

QCM –Sur l'AGILE et SCRUM

Les questions

Comme dans Scrum tout événement possède une boîte de temps définie, nous vous proposons de réaliser ce questionnaire dans le **délai imparti d'une heure**. Attention (c'est un petit piège...), certaines questions appellent plusieurs réponses.

À vos crayons !

Question n° 1 - Combien de temps doit durer le Scrum Meeting quotidien (ou Mêlée quotidienne) ?

A : 15 minutes

B : 30 minutes

C : 1 heure

D : 4 heures

E : Autant de temps que nécessaire

Question n° 2 - Comment s'appellent les éléments permettant d'alimenter le Sprint Backlog et qui sont nécessaires à la réalisation des développements ?

A : Les tâches

B : Les cas d'utilisation

C : Les User Stories

Question n° 3 - Lequel de ces éléments n'est pas un artefact de Scrum ?

A : Product Backlog

B : Sprint Backlog

C : Burn Down Chart

D : Le diagramme de Gantt

Question n° 4 - Le(s)quel(s) de ces rôles n'existe(nt) pas dans la méthode Scrum ?

A : L'équipe

B : Scrum Master

C : Product Owner

D : Product Manager

E : Le chef de projet

Question n° 5 - Parmi ces événements, le(s)quel(s) ne fait (font) pas partie des cérémoniaux de Scrum ?

A : Le Sprint Planning

B : La revue de Sprint

C : Le Backlog Grooming

D : Le Daily Scrum

E : Le Release Planning

Question n° 6 - Parmi les responsabilités énoncées ci-dessous, laquelle ne correspond pas au rôle du Scrum Master ?

A : Supprimer les obstacles

B : Faciliter les réunions

C : Faire en sorte que la méthode soit appliquée

D : Attribuer les tâches aux membres de l'équipe

E : Tempérer le Product Owner si nécessaire

Question n° 7 - Parmi les responsabilités énoncées ci-dessous, laquelle ne correspond pas au rôle du Product Owner ?

A : Prioriser le Product Backlog

B : Maintenir le Product Backlog à jour

C : Attribuer les tâches aux membres de l'équipe

D : Travailler avec les responsables métier pour déterminer les fonctionnalités du futur produit

E : Valider le résultat d'un Sprint

Question n° 8 - Quels sont les deux éléments devant être établis à l'issue de la planification d'un Sprint ?

A : Connaître le but du Sprint et posséder un Sprint Backlog

B : Une spécification fonctionnelle et un diagramme de Gantt

C : Une spécification technique et un plan de test

D : Des tests de validation et un Burn Down Chart

Question n° 9 - Quels sont les rôles présents dans la méthode Scrum ?

A : Scrum Master

B : Product Owner

C : Testeur

D : Team leader

E : Équipe de développement

Question n° 10 - Quels sont les différents événements présents dans la méthode Scrum ?

A : Le Daily Scrum

B : Le bilan de test

C : Le Sprint Planning

D : Le Backlog Grooming

E : La rétrospective de Sprint

Question n° 11 - Quels sont les artefacts associés à la méthode Scrum ?

A : Product Backlog

B : Sprint Backlog

C : Spécification fonctionnelle

D : Diagramme d'effort

E : Burn Down chart

Question n° 12 - Deux des trois piliers de Scrum sont l'inspection et l'adaptation. Laquelle de ces phrases les résume le mieux :

A : La méthode demande, lors des phases d'inspection, de privilégier l'adaptation de la méthode au détriment de la qualité de ce qui est produit.

B : La méthode Scrum préconise l'intervention des managers lors des phases d'inspection afin de préconiser à l'équipe de développement des pistes d'amélioration.

C : La méthode Scrum préconise la mise en place de courtes périodes de développement permettant à la fois d'inspecter la qualité du produit réalisé mais également d'éprouver l'efficacité des pratiques mises en place. Si les pratiques ne sont pas concluantes, il convient alors de réajuster l'objectif du produit à réaliser et d'adapter les processus de la méthode au contexte du projet.

D : Inspection et adaptation sont les deux piliers de la méthode Scrum conférant au Scrum Master l'obligation de vérifier le travail réalisé, d'écrire les User Stories et d'aider l'équipe à progresser en lui proposant des pistes d'amélioration.

