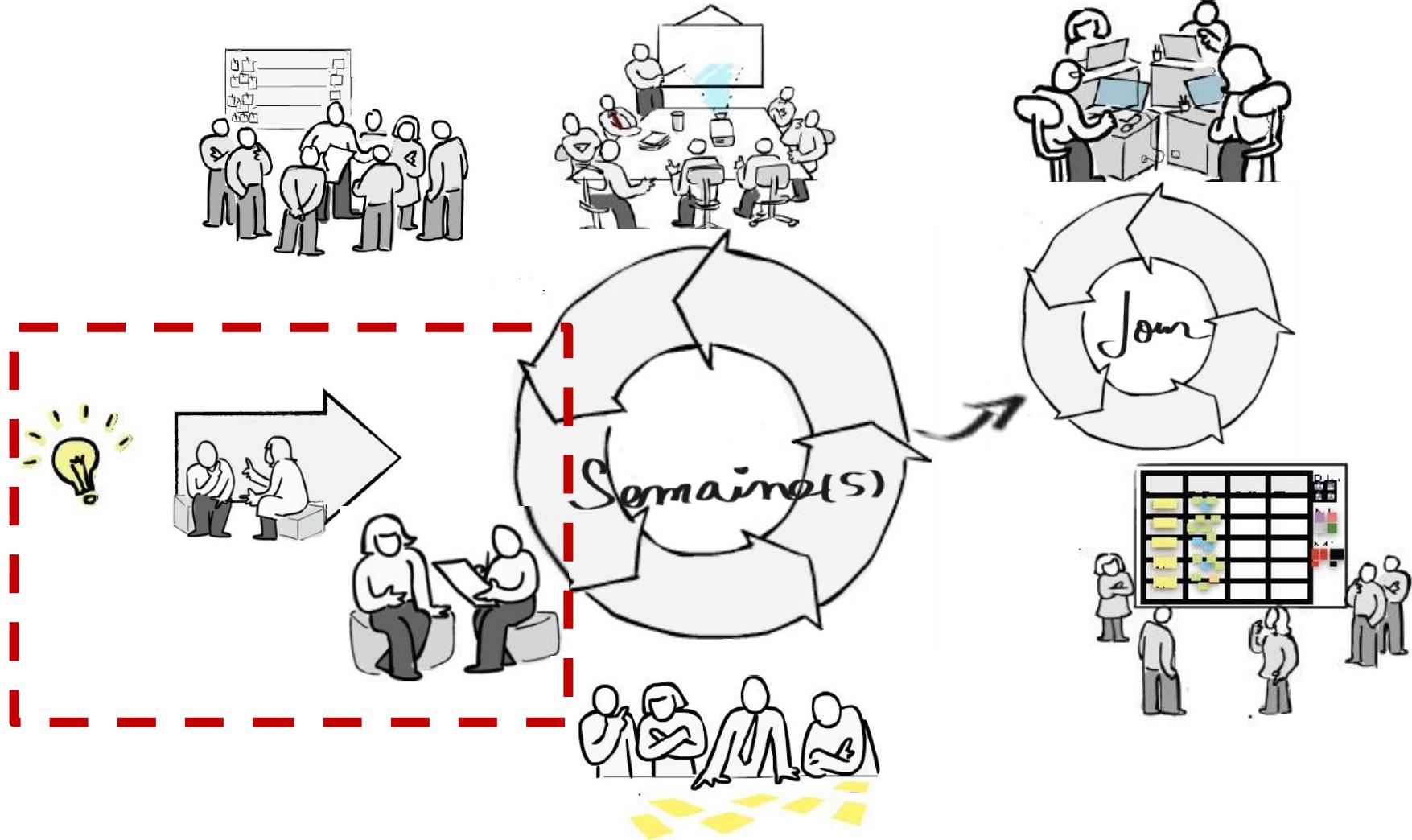
**L'accueil du changement**

plutôt que le respect du plan

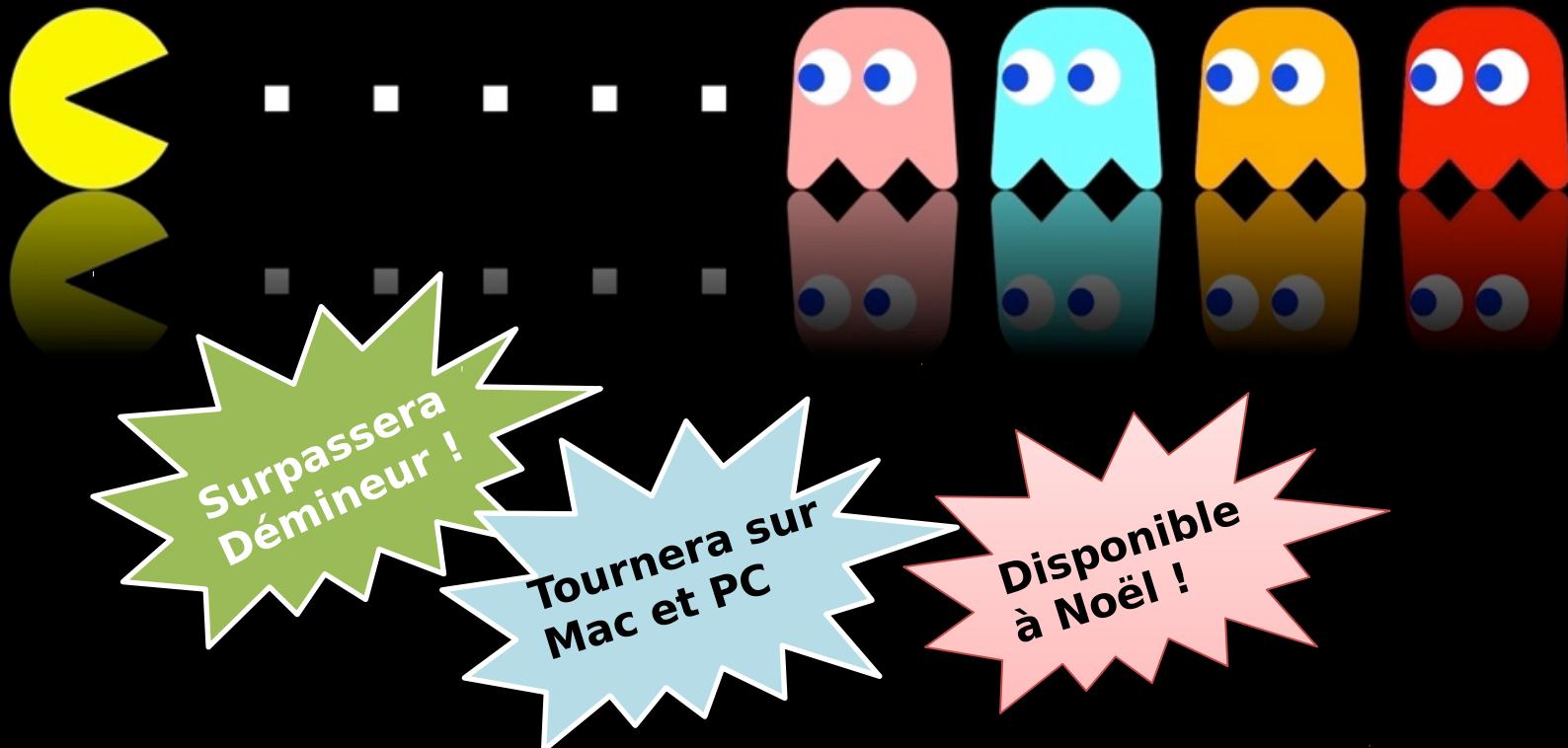
**<http://agilemanifesto.org>**

**D'accord, mais comment  
ont ils fait ça chez ACTic ?**

# Au début ...



# Ensemble Bob et Hiro ont défini une **Vision** du produit



# **Avec Bob, Hiro a écrit quelques user stories**

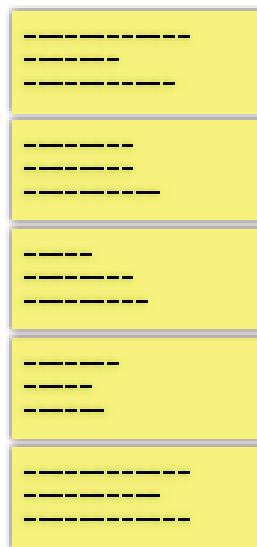
