

# Définition de Ready



ready = “prêt”

- appellation très récente, formulée par Jeff Sutherland en 2008

prêt pour quoi faire?




Méthode pour s'assurer que toute l'équipe sait:  
quoi faire?  
pourquoi?  
quels enjeux?  
avec quelles moyens?  
quel délai?

Quand?  
Au début d'un sprint.



Objectif: optimiser le processus du développement.

Méthode : réunion  
analyser la user story fournie par le product owner.  
Avec l'aide de critères: exemple liste INVEST.



La grille des critères INVEST : permet de juger de la qualité d'une User Story; elle conduira éventuellement à reformuler son énoncé, voire à modifier en profondeur la Story. Une bonne User Story est:

- Indépendante des autres
- Négociable initialement, plutôt qu'un engagement ferme
- Verticale, ou ayant de la valeur en soi
- Évaluée en termes de complexité relative
- Suffisamment petite (en anglais Small)
- Testable en principe, ce qu'on vérifie en écrivant un test



# Définition de Done

done = “fini”

par rapport à quoi?

# Quand? Vers la fin d'un sprint:



- Méthode: L'équipe affiche de façon visible une liste de critères génériques qui conditionnent le fait de pouvoir considérer un incrément comme "fini". Faute de remplir ces critères en fin de Sprint ou d'itération le travail réalisé n'est pas comptabilisé dans la vélocité.

Cette définition peut se découper en plusieurs thématiques, voici un exemple :

- Les tests unitaires sont effectuées
- Le code est examiné par les pairs
- Le code est inspecté
- La user story est bien intégrée
- La user story est documentée

# Les bénéfices :



- En amont, fonctionne comme une "checklist" guidant la réflexion des développeurs pendant l'estimation et la réalisation
- En aval, moins de temps perdu en travaux de "réfection" une fois qu'une fonctionnalité a été acceptée
- Réduit les risques de brouille entre l'équipe et ses commanditaires en instaurant un contrat clair