Question n° 13 - Pourquoi le Product Owner ne peut-il pas effectuer de changement sur les User Stories d'un Sprint lorsque celui-ci est commencé ?

A : Parce que l'équipe doit limiter l'intervention du Product Owner vis-à-vis de son travail.

B : Parce que l'équipe s'est engagée à réaliser un certain nombre de User Stories durant le Sprint. Modifier les User Stories en cours de Sprint aurait pour conséquence une remise en cause de cet engagement.

C : Parce que l'équipe et le Product Owner pourraient se mettre en accord afin de placer des évolutions sans en avertir les membres du management.

D : Parce que cela incite le Product Owner à être présent lors de la planification de Sprint.

Question n° 14 - Parmi les propositions suivantes, quel est le meilleur argument pour le choix de la méthode Scrum ?

A : Pour être à la mode.

B : Pour faire bouger l'organisation de l'entreprise.

C : Pour rendre les développeurs et testeurs plus responsables de leur travail.

D : Pour permettre une meilleure adaptation au changement.

E : Pour faire des économies.

Question n° 15 - Quelle est la fonction principale du Scrum Meeting ou Mêlée quotidienne ?

A : De fournir un état des lieux au Scrum Master.

B : De fournir un état d'avancement au Product Owner.

C : De permettre à l'équipe de réalisation de faire un point sur les tâches réalisées et prévues, ainsi que sur les difficultés rencontrées.

D : Le Scrum Meeting est l'occasion de faire une pause pour l'ensemble de l'équipe.

E : De collecter des informations pour faire du reporting au management.

Question n° 16 - Comment doivent être organisées les User Stories présentes dans le Product Backlog ?

A : Par ordre chronologique de création.

B : Par ordre alphabétique.

C : Au hasard.

D : Par ordre de priorité décroissante.

Question n° 17 - Vrai ou faux ? Les méthodes Agiles jugent la documentation comme une perte de temps.

Question n° 18 - Quel est le conseil de Scrum vis-à-vis de l'équipe de développement par rapport aux User Stories qu'elle a choisi de traiter dans le Sprint à venir ?

A : De découper les User Stories en tâches et de les estimer en effort.

B : De laisser le Product Owner leur affecter des tâches en fonction de leur domaine d'expertise.

C : L'équipe ne doit rien faire. La notion de tâches n'existe pas dans la méthode Scrum.

D : De demander au Scrum Master de leur affecter les User Stories à traiter.

Question n° 19 - Qui décide que l'équipe de développement a assez de tâches à réaliser pour le Sprint à venir ?

A : Le Scrum Master.

B : Le Product Owner.

C : L'équipe de développement elle-même.

D : Le Product Owner, le Scrum Master et l'équipe procèdent à un vote.

E : Le Manager de l'équipe

Question n° 20 - Qui peut être invité à la revue de Sprint ?

A : Uniquement l'équipe de développement.

B : Le Product Owner et deux invités au plus.

C : L'équipe de développement, le Product Owner, le Scrum Master et toute personne intéressée par le projet.

Question n° 21 - Que se passe-t-il si à la fin d'un Sprint la définition de « terminé » n'est pas respectée pour l'une des User Stories contenues dans le Sprint Backlog ?

A : L'équipe termine la User Story dans le prochain Sprint.

B : La User Story est considérée comme non terminée et remise dans le Product Backlog.

C : Le Scrum Master sanctionne la personne responsable de cette User Story.

D : L'équipe dispose de 48 heures pour terminer la User Story.

Question n° 22 - Parmi ces affirmations, laquelle correspond à une User Story ayant un niveau de priorité faible dans le Product Backlog ?

A : Toutes les User Stories, y compris celles ayant une faible priorité, doivent être suffisamment décrites afin d'être intégrées dans un futur Sprint.

B : Toutes les User Stories sont décrites dans la phase de conception.

C : Les User Stories à faible priorité sont décrites de façon succincte et affinées au fur et à mesure que leur priorité augmente.

D : Les User Stories à faible priorité sont placées dans un autre Product Backlog qui leur est dédié.

Question n° 23 - Nous sommes au 4ème jour sur les 10 que compte le Sprint. Au vu du Burn Down Chart suivant, quelle est l'interprétation que nous pouvons en faire ?

A : L'équipe est sur la bonne voie. Elle pourra terminer sans problème l'ensemble des User Stories prévues dans le Sprint.