En tant que joueur, je souhaite pouvoir déplacer PacMan dans les 4 directions de façon à pouvoir appliquer ma stratégie

**OK, stop c'est quoi une  
user story ?**

**C'est une histoire...  
pour un utilisateur**

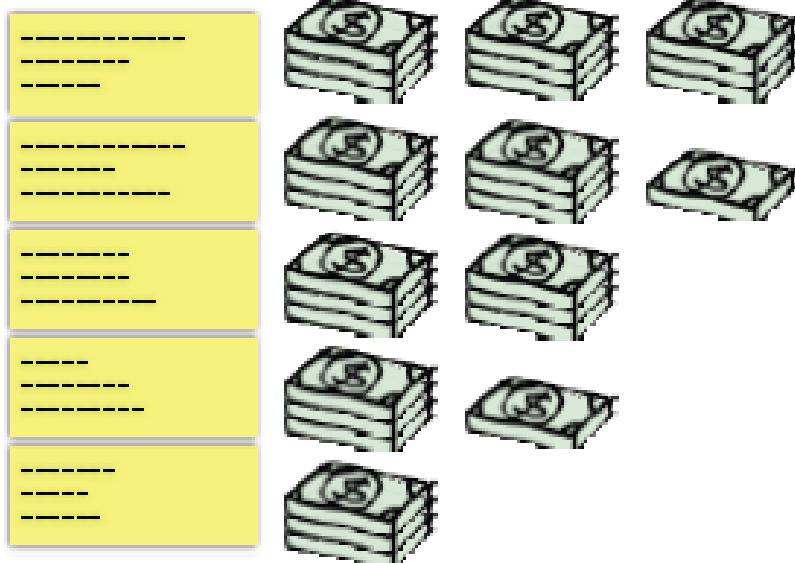
**En tant que <rôle>**  
**Je souhaite <faire une action>**  
**De façon à <obtenir un gain>**

