

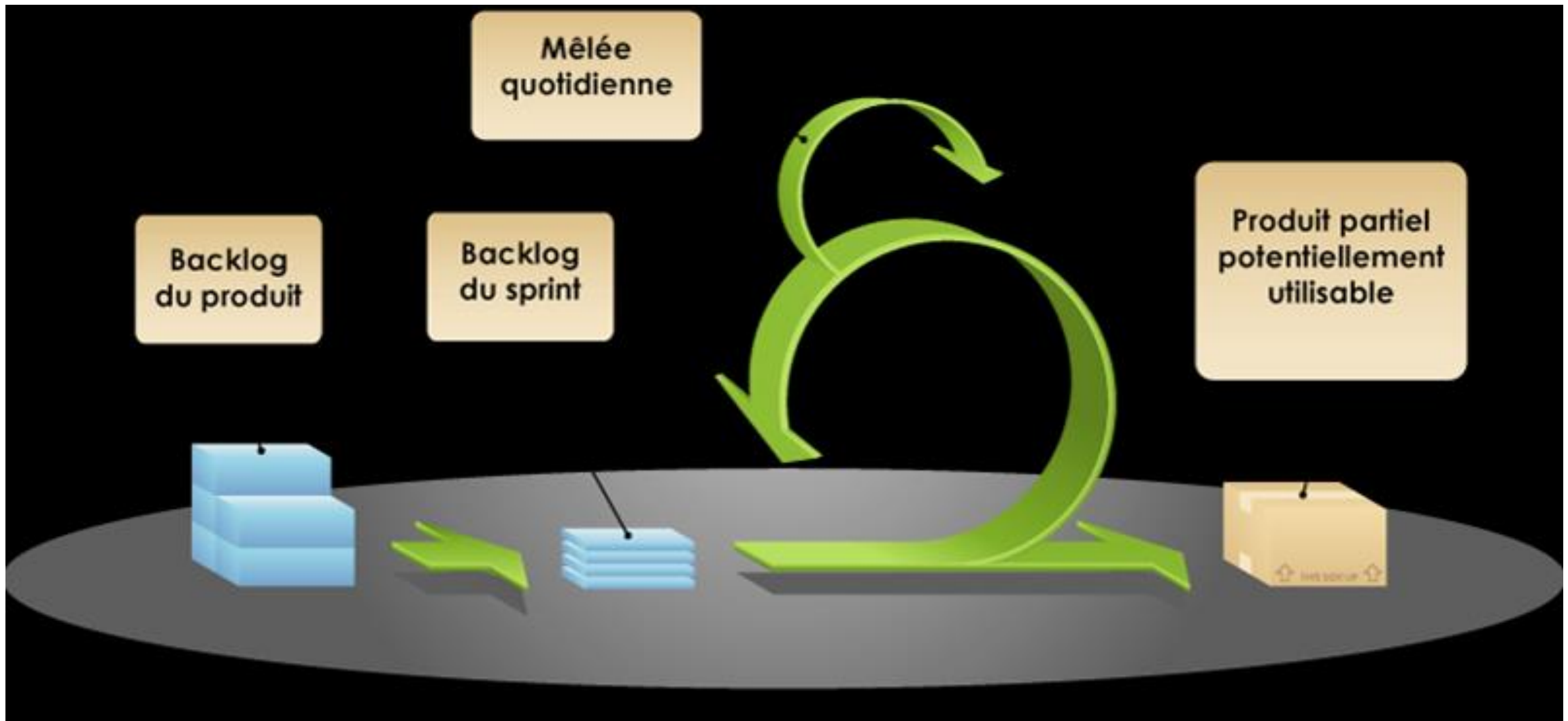


Agilité en pratique