B : L'équipe risque de ne pas terminer les User Stories prévues dans le Sprint, il est temps de réaliser les ajustements nécessaires.

C : L'équipe est en avance, elle aura sans doute terminé l'ensemble des User Stories avant le temps imparti du Sprint. De ce fait, elle pourra prendre de l'avance sur le Sprint suivant.

D : L'équipe est en retard. Cela nécessite une négociation vis-à-vis du délai du Sprint. Peut-être faut-il ajouter une semaine supplémentaire ?

Question n° 24 - Quel est l'objectif de la rétrospective de Sprint ?

A : D'échanger sur la manière de travailler ensemble et de trouver des points d'amélioration allant dans ce sens.

B : De trouver le responsable de l'échec du Sprint qui vient de se terminer.

C : De permettre au Scrum Master de prendre la température de l'équipe.

D : De permettre au Product Owner de se plaindre de l'équipe.

Question n° 25 - Quel est le principal objectif de la revue de Sprint ?

A : De passer en revue les User Stories terminées et de proposer une démonstration du produit réalisé.

B : De réaliser une démonstration du produit réalisé à l'ensemble de l'équipe de management.

C : De prouver que l'équipe a travaillé avec acharnement durant le Sprint.

D : De savoir qui est responsable des User Stories non terminées ou non validées.

Question n° 26 - Quelle est la principale fonction du Burn Down Chart ?

A : De montrer le temps passé.

B : De montrer l'efficacité de chaque personne présente dans l'équipe de développement.

C : De montrer le reste à faire pour le Sprint en cours.

D : De montrer que l'équipe produit à son plein régime ou non.

Question n° 27 - Quelles sont les trois questions auxquelles chaque membre de l'équipe de développement doit répondre lors du Scrum Meeting ?

A : Qu'ai-je fait hier ?

B : Qu'ai-je prévu de faire aujourd'hui ?

C : Quels sont les obstacles que je rencontre ?

D : Qui n'a pas terminé son travail ?

E : Est-ce que le Scrum Master fait bien son travail ?

Question n° 28 - Vrai ou faux ? L'Agilité permet de s'adapter facilement au changement. C'est pourquoi le Product Owner peut à tout moment ajouter, supprimer, modifier des User Stories au Product Backlog voire en modifier la priorité.

Question n° 29 - Vrai ou faux ? Le Scrum Master est le manager de l'équipe de développement qui a pour obligation de lui rendre des comptes.

Question n° 30 - Que signifie le terme « Time Boxed » pour les événements Scrum ?

A : Qu'il y a une durée recommandée pour chaque événement.

B : Que l'événement a une durée maximum prédéfinie.

C : L'événement doit avoir lieu à une date précise.

D : Qu'il y a une durée obligatoire pour chaque événement.

E : Le temps alloué à l'événement peut être étendu s'il ne suffit pas.

Question n° 31 - Parmi les termes ci-dessous, quels sont ceux qui font partie des valeurs Scrum ?

A : Solidarité

B : Engagement

C : Respect

D : Fun

E : Rapidité

LES REPONSES

Il est temps de poser vos crayons et de réaliser une dernière relecture de vos réponses avant de les valider définitivement.

Nous allons donc reprendre l'ensemble des questions posées et commenter les réponses afin de vous aider à la compréhension de votre éventuelle erreur.

Question n° 1 - Combien de temps doit durer le Scrum Meeting quotidien (ou Mêlée quotidienne) ?

Réponse A : 15 minutes

Question n° 2 - Comment s'appellent les éléments permettant d'alimenter le Sprint Backlog et qui sont nécessaires à la réalisation des développements ?

Réponse A : Les tâches.

Attention à ne pas confondre tâches et User Stories qui constituent le Product Backlog. Certes, les User Stories devant être traitées durant le Sprint sont reprises dans la colonne « User Stories » du Scrum Board, mais celles-ci sont découpées en tâches nécessaires pour en mener à bien le développement et par la même occasion constituent le Sprint Backlog.

Question n° 3 - Lequel de ces éléments n'est pas un artefact de Scrum ?

Réponse D : Le diagramme de Gantt.

Question n° 4 - Le(s)quel(s) de ces rôles n'existe(nt) pas dans la méthode Scrum ?

