



Rattrapage Contrôle continu méthodes AGILE

1 heures

Questions à Choix Multiples 10pts

(Bonne réponse 1 point, mauvaise réponse -0.5)

1. **Laquelle des propositions suivantes représente le mieux l'approche Agile de la planification ?**

- A. La planification ne fait pas partie d'une approche Agile, car Agile est exploratoire. B. La planification doit être effectuée en détail au début d'un projet et ne pas être revue. C. La planification doit impliquer toute l'équipe, pas seulement le chef de projet. D. La planification doit être effectuée par le chef de projet

2. **Qui doit définir la valeur commerciale d'une fonctionnalité dans un projet Agile ?**

- A. Les utilisateurs finaux individuels et les parties prenantes B. Le propriétaire du produit C. L'équipe D. Le Scrum Master

3. **Laquelle des propositions suivantes décrit le mieux l'approche permettant de déterminer la durée d'une itération (timebox) ?**

- A. Les itérations (timeboxes) doivent toujours être de 30 jours. B. L'équipe détermine la durée de l'itération (timebox) en divisant le nombre total de story points par la vélocité moyenne de l'équipe. C. Les itérations (timeboxes) doivent toujours être de deux semaines. D. L'équipe doit se mettre d'accord sur la durée de l'itération (timebox), en tenant compte de la taille et de la complexité du projet.

4. **Quels sont les avantages de maintenir une longueur d'itération (timebox) cohérente tout au long du projet ?**

- A. Il aide à établir un modèle cohérent de livraison B. Il aide l'équipe à mesurer objectivement les progrès C. Il fournit un moyen cohérent de mesurer la vélocité de l'équipe D. Toutes ces réponses

5. **Le suivi des problèmes techniques dans un projet Agile est la principale responsabilité de...**

- A. Propriétaire du produit B. Scrum Master C. Responsable fonctionnel D. Membre de l'équipe

6. **Dans les projets Agile, nous prévoyons "d'apprendre au fur et à mesure" car**

- A. Cela crée une meilleure relation entre les développeurs et les représentants des clients. B. Beaucoup de projets sont évolutifs, et une meilleure solution émerge de cette façon C. Il est fastidieux de tout analyser au début d'un projet. D. Cela permet d'éviter les retards dans la livraison du projet

7. **L'approche recommandée pour la conception dans un projet Agile est :**

- A. Pas de conception au départ B. Une conception importante dès le départ C. Juste assez de design à l'avant D. Utilisez un design précédent - il sera "suffisamment bon".

8. **Pourquoi est-il important de faire confiance à l'équipe ?**

- A. Les équipes qui ont une grande confiance n'ont pas besoin de rendre des comptes les unes aux autres. B. Les équipes de confiance n'ont pas besoin d'un représentant des utilisateurs C. Le chef de projet n'a pas besoin de tenir un calendrier de projet. D. La présence de la confiance est positivement corrélée avec la performance de l'équipe

9. **Qu'est-ce que toutes les approches Agile ont en commun ?**

- A. Une durée prescrite et fixe de l'itération (timebox) B. Le développement itératif et la livraison incrémentale C. Une attention particulière portée au respect des délais de livraison D. Un large éventail de rôles clairement définis

10. **Quel est l'effet d'un grand plan de projet visible sur un mur ?**

- A. Il supprime la nécessité de créer d'autres rapports pour la direction. B. Il permet de communiquer en permanence l'avancement du projet au sein de l'équipe et aux autres parties prenantes. C. Il permet au chef de projet d'attribuer des tâches à des membres spécifiques de l'équipe. D. Il est restrictif, car il ne permet pas à l'équipe d'innover et de changer.

11. **Comment le travail doit-il être réparti entre les membres de l'équipe dans un projet Agile ?**

- A. Le chef d'équipe (Scrum Master) doit allouer des tâches spécifiques aux individus. B. Les tâches doivent être attribuées de manière aléatoire aux membres de l'équipe, en utilisant le Poker de planification. C. Les membres de l'équipe doivent choisir eux-mêmes les tâches correspondant à leurs compétences. D. Les tâches les plus complexes doivent être attribuées par le chef d'équipe (Scrum Master).

12. **Lequel des énoncés suivants est une caractéristique d'un leader Agile ?**

- A. Centré sur la tâche B. Orienté processus C. Soutien D. Désengagé

13. **Qui est responsable de la priorisation du backlog de produit ?**

- A. Le propriétaire du produit B. Le chef de projet C. Développeur principal D. Analyste commercial

14. **Que doivent faire les développeurs si le représentant du client est constamment trop occupé pour être disponible ?**

- A. Continuer le travail, enregistrer les hypothèses et demander l'avis du client plus tard. B. Envoyer au client un avertissement écrit indiquant que le produit final sera achevé à temps, mais qu'il risque de ne pas répondre à ses besoins. C. Permettre au Product Owner d'assumer le rôle de représentant du client par procuration. D. Attirer l'attention du Scrum Master (chef d'équipe) sur le problème.

15. **Lorsqu'il gère la dynamique d'équipe, le leader agile devrait**

- A. Donner du pouvoir aux membres de l'équipe, dans des limites appropriées. B. Encourager un environnement de compétition et d'avantage personnel C. Donner des directives claires à l'équipe sur ce qu'elle doit faire et comment. D. Attendre des membres de l'équipe qu'ils soient proactifs et que chacun travaille selon ses propres priorités et objectifs.

16. **Laquelle des affirmations suivantes est correcte concernant la qualité des livrables d'un projet Agile ?**

- A. Les produits fabriqués par un projet Agile devraient être moins chers que ceux fabriqués par toute autre approche, mais la qualité en souffrira B. Les produits seront plus chers que ceux produits par toute autre approche, mais seront de qualité supérieure C. Les produits seront adaptés à l'objectif visé, mais ne répondront peut-être pas aux attentes du client. D. Les produits seront d'une qualité appropriée, selon les indications du représentant du client impliqué tout au long du processus de développement.

Resumer la méthode scrum en 5 lignes maximum 4pts