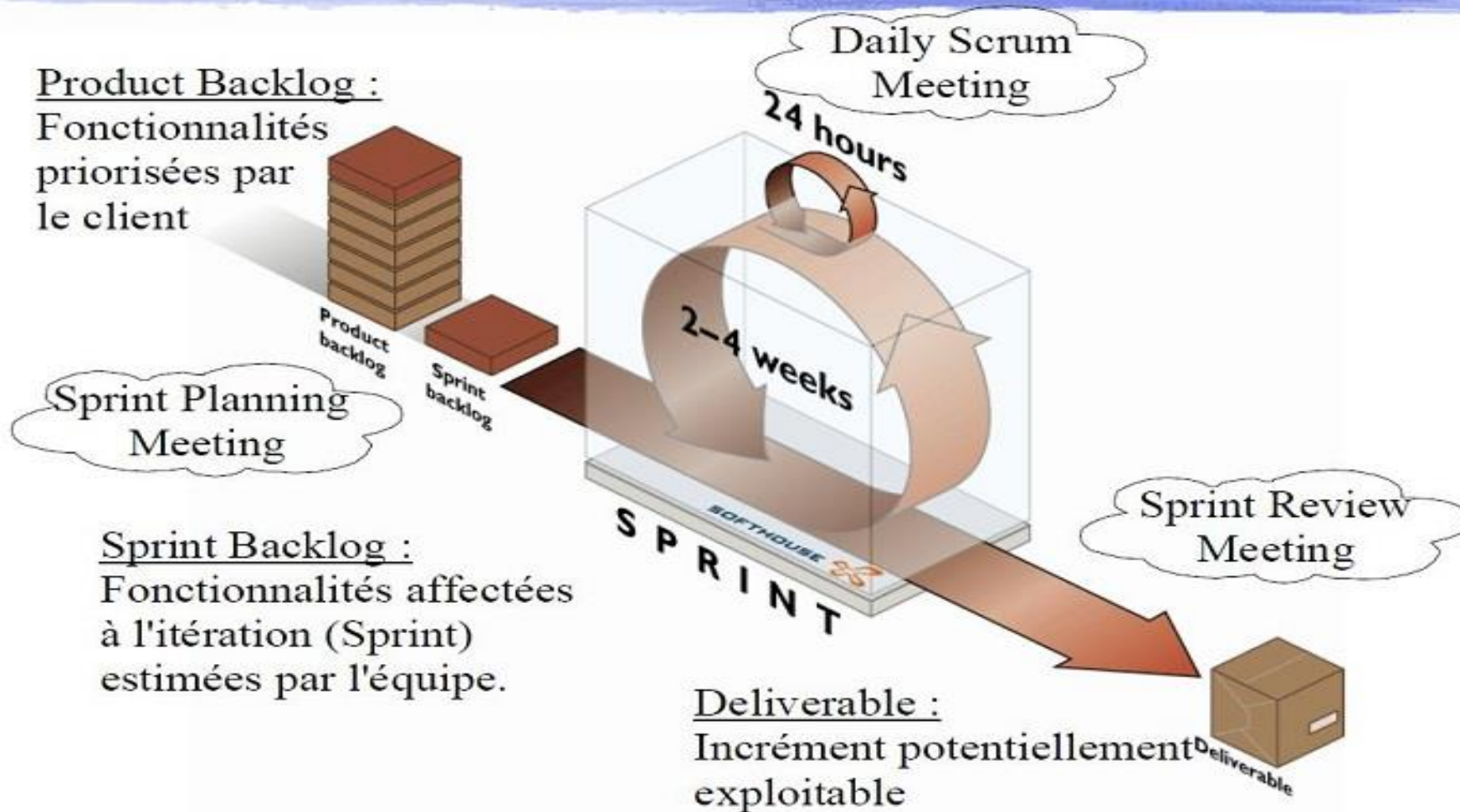
SCRUM

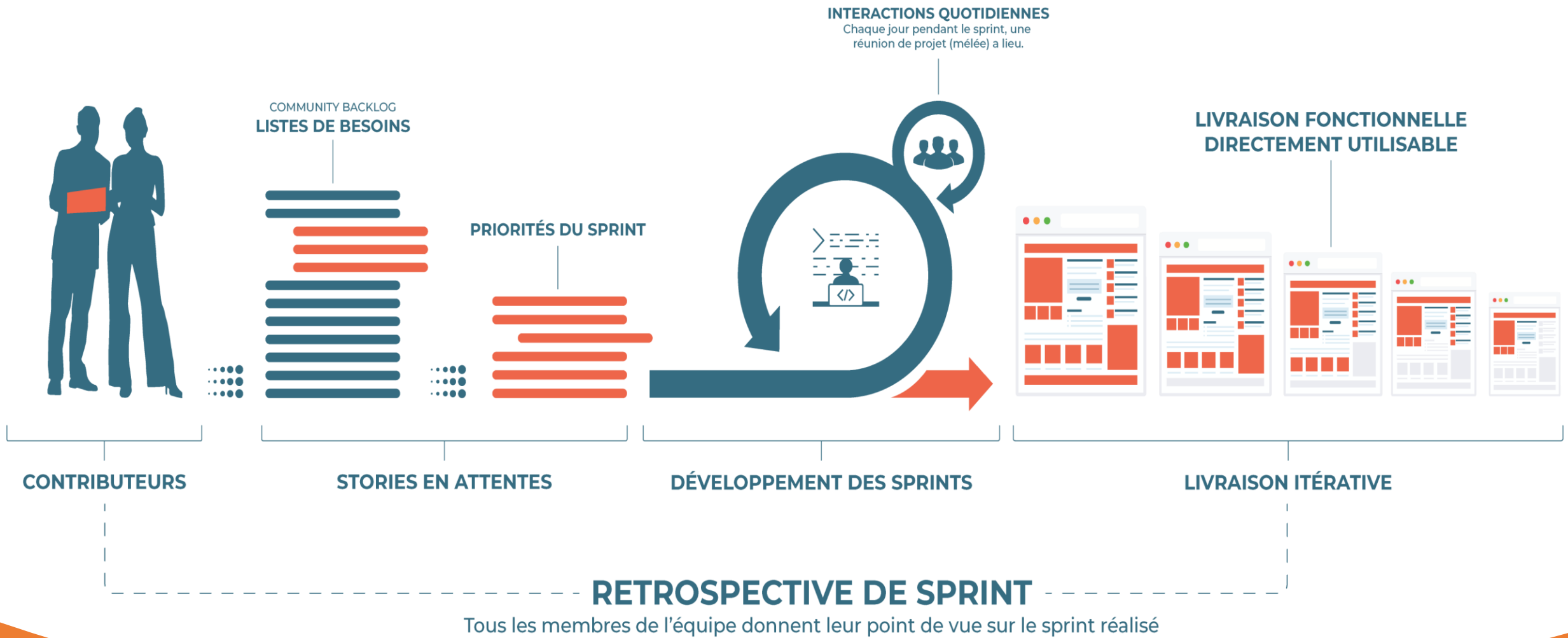
B.M.