Réponses D et E : le Product Manager et le Chef de Projet ne sont pas des rôles décrits dans la méthode. Le rôle de Product Manager est beaucoup plus générique que celui de Product Owner et n'est pas spécifique à l'Agilité : il peut par contre tout à fait exister dans un contexte Scrum (un Product Manager peut occuper la fonction de PO au sens Scrum). Quant au chef de projet, nous l'avons bien répété : cette fonction n'a pas de sens dans un contexte Scrum.

Question n° 5 - Parmi ces événements, le(s)quel(s) ne fait(font) pas partie des cérémoniaux de Scrum ?

Réponses C et E : Le Backlog Grooming et le Release Planning.

Il y avait un petit piège puisque le Backlog Grooming est bien une activité à mener dans un projet Scrum, mais elle ne fait pas l'objet d'une cérémonie.

- Le Sprint Planning est dédié à la planification de Sprint.
- La revue de Sprint est dédiée à la démonstration du produit réalisé à l'issue du Sprint et à l'inspection des User Stories contenues dans ce dernier.
- Le Daily Scrum est le point quotidien où chaque membre de l'équipe peut s'exprimer sur ce qu'il a réalisé la veille, ce qu'il compte faire aujourd'hui et les problèmes qu'il rencontre.

Question n° 6 - Parmi les responsabilités énoncées ci-dessous, laquelle ne correspond pas au rôle du Scrum Master ?

Réponse D : Attribuer les tâches aux membres de l'équipe.

L'équipe étant auto-organisée, chaque membre est autonome sur son choix de traiter une tâche plutôt qu'une autre. Le Scrum Master n'est en aucun cas un manager et n'a donc pas de pouvoir hiérarchique sur l'équipe de développement. Cette notion, pourtant évidente après la lecture de cet ouvrage, est souvent ignorée par ceux qui, à

cause d'une compréhension insuffisante de Scrum, assimilent le rôle de Scrum Master à celui de chef de projet.

Question n° 7 - Parmi les responsabilités énoncées ci-dessous, laquelle ne correspond pas au rôle du Product Owner ?

Réponse C : Attribuer les tâches aux membres de l'équipe.

Là encore, sous le principe que l'équipe de développement est auto-organisée, personne n'a l'autorité sur cette dernière en termes d'attribution de tâches. Le rôle du Product Owner est de définir la vision du produit, en travaillant avec les experts métier. Il a pour obligation principale de définir et de prioriser le Product Backlog.

Question n° 8 - Quels sont les deux éléments devant être établis à l'issue de la planification de Sprint ?

Réponse A : Connaître le but du Sprint et posséder un Sprint Backlog.

Les propositions B et C n'entrent pas explicitement dans la pratique de Scrum. Quant aux tests de validation et le Burn Down Chart, ces derniers ne sont pas réalisés lors de la planification de Sprint. Les tests de validation sont fournis pour chaque User Story lors de la définition des items du Product Backlog et le Burn Down Chart est mis à jour quotidiennement par l'équipe de développement lors du Scrum Meeting.

Question n° 9 - Quels sont les rôles présents dans la méthode Scrum ?

Réponse A : Scrum Master

Réponse B : Product Owner

Réponse E : Équipe de développement

Cela ne veut pas dire qu'il n'y a pas de Testeur (réponse C) dans une équipe Scrum, au contraire : il s'agit d'une fonction opérationnelle qui n'a pas de sens au point de vue de la méthode, mais qui en a beaucoup opérationnellement parlant pour l'équipe. Pour ce qui est du Team Leader

(responsable d'équipe), il s'agit d'un rôle de management externe à la méthode (s'il y a des responsables d'équipe dans votre organisation, cette fonction n'est pas reconnue au sens de la méthode et donc n'aura pas de pouvoir particulier sur la gestion du projet ou de l'équipe).

Question n° 10 - Quels sont les différents événements présents dans la méthode Scrum ?

Réponse A : Le Daily Scrum (aussi appelé Scrum Meeting)

Réponse C : Le Sprint Planning

Réponse E : La rétrospective de Sprint

Le bilan de test (réponse B) n'est pas un événement prescrit par Scrum. Le Backlog grooming est une activité commune dans les équipes Scrum, consistant à « nettoyer le Backlog » régulièrement, mais elle n'est pas prescrite en tant que tel par la méthode.

