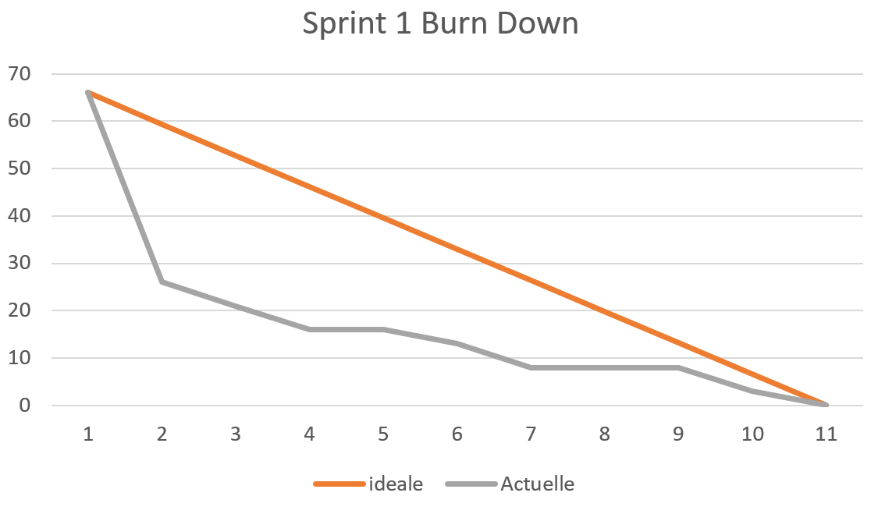
# **Projet Disciplinaire Web**

## **Retrospective des sprints du projet**

### Sprint 1 :



#### Description du sprint :

Dans ce premier sprint, nous avons réussi à implémenter un premier jeu appelé « FlagGuesser » qui consiste à choisir parmi 4 réponses, le pays qui correspond au drapeau affiché. De plus, nous avons essayé une première tentative de création d’un menu pour la suite de notre projet.

#### Points positifs :

Pour ce premier sprint, nous avons donc appliqué la méthode agile SCRUM et avons réussi à plus ou moins respecter ses règles.  
Nous avons pu effectuer un sprint planning dans de bonnes conditions, c’est-à-dire, réfléchir sur la mise en place de notre product backlog, notre sprint backlog et la répartition des tâches.  
Nous avons également réalisés des Daily meeting pour parler du projet, il y avait alors une bonne communication et une bonne cohésion dans d’équipe tout au long de ce sprint.  
Les rôles dans l’équipe ont été respectés.  
Enfin, nous avons réussi à finir la quasi-totalité des users stories de notre sprint backlog.

#### Points négatifs :

Dû à notre manque d’expérience sur la méthode SCRUM, nous avions oubliés d’effectuer les definitions of ready ainsi que les definitions of done et évaluer la complexité et le business value de nos users stories.  
Nous n’avons pas réalisé de test unitaire pour nos premières users stories ce qui est un frein pour valider les critères des définitions of done.

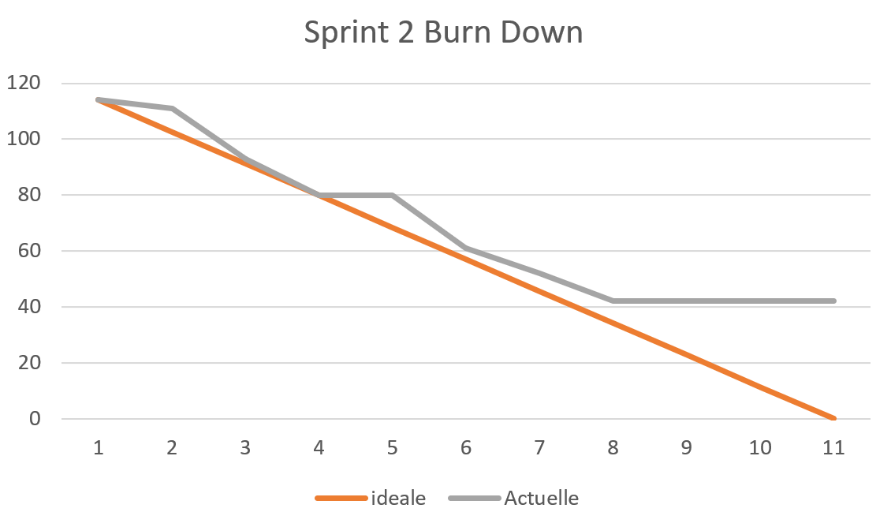
De plus, comme le montre notre burnchart down, nous avons mal estimé la vélocité du sprint. Nous avons alors fini trop rapidement ce que nous avions à faire.

Enfin, il reste encore quelques corrections à réaliser notamment au niveau du design de notre jeu puis d’autres users stories à implémenter dans les prochains sprints.

#### Conclusion :

Nous allons rester sur cette même dynamique pour les prochains sprints et allons tout faire pour effectuer ce que nous n’avons pas fait dans ce premier sprint afin de respecter au maximum la méthode SCRUM.

### Sprint 2 :



Description du sprint :

Dans ce deuxième sprint, nous avons implémenter un deuxième jeu appelé « FlagFinder » qui est similaire au premier. Cette fois-ci, nous devons choisir parmi 4 drapeaux, celui qui appartient au pays affiché. Nous avons également continué le design du premier jeu et du menu ainsi que les règles.

Points positifs :

Nous nous sommes améliorés par rapport au premier sprint, premièrement au niveau du burndown chart même si nous n’avons pas pu tout faire. Ensuite au niveau de la communication dans l’équipe, chacun savait ce qu’il devait faire et nous partageons les mêmes idées concernant le projet final.

Points négatifs :

Les tests unitaires ont été depuis le premier sprint, un gros problème pour pouvoir valider les différentes users stories. C’est pourquoi toute l’équipe s’est mise d’accord pour retirer le critère des tests de la definition of done pour pouvoir avancer plus rapidement. Il s’agit là d’une décision temporaire. De plus, nous n’avons pas pu finir une user story dans ce sprint.

Conclusion :

Grâce au burnchart down, nous savons maintenant à peu près mesurer le niveau de complexité de nos futurs sprints, ce qui devrait nous permettre de terminer chaque user story que nous implémenterons. Enfin, étant donné que nous avons retirer les tests unitaires, cela nous a permit de valider la majeur partie des users stories des sprints 1 et 2 puis cela va nous permettre de se concentrer sur notre jeu et de pouvoir avancer plus rapidement.