# **A partir de ces user stories, ils ont constitués un product backlog**



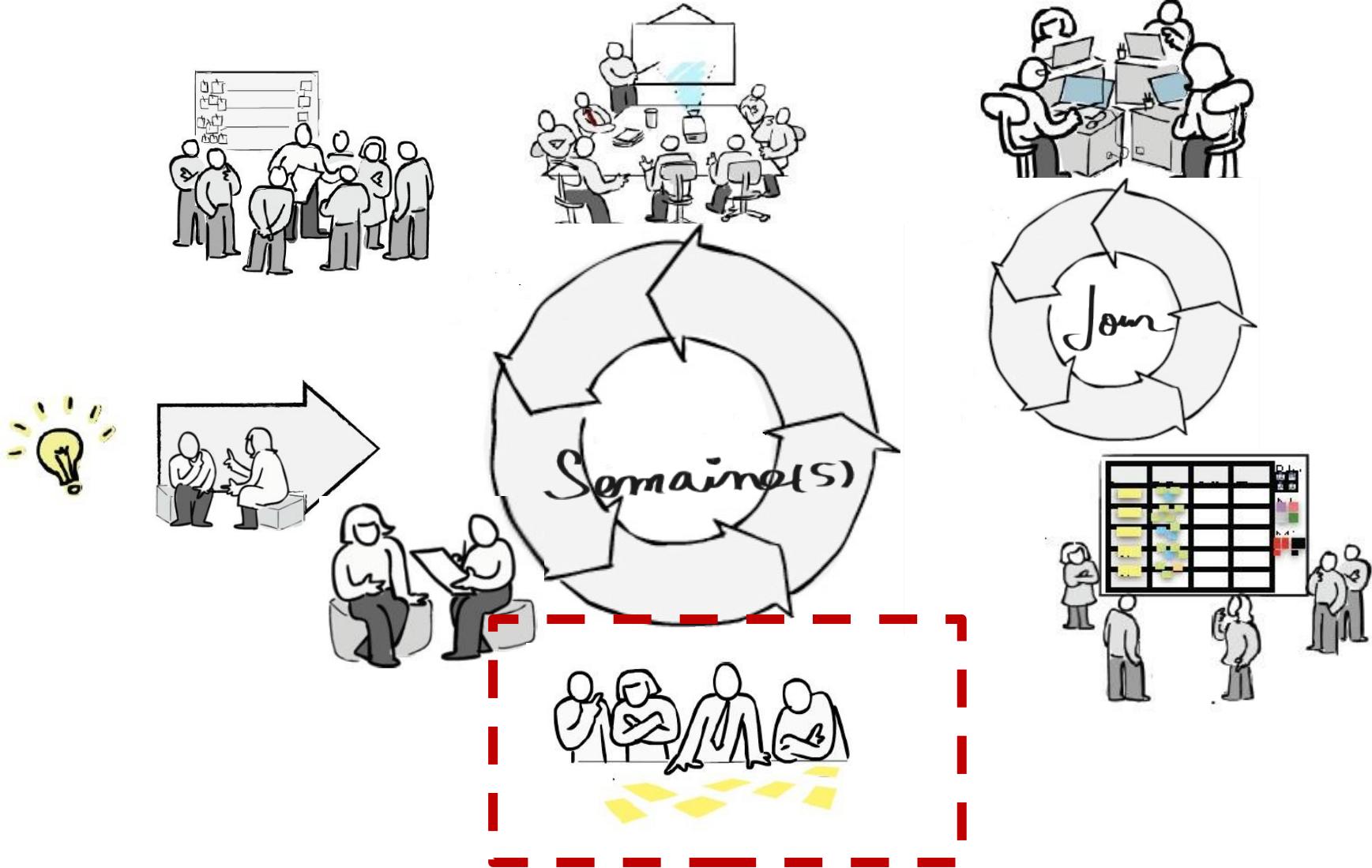
En tant que joueur, je souhaite pouvoir déplacer PacMan dans les 4 directions de façon à pouvoir appliquer ma stratégie

**Ensuite ils l'ont ordonné selon  
l'importance des gains obtenus  
avec chaque story**



**Ils ont précisé ensemble  
avec l'équipe de  
développement ce que  
« fini » voulait dire**

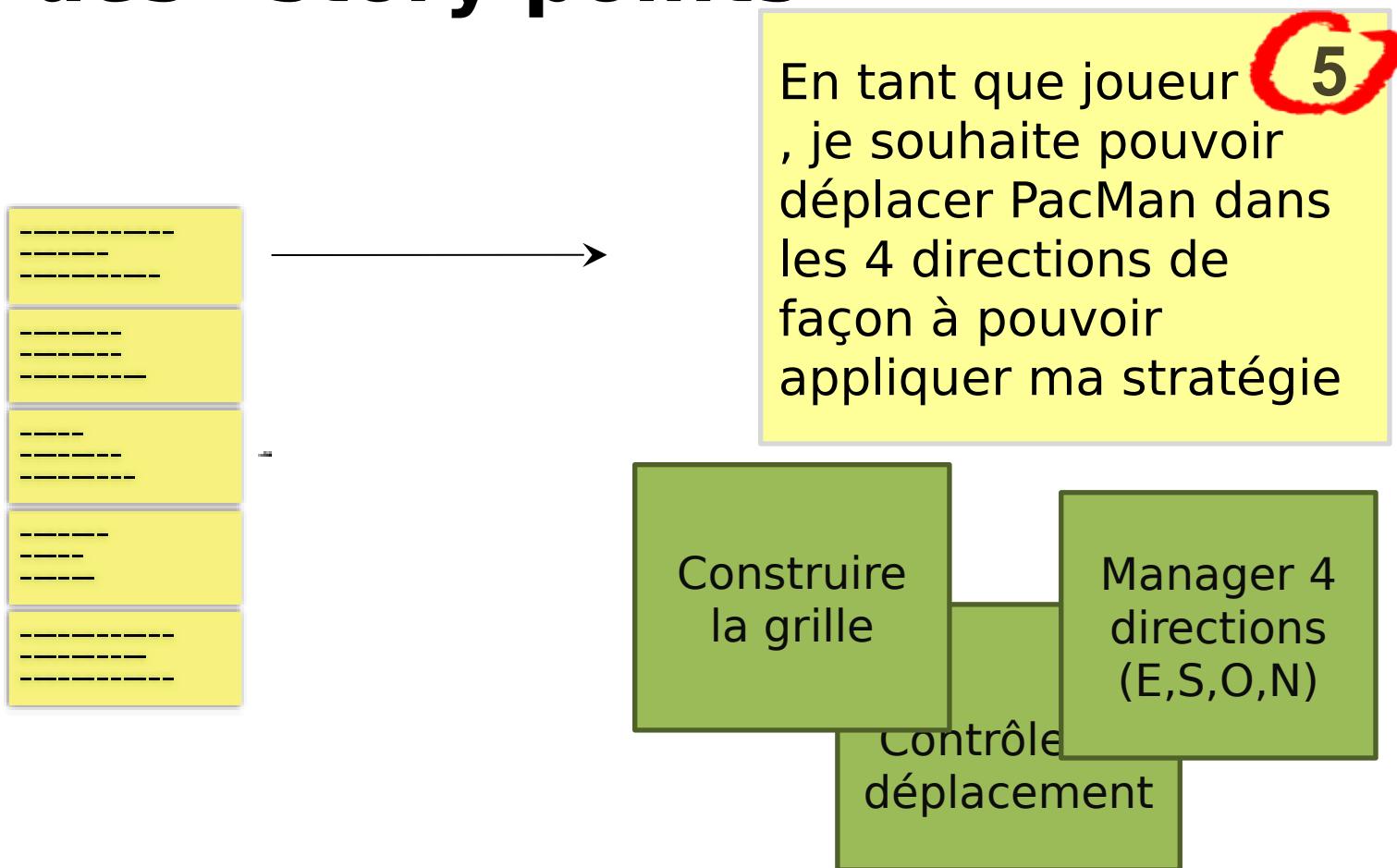
# Et ensuite ?