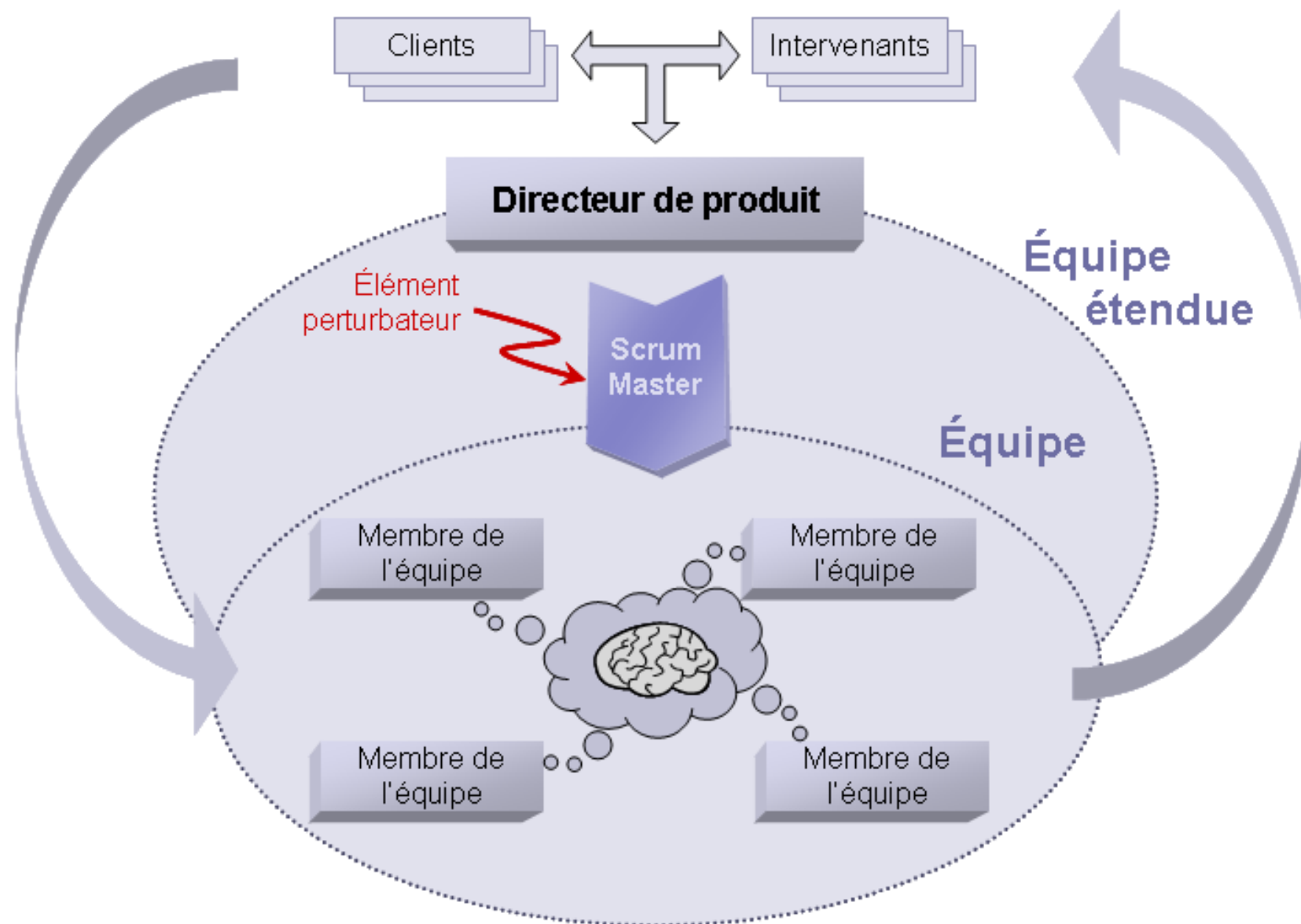




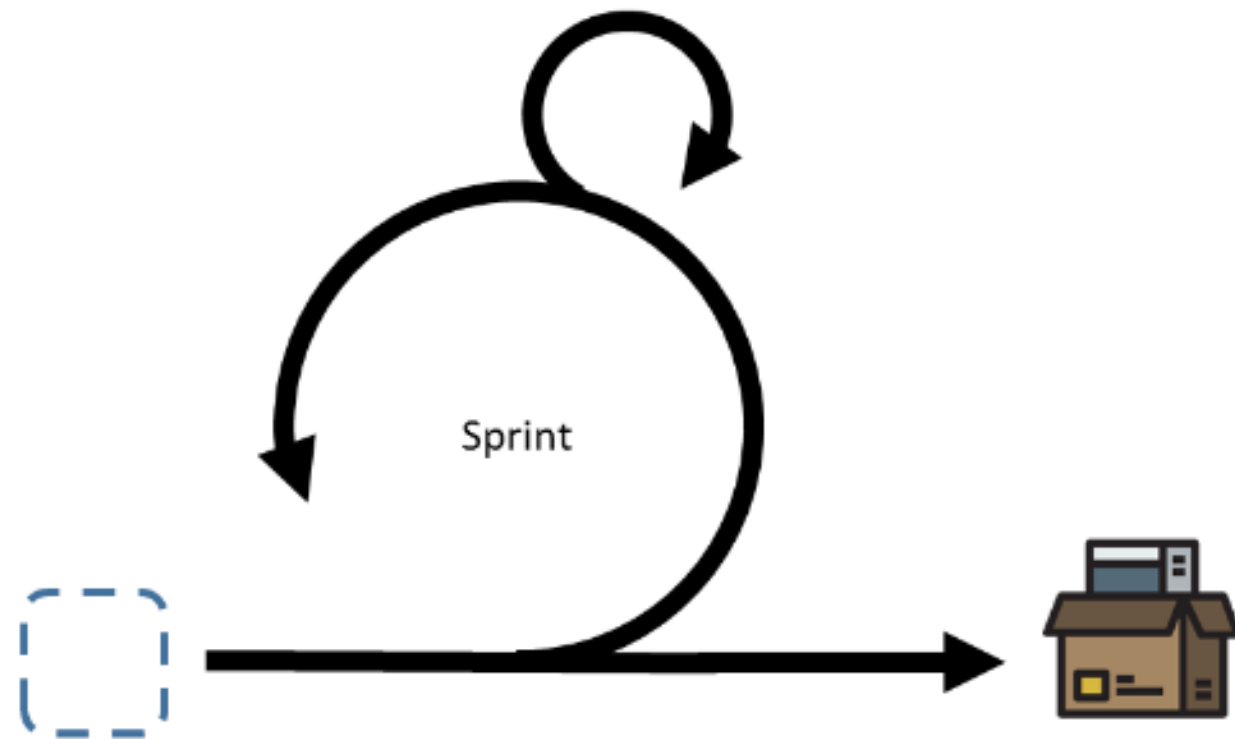
Cycle de vie de Scrum







Agilité en pratique : Scrum



Scrum, livraison d'un incrément du produit à chaque sprint

Les rôles dans une équipe Scrum

- Le product owner (PO) : c'est le garant du produit, il a la vision de ce qu'est le produit et ce qui doit être fait en priorité pour maximiser la valeur.
- Le scrum master : il veille au respect de la méthodologie scrum et veille à ce que rien n'entrave l'équipe pendant le sprint.
- L'équipe de Dev : c'est elle qui réalise le produit. Elle est auto organisée et autonome.



organisation de la Scrum Team autour de 3 rôles distincts

Les artéfacts scrum

Le product backlog

C'est une liste de fonctionnalités, besoins, exigences qui vont permettre de donner la vision produit. C'est le product owner qui est responsable du backlog, notamment de son organisation et de sa priorisation. Il va le prioriser en fonction de la valeur. Le backlog est vivant et évolue en fonction des besoins du PO, ce n'est pas un cahier des charges fixe.