Question n° 11 - Quels sont les artefacts associés à la méthode Scrum ?

Réponse A : Product Backlog

Réponse B : Sprint Backlog

Réponse E : Burn Down Chart

Le Product Backlog est le premier artefact produit au cours de la mise en œuvre de la méthode Scrum. Son rôle est de contenir l'ensemble des User Stories décrites et priorisées par le Product Owner. Le Sprint Backlog est l'artefact permettant de connaître ce qui va être développé durant le Sprint et, enfin, le Burn Down Chart offre une vision du reste à faire pour le Sprint en cours.

Question n° 12 - Deux des trois piliers de Scrum sont l'inspection et l'adaptation. Laquelle de ces phrases les résume le mieux ?

Réponse C : La méthode Scrum préconise la mise en place de courtes périodes de développement permettant à la fois d'inspecter la qualité du produit réalisé mais également

d'éprouver l'efficacité des pratiques mises en place. Si les pratiques ne sont pas concluantes, il convient alors de réajuster l'objectif du produit à réaliser et d'adapter les processus de la méthode au contexte du projet.

En réalisant de courtes périodes de développement représentées par les Sprints, la méthode offre la possibilité de détecter rapidement les dysfonctionnements. Ces dysfonctionnements, mis en évidence lors des moments d'inspection (Daily Scrum, revue de Sprint et rétrospective de Sprint), doivent alors être corrigés par une éventuelle adaptation des actions entreprises jusqu'alors, ou une adaptation de la méthode Scrum au contexte du projet.

Question n° 13 - Pourquoi le Product Owner ne peut-il pas effectuer de changement sur les User Stories d'un Sprint lorsque celui-ci est commencé ?

Réponse B : Parce que l'équipe s'est engagée à réaliser un certain nombre de Stories durant le Sprint. Modifier les User Stories en cours de Sprint aurait pour conséquence une remise en cause de cet engagement.

Rappelez-vous, c'est l'équipe de développement auto-organisée qui s'engage sur les items livrés en fin de Sprint en fonction de sa capacité à produire (mesurée par la vélocité si on travaille en Story Points). Si le Product Owner ajoute des fonctionnalités ou supprime des User Stories dans le Sprint en cours, l'engagement pris par l'équipe de développement est alors remis en cause.

Question n° 14 - Parmi les propositions suivantes, quel est le meilleur argument pour le choix de la méthode Scrum ?

Réponse D : Pour permettre une meilleure adaptation au changement.

Bien que les User Stories prévues dans le Sprint en cours ne puissent pas être modifiées, le Product Owner peut tout à fait modifier celles contenues dans le Product Backlog. Il est donc libre de faire évoluer le besoin comme il l'entend, typiquement en fonction de l'évolution des besoins des

futurs utilisateurs, d'une meilleure compréhension de celui-ci en réaction à ce qui a déjà été livré au cours des Sprints précédents, ou encore d'une évolution de la stratégie par rapport au marché visé. C'est donc par cet aspect que nous pouvons affirmer que Scrum permet une meilleure adaptation au changement.

Question n° 15 - Quelle est la fonction principale du Scrum Meeting ou Mêlée quotidienne ?

Réponse C : De permettre à l'équipe de réalisation de faire un point sur les tâches réalisées et prévues, ainsi que sur les difficultés rencontrées.

Le Scrum Meeting n'a pas pour vocation première d'être un événement dédié à l'étude de l'avancement du projet, mais l'équipe de développement met à cette occasion à jour le Burn Down Chart permettant de visualiser le reste à faire, et la tendance de la progression jusqu'à la fin du Sprint. Qu'ai-je réalisé hier ? Que vais-je faire aujourd'hui ? Quels sont les obstacles que je rencontre ? Ce sont les questions auxquelles doit s'efforcer de répondre tout membre de l'équipe de développement. Là encore, il s'agit d'un moment d'inspection où tout problème est rapidement identifié (y compris celui d'une possible non atteinte de l'objectif de Sprint) et des actions peuvent éventuellement être mises en place pour y répondre.

Question n° 16 - Comment doivent être organisées les User Stories présentes dans le Product Backlog ?

Réponse D : Par ordre de priorité décroissante.