**Bob a demandé à l'équipe d'estimer  
l'effort pour réaliser chaque story**



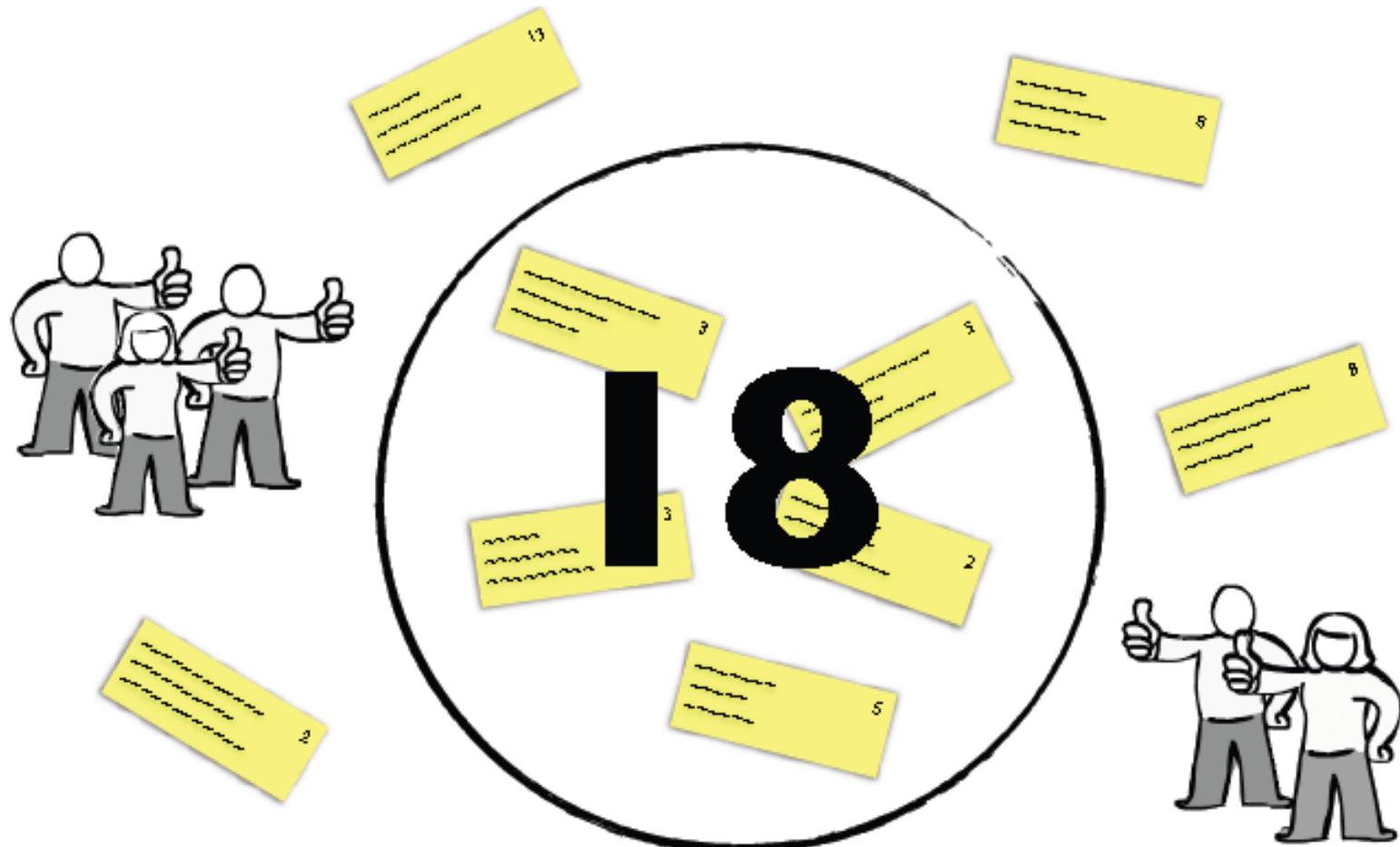
# Bob a demandé à l'équipe d'estimer l'effort en utilisant des «story points»



# L'équipe a affecté les story points en utilisant le « planning poker »



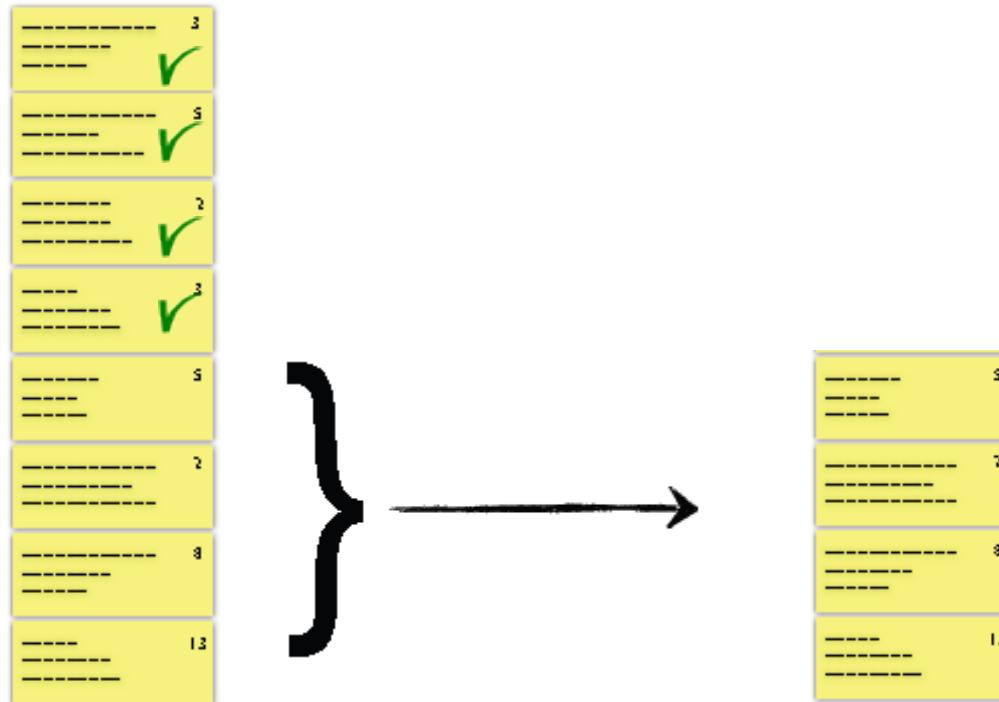
# On a ensuite demandé à l'équipe d'estimer sa « vélocité »