Le product backlog peut être organisée en récits utilisateur ou User Story (US) : en tant que... je veux que... pour que.... Sur chaque US on donne une valeur business qui permet de prioriser les US dans le backlog, l'équipe va également évaluer la complexité pour réaliser l'US. Cela permet de se concentrer sur le besoin et de ne faire que ce qui est utile et a de la valeur pour le produit.



Product Backlog

Les artefacts de la méthodologie SCRUM

Backlog

En quelques mots voici ce que constitue un Backlog de Produit :

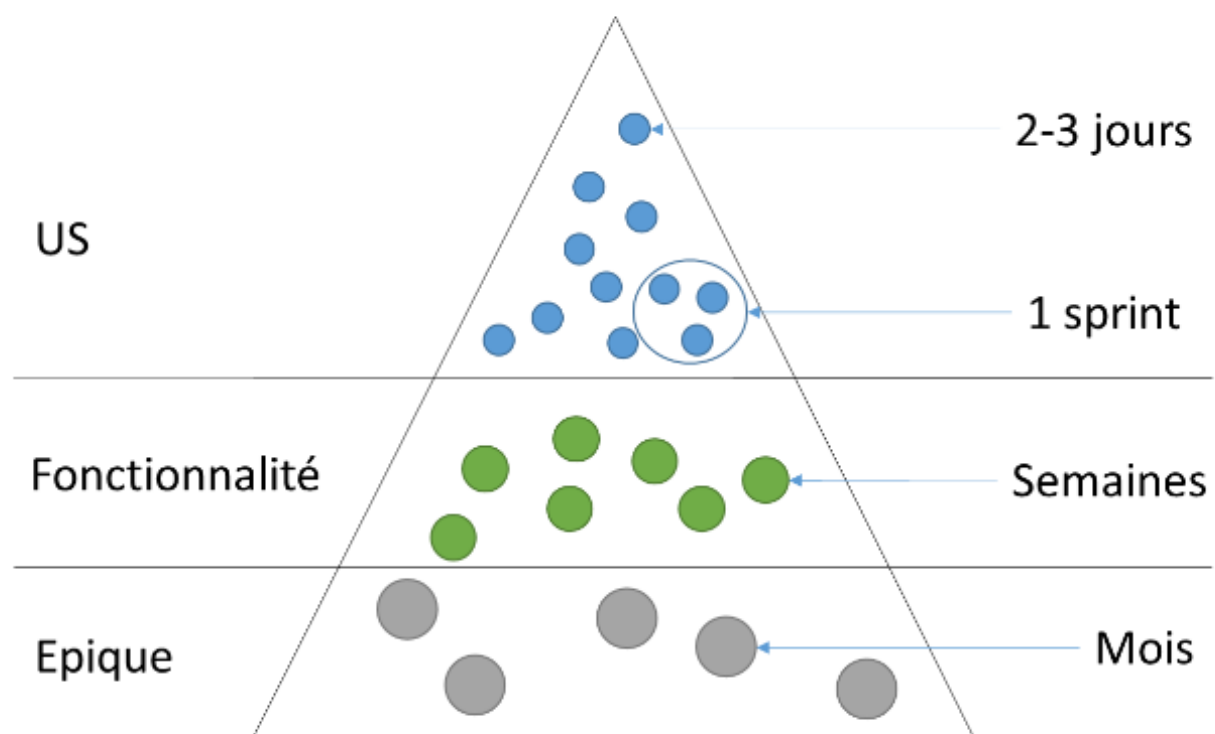
- Une liste de tout ce qui va entraîner du travail au projet
- Chaque élément doit apporter de la valeur aux utilisateurs ou clients du produit
- Les priorités sont définies par le directeur produit
- Les priorités sont revues à chaque sprint