Après avoir écrit les User Stories, le Product Owner doit leur affecter un classement souvent basé (mais pas exclusivement) sur leur valeur métier (Business Value). Pourquoi ce tri ? La méthode Scrum a été pensée pour qu'un maximum de fonctionnalités métier à forte valeur ajoutée soient développées dans le délai imparti.

Question n° 17 - Vrai ou faux ? Les méthodes Agiles jugent la documentation comme une perte de temps.

Réponse : Faux.

Bien que l'on entende souvent le contraire, les méthodes Agiles ne prônent pas la suppression de la documentation mais la limitent à son strict nécessaire.

Question n° 18 - Quel est le conseil de Scrum vis-à-vis de l'équipe de développement par rapport aux User Stories qu'elle a choisi de traiter dans le Sprint à venir ?

Réponse A : De découper les User Stories en tâches et de les estimer en effort.

En effet, la préconisation de Scrum vis-à-vis des User Stories choisies par l'équipe de développement pour le Sprint à venir est de découper chaque User Story en tâches et de les estimer (les Stories, pas les tâches) en effort.

Question n° 19 - Qui décide que l'équipe de développement a assez de tâches à réaliser pour le Sprint à venir ?

Réponse C : L'équipe de développement elle-même.

En effet, seule l'équipe de développement est à même de décider si elle possède trop ou trop peu de tâches à réaliser pour le Sprint à venir. Il est hors de question que cette décision émane du management, et encore moins du Scrum Master ou du Product Owner.

Question n° 20 - Qui peut être invité à la revue de Sprint ?

Réponse C : L'équipe de développement, le Product Owner, le Scrum Master et toute personne intéressée par le projet.

Alors que les autres événements de la méthode Scrum sont souvent réservés aux membres de l'équipe, la revue de Sprint permet une ouverture à toute personne intéressée par le projet.

Pourquoi cette ouverture ? La revue de Sprint est l'occasion pour l'équipe de développement de montrer ce qu'elle a réalisé par le biais d'une démonstration du produit. Il est donc normal que cette démonstration soit faite pour toute

personne suivant de près ou de loin le projet afin qu'elle puisse à la fois s'informer et enrichir la vision en donnant son avis. Cet avis pourra éventuellement être traduit par une User Story ou encore donner lieu à des modifications dans le contenu des Stories existantes, ou bien influencer sur leur priorisation.

Question n° 21 - Que se passe-t-il si à la fin d'un Sprint la définition de « terminé » n'est pas respectée pour l'une des User Stories contenues dans le Sprint Backlog ?

Réponse B : La User Story est considérée comme non terminée et remise dans le Product Backlog.

En effet, si une Story n'est pas terminée, elle ne doit pas être incluse dans la version finale du Sprint. Par exemple, cela peut arriver si les tests de validation n'ont pas pu être menés à bien (et même si les développeurs considèrent avoir terminé leur travail). Elle doit alors être repositionnée dans le Product Backlog et sa priorité doit être réévaluée.

Une User Story qui n'est pas terminée ne doit pas nécessairement être traitée dans le Sprint suivant.

Question n° 22 - Parmi ces affirmations, laquelle correspond à une User Story ayant un niveau de priorité faible dans le Product Backlog ?

Réponse C : Les User Stories à faible priorité sont décrites de façon succincte et affinées au fur et à mesure que leur priorité augmente.

Nul besoin de décrire avec un grand niveau de détail l'ensemble des User Stories du Product Backlog. Seules celles qui sont en haut du Product Backlog (priorité haute) et donc susceptibles d'être développées rapidement doivent l'être afin d'être facilement estimables par l'équipe de développement.

Question n° 23 - Nous sommes au 4ème jour sur les 10 que compte le Sprint. Au vu du Burn Down Chart suivant, quelle est l'interprétation que nous pouvons en faire ?

Réponse B : L'équipe risque de ne pas terminer les Users Stories prévues dans le Sprint, il est temps de réaliser les ajustements nécessaires.

La ligne bleue représente la courbe de progression idéale et la ligne rouge, la courbe réalisée par l'équipe de développement. On observe un décalage négatif entre les deux courbes. Cela signifie que l'équipe est en retard. Il convient donc d'analyser les raisons de ce retard et de s'adapter en conséquence : Problème technique ? Absence d'un membre de l'équipe ? Tâches plus complexes que prévu ?, etc.