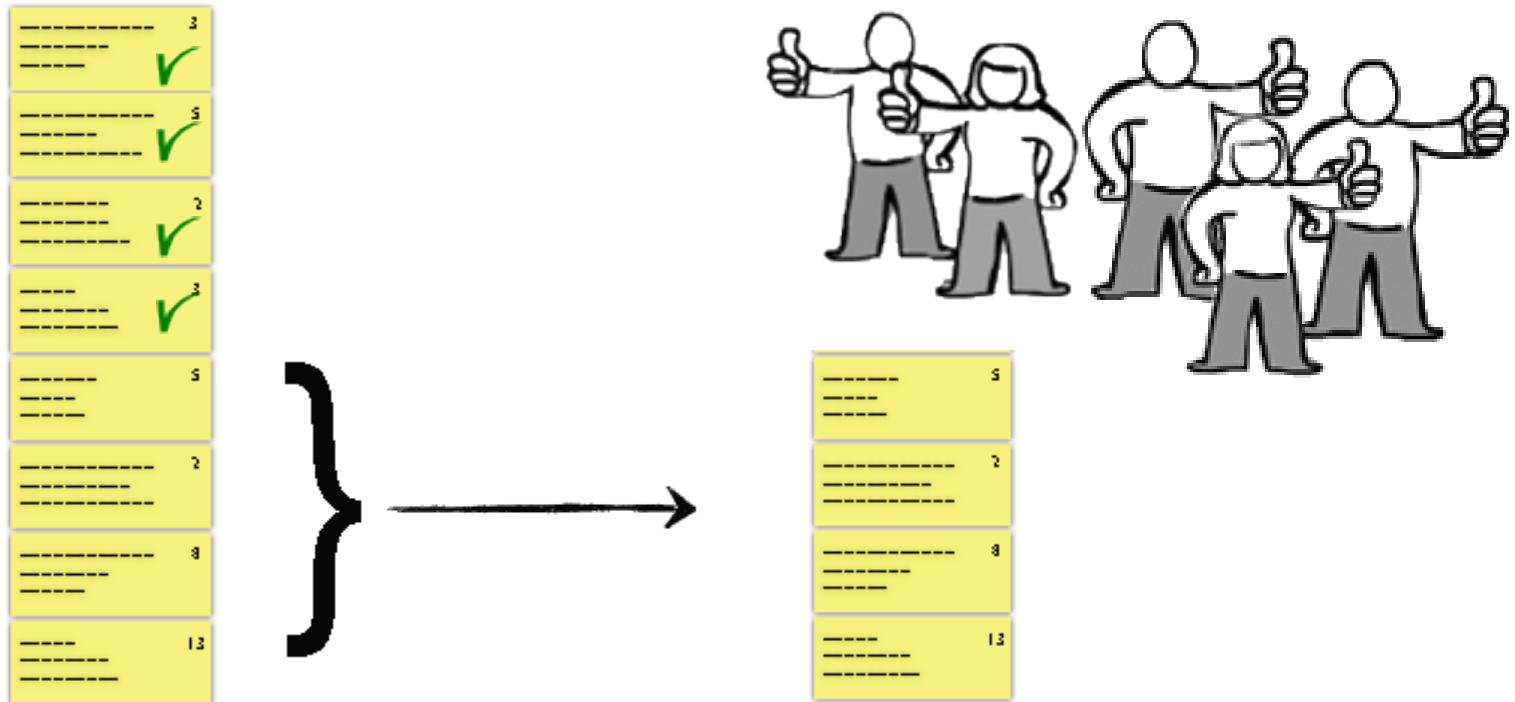
# **Combien pouvez vous en manger en 1 minute ?**



# A partir de la vélocité, Bob demande au client de proposer le contenu d'itération



# L'équipe accepte de s'engager à tout livrer en fin d'itération



# **Qu'est ce que l'on a adressé avec ça ?**

~~L'équipe n'avait pas la parole~~

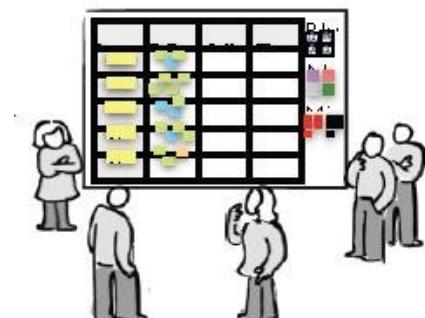
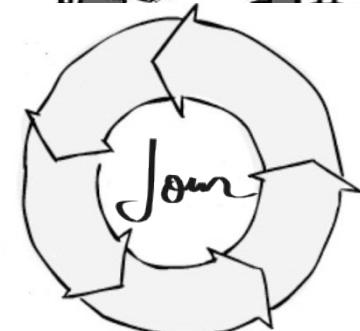
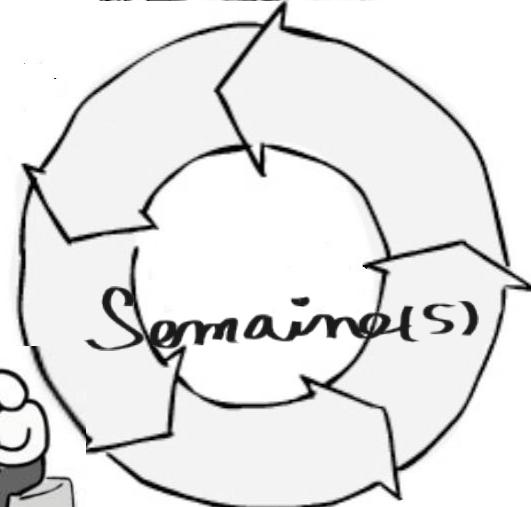
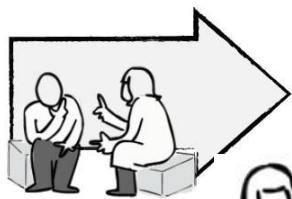
Le client n'est pas satisfait