Exemple de Backlog Produit :

Élément de Backlog	Estimation
Un invité peut faire une réservation	3
En tant qu'invité, j'annule une réservation	5
En tant qu'invité, je change les dates d'une réservation.	3
En tant qu'employé de l'hôtel, je produis les rapports de revenu par chambre	8
Améliorer la gestion des exceptions	8



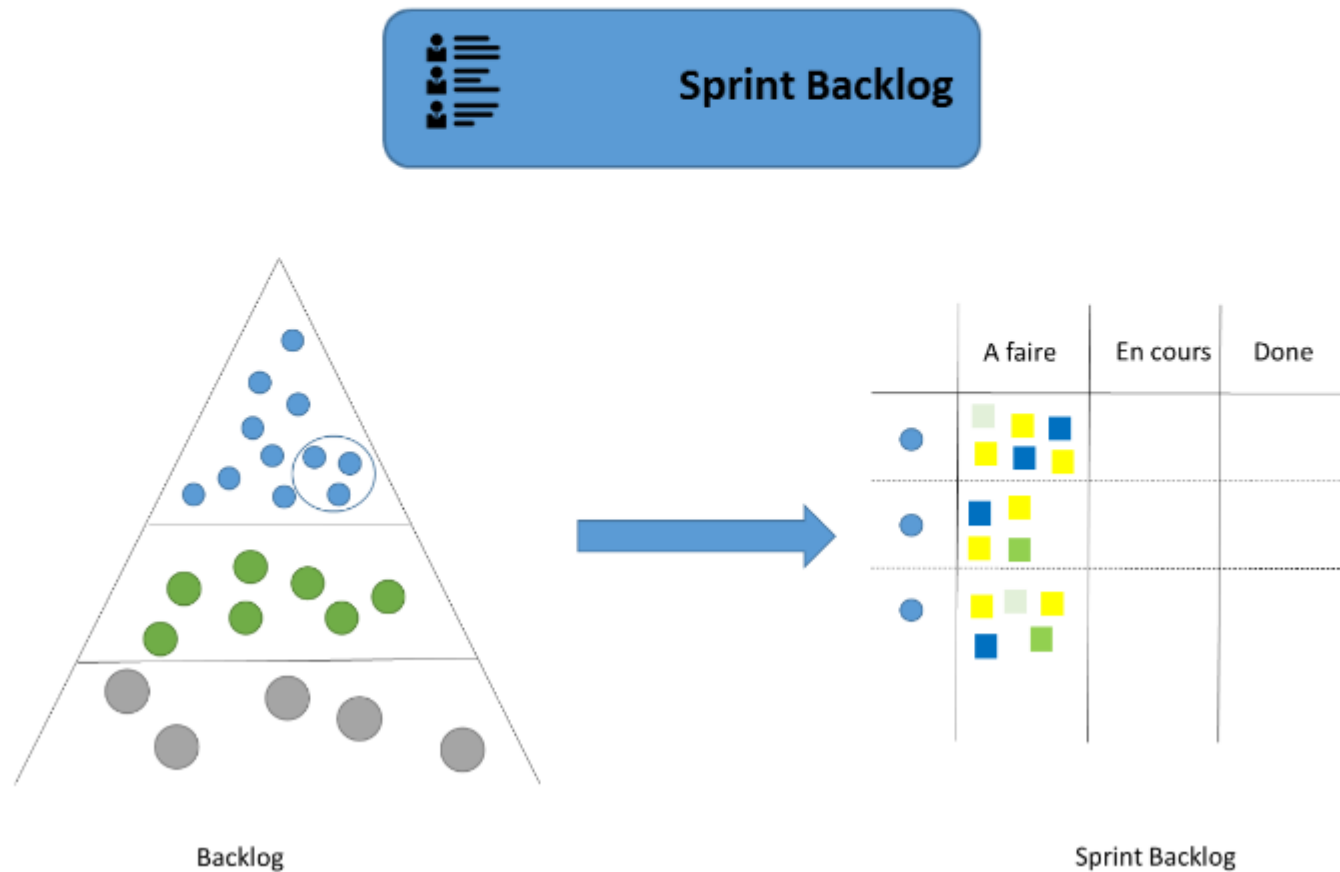
Product Backlog



mettre en place un backlog produit pour clarifier le besoin

Le sprint Backlog

Le « sprint Backlog » est un ensemble de récits sélectionnés par l'équipe pour le sprint. L'équipe s'engage sur les US qu'elle pourra terminer et démontrer à la fin du sprint. Les US sont ensuite découpées en tâche pour aider l'équipe à la réaliser. Cela permet à l'équipe de se projeter et de visualiser le travail à faire au cours du sprint.