Question n° 24 - Quel est l'objectif de la rétrospective de Sprint ?

Réponse A : D'échanger sur la manière de travailler ensemble et de trouver des points d'amélioration allant dans ce sens.

La rétrospective de Sprint permet à chaque membre de l'équipe Scrum (Scrum Master, Product Owner et équipe de développement) de s'exprimer sur l'expérience vécue durant le Sprint passé. À l'issue de ces échanges, il convient de mettre en place les actions pour traiter les points retenus, par exemple « la définition of done doit être complétée » ou « le serveur ne possède pas assez de mémoire, ce qui a occasionné des pertes de temps lors des tests » ou encore « les Scrum Meetings quotidiens sont inefficaces »...

Question n° 25 - Quel est le principal objectif de la revue de Sprint ?

Réponse A : De passer en revue les User Stories terminées et de proposer une démonstration du produit réalisé.

La revue de Sprint est avant tout une démonstration du produit réalisé par l'équipe de développement. Il s'agit d'échanger avec elle sur le travail réalisé et de passer en revue l'ensemble des User Stories terminées afin de valider ou non le contenu du Sprint et d'envisager le Sprint suivant. La validation est prononcée par le Product Owner.

Question n° 26 - Quelle est la principale fonction du Burn Down Chart ?

Réponse C : De montrer le reste à faire pour le Sprint en cours.

Mis à jour quotidiennement par l'équipe de développement, le Burn Down Chart a pour vocation de montrer le reste à faire pour le Sprint en cours. Il offre un moyen efficace de détecter rapidement les éventuelles dérives, permettant ainsi une adaptation rapide de la part de l'équipe pour pallier celles-ci (notons que ce n'est pas un artefact prescrit explicitement par Scrum, mais son utilisation est vivement conseillée).

Question n° 27 - Quelles sont les trois questions auxquelles chaque membre de l'équipe de développement doit répondre lors du Scrum Meeting ?

Réponse A : Qu'ai-je fait hier ?

Réponse B : Qu'ai-je prévu de faire aujourd'hui ?

Réponse C : Quels sont les obstacles que je rencontre ?

Événement quotidien ne devant pas dépasser 15 minutes, le Scrum Meeting est l'occasion pour l'équipe de développement de partager sur les actions entreprises la veille, les actions futures et les problèmes rencontrés. L'objectif du Scrum Meeting est de mettre rapidement l'accent sur les problèmes naissants afin de les traiter rapidement (inspection et adaptation).

Question n° 28 - Vrai ou faux ? L'Agilité permet de s'adapter facilement au changement. C'est pourquoi le Product Owner peut à tout moment ajouter, supprimer, modifier des User Stories au Product Backlog voire en modifier la priorité.

Réponse : Vrai

En effet, la possibilité laissée au Product Owner de modifier à souhait l'expression de son besoin et la priorisation de

celui-ci au sein du Product Backlog est l'une des grandes forces de l'Agilité. Cette notion est absente dans la gestion de projet traditionnelle où les spécifications fonctionnelles sont figées une fois les développements commencés.

Question n° 29 - Vrai ou faux ? Le Scrum Master est le manager de l'équipe de développement qui a pour obligation de lui rendre des comptes.

Réponse : Faux

Un Scrum Master n'est pas un manager. Il n'a aucune autorité sur l'équipe de développement : il est à son service (en mode « Servant Leader »). Ses rôles principaux sont de faciliter le travail de l'équipe et de veiller à la bonne mise en œuvre de la méthode Scrum.

Question n° 30 - Que signifie le terme « Time Boxed » pour les événements Scrum ?

Réponse B : Que l'événement a une durée maximum prédéfinie qu'on ne doit pas dépasser.

Cette notion s'applique à tous les événements Scrum, permettant ainsi d'éviter toute dérive temporelle (et c'est un principe de bon sens assez général !). Donc la durée indiquée pour les événements Scrum est bien une limite maximum : si le Daily Scrum ne dure que 5 minutes au lieu de 15, c'est parfait.

Question n° 31 - Parmi les termes ci-dessous, quels sont ceux qui font partie des valeurs Scrum ?

Réponses B et C : Engagement et Respect.

On rappelle que les autres valeurs Scrum sont : courage, focus, ouverture. Ceci dit, rien n'empêche d'avoir du fun et de faire preuve de solidarité !