Tout changement dans la demande initiale a été négocié

Bill gère seul le projet et a décidé du travail des équipiers

L'équipe a fait des heures sup et a pris des raccourcis

# Et maintenant ?



# Ils ont créé un tableau des tâches

Stories	A faire	En cours	Fini	

# En regardant le travail à faire pour chaque story

Dans le but de dérouler ma stratégie, en tant que joueur, je souhaite pouvoir déplacer PacMan dans les 4 directions

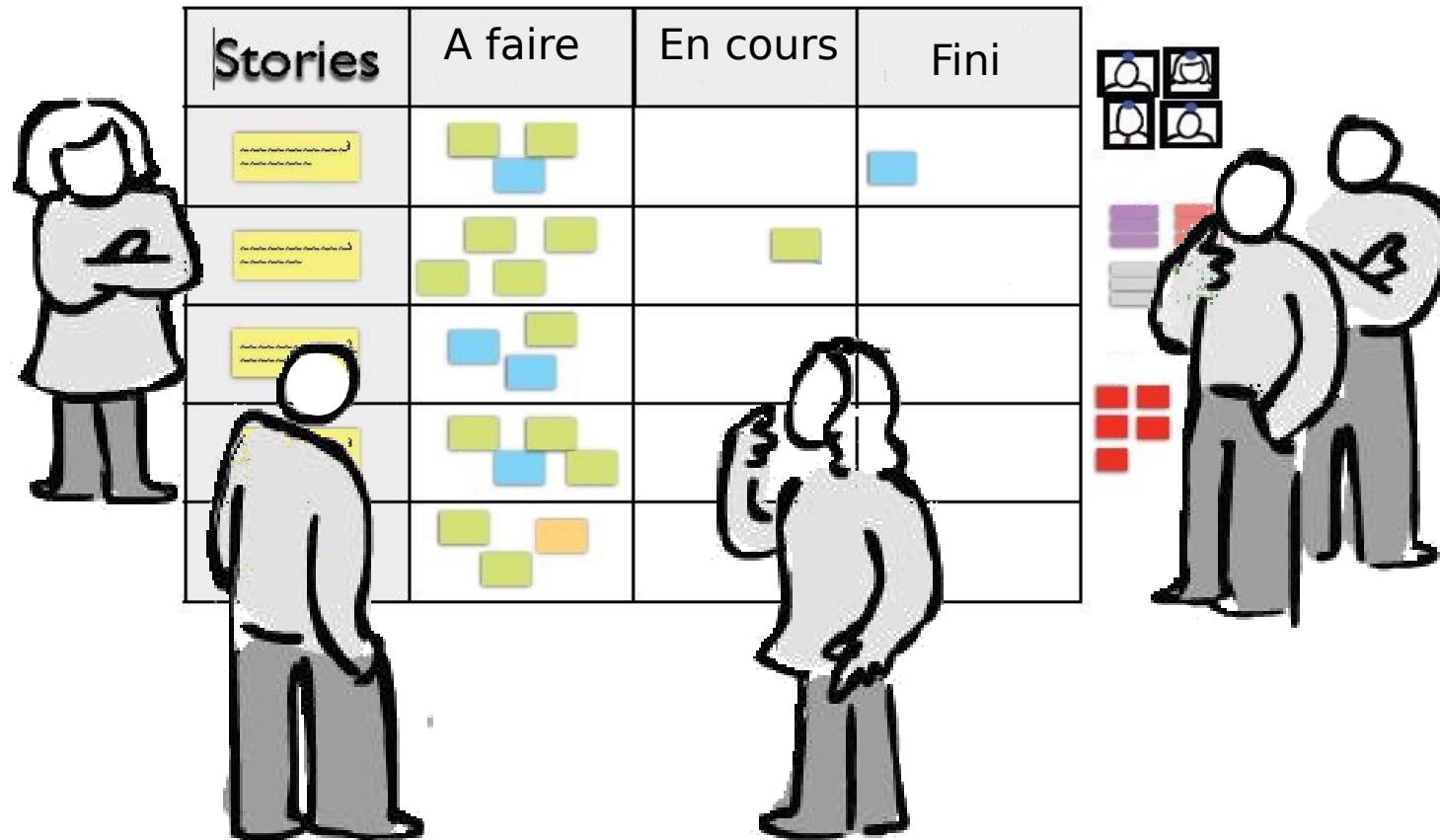
5

Construire la grille

Gérez 4 directions : nord, est, sud, ouest

Tester les déplacements dans la grille

# Chaque matin l'équipe se réunissait devant le tableau des tâches pour un « stand-up »



**Les équipiers organisaient le travail comme ils le voulaient,**

# Certains travaillaient en binôme



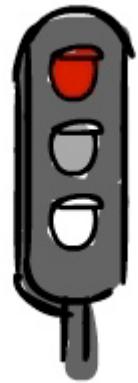
**Ils organisaient aussi des revues de code**