Cérémonies scrum

Dans Scrum tout est placé dans une boîte de temps (Time box), du temps est alloué pour chaque cérémonie afin de cadrer l'organisation. Ce cadrage est nécessaire afin de laisser du temps à l'équipe pour produire.

Sprint planning

Au cours de cette réunion l'équipe Scrum sélectionne les US qu'elle pense pouvoir démontrer à la fin du sprint. L'équipe découpe ensuite en tâches les US. Le PO avec l'équipe décide d'un but pour le sprint.



Sprint Planning

L'équipe Scrum, et le Product Owner définissent le Sprint Planning

Daily scrum

On l'appelle également mêlée journalière, c'est de là que vient le nom de la méthode. C'est une réunion généralement debout qui a lieu tous les jours au même endroit, elle est time boxée comme toutes les réunions Scrum et ne doit pas excéder 15 minutes. Durant cette réunion l'équipe présente ce qu'elle a fait la veille, ce qu'elle compte faire aujourd'hui et les éventuelles difficultés qu'elle a rencontrées pour atteindre le but du sprint ou dans l'avancement. C'est une réunion informationnelle qui permet de donner de la visibilité et de la transparence sur ce que chacun fait, elle permet de se focaliser sur le but.



Daily Scrum



La « Daily Scrum » génère la dynamique opérationnelle de l'équipe Scrum

Sprint review

Durant cette réunion l'équipe présente ce qu'elle a fait pendant le sprint. Suite à cette démonstration le PO valide ou non l'US selon les critères qui ont été construits par le PO et acceptés par l'équipe dans la définition de fait ou Definition of Done (DoD).



Sprint Review



La « Sprint Review » favorise la communication interne de l'équipe Scrum

Retrospective

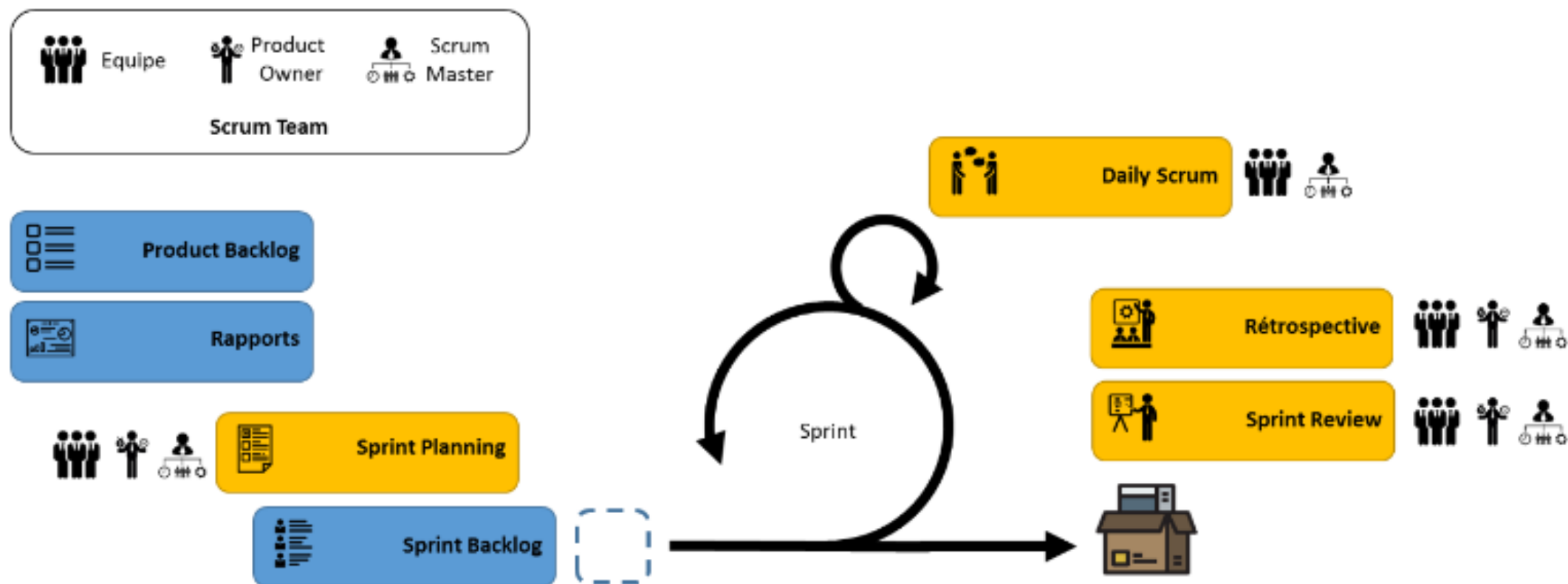
C'est une réunion qui clôture le sprint et permet à l'équipe Scrum de faire le bilan et le retour d'expérience sur le sprint. C'est une étape essentielle qui permet à l'équipe de s'améliorer de manière continue. Le but de cette réunion est de voir et changer ce qui n'a pas marché, de capitaliser ce qui a marché et de proposer de nouvelles choses pour que le processus marche encore mieux. L'équipe apprend de ses erreurs pour faire encore mieux au prochain sprint : on ne peut pas refaire le sprint mais on peut s'améliorer pour les suivants.