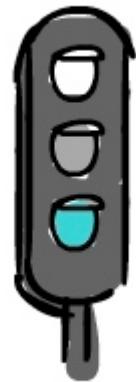
**Ils écrivaient les tests**

**Ils écrivaient les tests avant  
de coder**

**Une fois le test écrit...**



**...écrire le minimum de code  
pour le passer**



**Un autre test...**



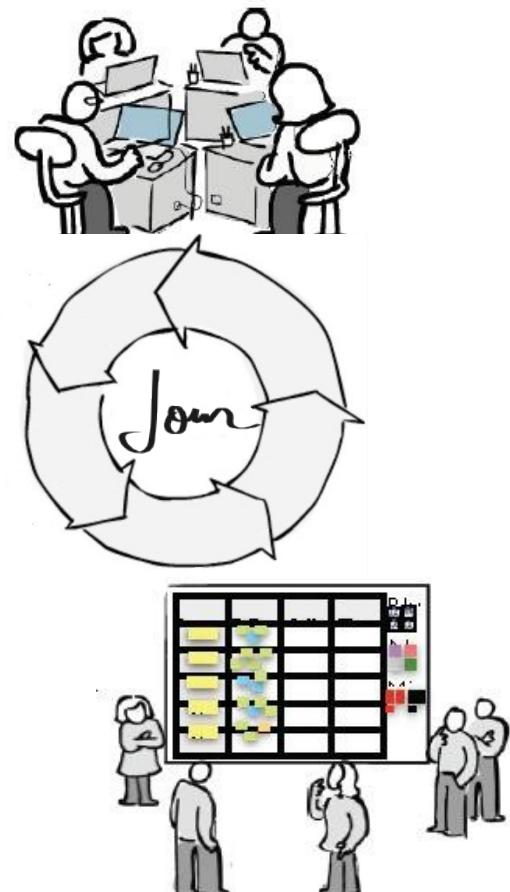
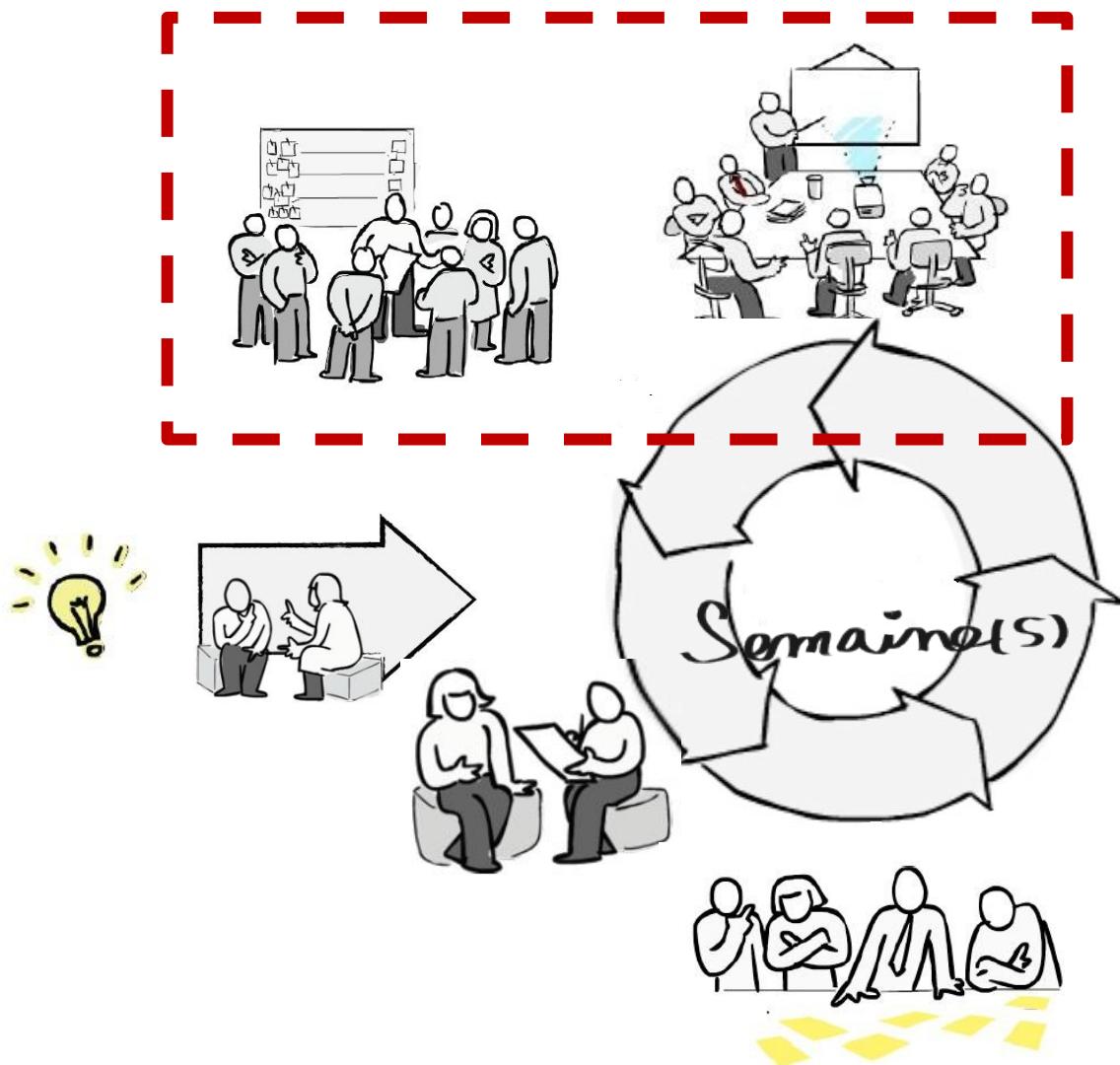
**...et un peu plus de  
code**

**TDD**

**Pendant ce temps Hiro avec  
l'aide de Bob avait détaillé  
de nouvelles user stories**

**Chaque fois que l'équipe pensait qu'elle avait « fini », le client pouvait tester**

# Et enfin...



**A la fin de l'itération, l'équipe faisait une **démo** de tout ce qui avait été « fini » pendant l'itération**



# **Le client « acceptait » toutes les stories « finies »**



**Et toutes les stories « finies »  
pouvaient partir en  
production**



**Après la démo Bob animait  
une rétrospective pour  
améliorer la façon de  
travailler**



# Fêter ...



Avec  
modération  
!

# Qu'est ce que l'on a adressé avec ça ?

~~L'équipe n'avait pas la parole~~



~~Le client n'est pas satisfait~~

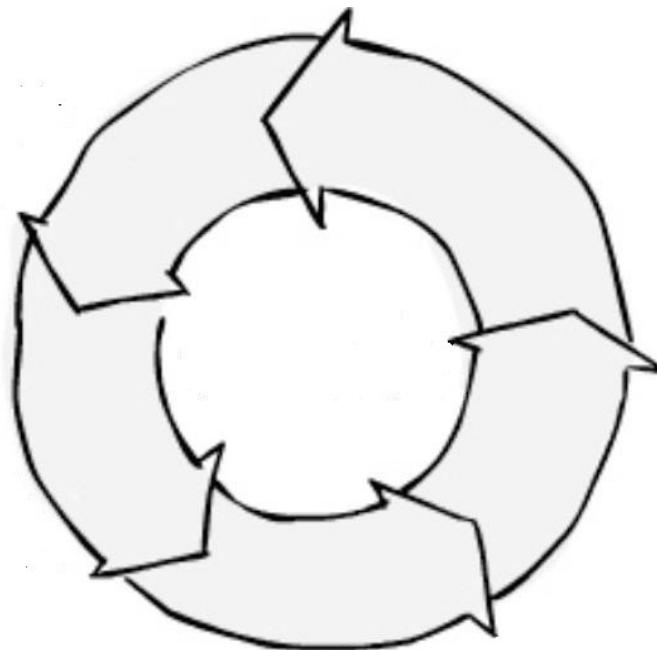
~~Tout changement dans la demande initiale a été négocié~~

~~Bill gère seul le projet~~

~~et a décidé du travail des équipiers~~

L'équipe a fait des heures supplémentaires et a pris des raccourcis

# Itérer ...



**...jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de budget**



**...ou avant si le client est  
satisfait**



**A la toute dernière itération,  
la dernière démo ...**



**On fait une rétrospective du  
projet complet**

# Et fêter !



Avec  
modération  
!

# Qu'est ce que l'on a adressé avec ça ?

~~L'équipe n'avait pas la parole~~



~~Le client n'est pas satisfait~~



~~Tout changement dans la demande initiale a été négocié~~

~~Bill gère seul le projet~~

~~et a décidé du travail des équipes~~

~~L'équipe a fait des heures supplémentaires et a pris des raccourcis~~

# En résumé

L'équipe est impliquée dans le projet



Le client est satisfait



La demande est évolutive

Les équipiers sont auto-organisées

L'équipe délivre régulièrement à son rythme

**Bob ne pilotait pas le projet, il facilitait le travail en commun**



**Il était Scrum Master**

**Hiro était un client impliqué  
dans le projet**



**Il était Product Owner**

**AGILE**

**SCRUM**

**LEAN**

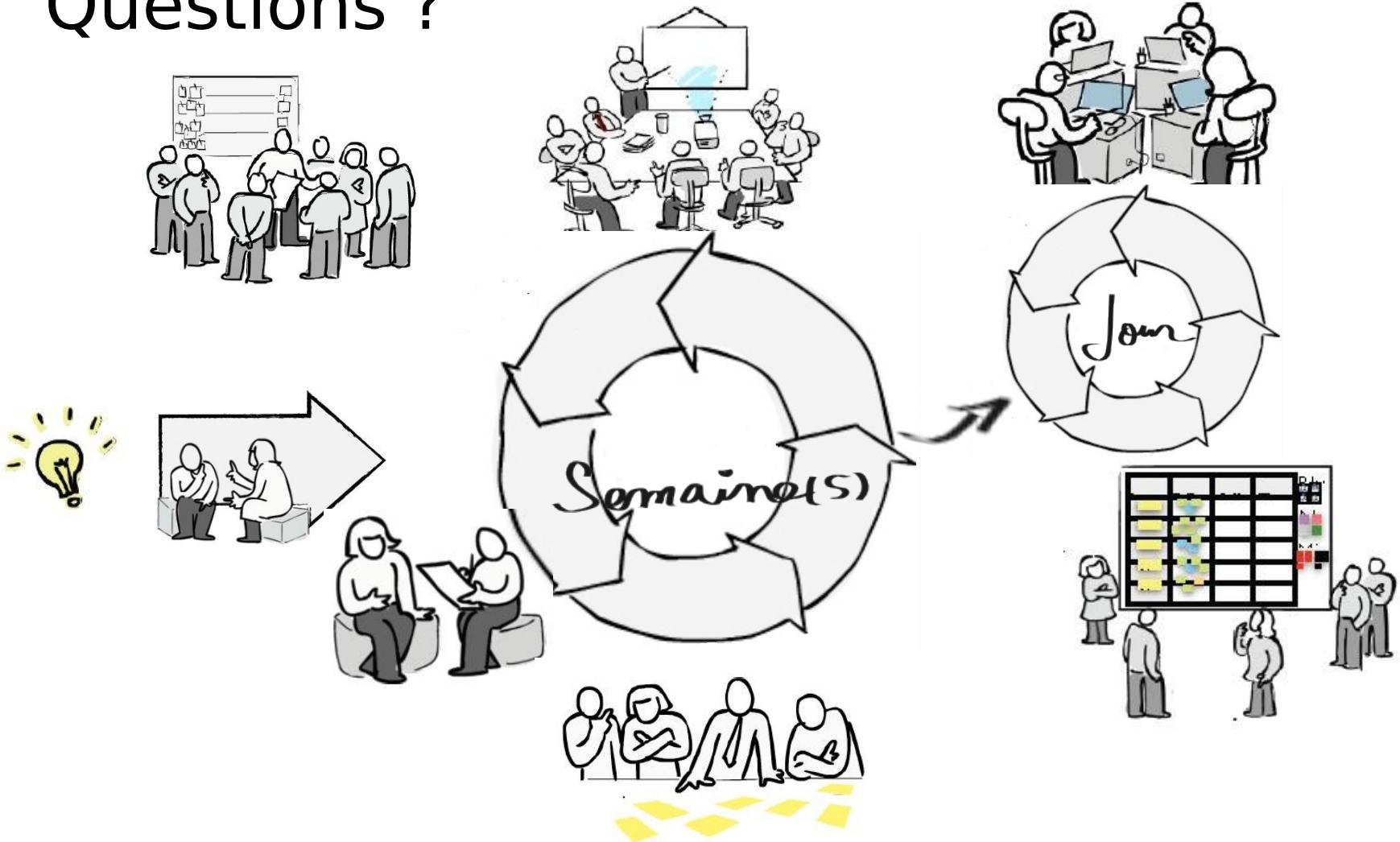
**XP**

**FDD**

**KANBAN**

**DSDM**

# Questions ?



Cette présentation a été reprise de Jean-François Jagodzinski qui avait déjà largement reprise de celle de <http://agilecampustour.org> (avec leur accord)