Rétrospective



L'équipe Scrum capitalise sur ses retours d'expérience et génère de l'amélioration continue de ses pratiques



Le cadre méthodologique Scrum en un coup d'œil : cérémonies, rôles et artefacts

Story	To Do		In Process	To Verify	Done
As a user, I... 8 points	Code the... 9	Test the... 8	Code the... DC 4	Test the... SC 6	Code the... D Test the... SC 8 Test the... SC Test the... SC Test the... SC 6
As a user, I... 5 points	Code the... 8	Test the... 8	Code the... DC 8		Test the... SC Test the... SC Test the... SC 6
	Code the... 2	Code the... 8	Test the... SC 8		
	Test the... 8	Test the... 4			

Question 1

En scrum, qui valide les user-stories pour qu'elles passent de « test » à « done » ?

- ☐ le scrum master
- ☐ le product owner
- ☐ l'équipe de développement
- ☐ toute l'équipe

Réponse 1

En scrum, qui valide les user-stories pour qu'elles passent de « test » à « done » ?

- ☐ le scrum master
- ☐ le product owner
- ☒ l'équipe de développement
- ☐ toute l'équipe

Question 2

L'équipe de développement peut-être composée :

☐ de développeurs front et de développeurs back

☐ de développeurs, d'un business analyst et d'un testeur

☐ d'un testeur et de développeurs

☐ de développeurs, d'un PMO et d'un testeur

Réponse 2

L'équipe de développement peut-être composée :

[X] de développeurs front et de développeurs back

[X] de développeurs, d'un business analyst et d'un testeur

[X] d'un testeur et de développeurs

[X] de développeurs, d'un PMO et d'un testeur

Question 4

Quels artefacts existent en scrum ?

- ☐ la definition of done
- ☐ la definition of ready
- ☐ le sprint backlog
- ☐ l'increment backlog

Réponse 4

Quels artefacts existent en scrum ?

- ☒ le definition of done
- ☐ le definition of ready
- ☒ le sprint backlog
- ☐ l'increment backlog

Question 5

Le product owner est responsable :

- ☐ de valider que les items sont bien « done »
- ☐ de la gestion du product backlog
- ☐ que l'équipe de développement comprenne bien les items
- ☐ de rendre transparent le sprint backlog

Question 5

Le product owner est responsable :

☐ de valider que les items sont bien « done »

☒ de la gestion du product backlog

☒ que l'équipe de développement comprenne bien les items

☐ de rendre transparent le sprint backlog

Question 6

Le scrum master doit :

- ☐ avoir des connaissances avancées sur la gestion d'un product backlog
- ☐ faciliter les cérémonies scrum
- ☐ travailler avec les autres scrum master de l'entreprise
- ☐ coacher l'équipe de développement si nécessaire

Réponse 6

Le scrum master doit :

- ☐ avoir des connaissances avancées sur la gestion d'un product backlog
- ☐ faciliter les cérémonies scrum
- ☒ travailler avec les autres scrum master de l'entreprise
- ☒ coacher l'équipe de développement si nécessaire

Question 7

Quelles sont les phrases qui sont vraies autour du sprint review

- ☐ le product owner y invite l'équipe scrum et les principales parties prenantes
- ☐ l'équipe discute des problèmes rencontrés et comment ils ont été résolus
- ☐ l'équipe y démontre le travail « fini »
- ☐ la revue des délais et des budgets doit être faite

Réponse 7

Quelles sont les phrases qui sont vraies autour du sprint review

- [x] le product owner y invite l'équipe scrum et les principales parties prenantes
- [x] l'équipe discute des problèmes rencontrés et comment ils ont été résolus
- [x] l'équipe y démontre le travail « fini »
- [x] la revue des délais et des budgets doit être fait

Question 8

Le scrum :

- ☐ est un cadre de travail
- ☐ est une méthode agile
- ☐ ne s'occupe pas de la maintenance applicative
- ☐ est un cadre léger

Réponse 8

Le scrum :

- ☐ est un cadre de travail
- ☒ est une méthode agile
- ☐ ne s'occupe pas de la maintenance applicative
- ☐ est un cadre léger

Question 9

Le scrum permet dans des cas exceptionnels d'annuler un sprint. Quelles phrases sont vraies ?

- ☐ l'équipe de développement peut demander au product owner d'annuler le sprint
- ☐ seul le product owner est autorisé à annuler un sprint
- ☐ un sprint recommence la semaine suivante pour ne pas perturber les dates des cérémonies
- ☐ seul le scrum master est autorisé à annuler un sprint

Réponse 9

Le scrum permet dans des cas exceptionnels d'annuler un sprint. Quelles phrases sont vraies ?

- ☒ [X] l'équipe de développement peut demander au product owner d'annuler le sprint
- ☒ [X] seul le product owner est autorisé à annuler un sprint
- ☐ [] un sprint recommence la semaine suivante pour ne pas perturber les dates des cérémonies
- ☐ [] seul le scrum master est autorisé à annuler un sprint

Question 10

Quelle(s) affirmation(s) sont vraies concernant le sprint planning ?

- ☐ tous les items choisis en sprint planning ne sont pas forcément finalisés.
- ☐ seule l'équipe de développement valide sa capacité de faire (le nombre d'items du sprint)
- ☐ un sprint planning peut durer jusqu'à 8h
- ☐ l'équipe de développement doit définir comment elle va réaliser les items

Réponse 10

Quelle(s) affirmation(s) sont vraies concernant la sprint planning ?

- [X] tous les items choisis en sprint planning ne sont pas forcément finalisés.
- [X] seule l'équipe de développement valide sa capacité de faire (le nombre d'items du sprint)
- [X] un sprint planning peut durer jusqu'à 8h
- [X] l'équipe de développement doit définir comment elle va réaliser les items

Question 11

Qui est responsable de la définition des fonctionnalités, de la gestion des contributions des utilisateurs finaux et de la gestion des parties prenantes ?

- ☐ Scrum Master
- ☐ Product Owner
- ☐ Équipe de développement
- ☐ Toutes les réponses sont vraies

Réponse 11

Qui est responsable de la définition des fonctionnalités, de la gestion des contributions des utilisateurs finaux et de la gestion des parties prenantes ?

- ☐ Scrum Master
- ☒ Product Owner
- ☐ Équipe de développement
- ☐ Toutes les réponses sont vraies

Question 12

Comment le Backlog de produit est-il organisé ?

- ☐ Les éléments sont disposés de manière aléatoire
- ☐ Les éléments les plus récentes sont placées en tête de liste, suivies des plus anciennes.
- ☐ Les éléments articles en haut, les petits éléments en bas
- ☐ Les éléments de haute priorité en haut, suivis par les éléments de basse priorité.

Réponse 12

Comment le Backlog de produit est-il organisé ?

- ☐ Les éléments sont disposés de manière aléatoire
- ☐ Les éléments les plus récentes sont placées en tête de liste, suivies des plus anciennes.
- ☐ Les éléments articles en haut, les petits éléments en bas
- ☒ Les éléments de haute priorité en haut, suivis par les éléments de basse priorité.

Question 13

Comment rédiger les User Stories ?

☐ Le système doit _____

☐ Étant donné _____ quand _____ alors _____

☒ En tant que _____, je souhaite _____, afin de _____

☐ Si les entrées _____ alors les sorties _____

Réponse 13

Comment rédiger les User Stories ?

☐ Le système doit _____

☐ Étant donné _____ quand _____ alors _____

☐ En tant que _____, je souhaite _____, afin de _____

☐ Si les entrées _____ alors les sorties _____

Réponse 14

Quels sont les différents événements Scrum?

☐ Stand-up, codage en groupe, affinement du backlog, rétrospective du Sprint.

☐ Scrum quotidienne, codage en groupe, affinement du backlog, rétrospective du Sprint.

☐ Scrum quotidienne, revue du Sprint, affinement du backlog, rétrospective du Sprint.

☐ Scrum quotidienne, revue du Sprint, planification du Sprint, rétrospective du Sprint.

Question 14

Quels sont les différents événements Scrum?

☐ Stand-up, codage en groupe, affinement du backlog, rétrospective du Sprint.

☐ Scrum quotidienne, codage en groupe, affinement du backlog, rétrospective du Sprint.

☐ Scrum quotidienne, revue du Sprint, affinement du backlog, rétrospective du Sprint.

☐ Scrum quotidienne, revue du Sprint, planification du Sprint, rétrospective du Sprint.

Réponse 14

Quels sont les différents événements Scrum?

☐ Stand-up, codage en groupe, affinement du backlog, rétrospective du Sprint.

☐ Scrum quotidienne, codage en groupe, affinement du backlog, rétrospective du Sprint.

☐ Scrum quotidienne, revue du Sprint, affinement du backlog, rétrospective du Sprint.

☒ Scrum quotidienne, revue du Sprint, planification du Sprint, rétrospective du Sprint.

Question 15

Qui est chargé de veiller à ce que les valeurs et les piliers de la méthode Scrum soient respectés à tout moment?

- ☐ Product Owner
- ☐ Scrum Master
- ☐ Équipe de développement
- ☐ Chaque membre

Réponse 15

Qui est chargé de veiller à ce que les valeurs et les piliers de la méthode Scrum soient respectés à tout moment?

- ☐ Product Owner
- ☒ Scrum Master
- ☐ Équipe de développement
- ☐ Chaque membre

```
for object to mirror_mod.mirror_object
```

```
operation == "MIRROR_X":  
    mirror_mod.use_x = True  
    mirror_mod.use_y = False  
    mirror_mod.use_z = False  
operation == "MIRROR_Y":  
    mirror_mod.use_x = False  
    mirror_mod.use_y = True  
    mirror_mod.use_z = False  
operation == "MIRROR_Z":  
    mirror_mod.use_x = False  
    mirror_mod.use_y = False  
    mirror_mod.use_z = True
```

```
@selection at the end -add  
mirror_ob.select= 1  
modifier_ob.select=1  
context.scene.objects.active =  
obj("Selected" + str(modifier_ob.name))  
mirror_ob.select = 0  
= bpy.context.selected_objects  
data.objects[one.name].select
```

```
print("please select exactly one object")
```

```
-- OPERATOR CLASSES --
```

```
bpy.types.Operator):  
    X mirror to the selected  
    object.mirror_mirror_x"  
    mirror X"
```

JIRA Software



Plus de 65 000 équipes dans le monde lui font confiance.



- ✓ Faites évoluer vos pratiques Agile
- ✓ Consolidez vos workflows
- ✓ Augmentez la visibilité
- ✓ Planifiez, suivez et livrez

bit.ly/mon-projet-agile

On arrive sur la page d'inscription pour créer notre site Jira.

Démarrer

Gratuit jusqu'à 10 utilisateurs

 Continuer avec Google

— OU —

Se connecter avec une adresse e-mail

 ATlassian