

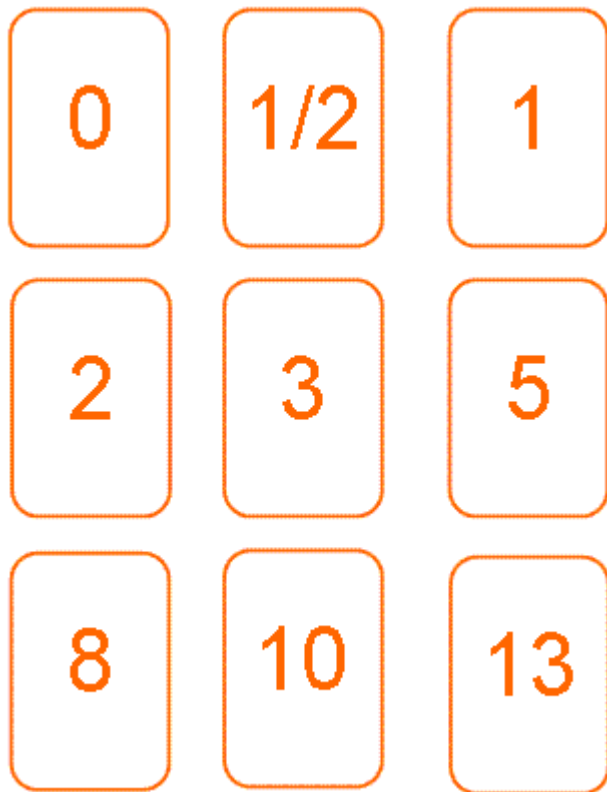
## Estimation relative de nos premières "user stories"

Nos User Stories en poche, il s'agit ensuite pour nous, développeurs, de les estimer, pour ensuite les planifier.

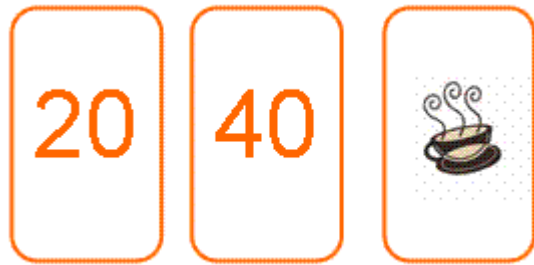
Cette double opération estimation/planification m'a toujours laissé perplexe, car je n'y suis jamais réellement arrivé. Au départ, je cherchais à estimer moi-même les charges en jours des tâches que j'avais identifiées, avant de les assigner aux développeurs. A force de me tromper, j'ai compris que je n'avais aucune justification pour faire ce travail d'estimation, développant peu moi-même, en quoi pouvais-je avoir une idée du temps à passer sur une tâche. Alors j'ai demandé à chaque développeur d'effectuer ces estimations. Cela n'a guère mieux fonctionné, les développeurs ayant en général une fâcheuse tendance à l'excès d'optimisme, m'obligeant le plus souvent à multiplier les charges estimées par un certain coefficient. Sans compter les tâches que l'on oublie, les tests en particulier.

Alors, pour changer, toute l'équipe de développement, Mina, Haiyan, Jerry et moi-même nous nous sommes réunis en cercle autour de notre petite table ronde, et avons commencé une partie de « **planning poker** » (à lire, [https://fr.wikipedia.org/wiki/Planning\\_poker](https://fr.wikipedia.org/wiki/Planning_poker)) pour estimer de manière relative nos « User Stories »..

Les règles sont très simples. Chacun dispose d'un jeu de 13 cartes. Les neuf premières cartes :



Les suivantes, y compris la carte "pause café" :



Et enfin, la carte "Mystère?" :



S'agissant d'une estimation relative, on associe à chaque User Story un certain nombre de points virtuels, des User Story Points, destinés à mesurer la taille estimée relative. Autrement dit, en attribuant 2 points à une User Story, cela signifie qu'on estime qu'elle est deux fois plus grosse qu'une user story de 1 point, et 4 fois moins grosses qu'une user story de 8 points. Mais cela ne veut pas dire qu'une user story noté 5 possède une charge estimée de 5 jours, 5 heures ou 5 mois.

Chaque carte représente donc un certain nombre de user story points, selon une sorte de suite de Fibonacci. Car en effet, s'il est assez aisé de dire qu'une user story est deux fois plus grosse qu'une autre en passant de 1 à 2, est-il possible de dire qu'une user story vaut 10 points, et qu'une autre vaut 11 points ? De dire qu'une user story vaut 40 point, et qu'une autre vaut 39 points ?

Après avoir expliqué la notion des user story point, il reste à préciser le processus d'estimation. L'estimation est collective. Car chacune des personnes autour de la table est censée avoir un rôle à jouer dans le projet, et possède donc une idée de ce qui doit être effectué.

On s'accorde d'abord sur une user story d'importance moyenne, que tout le monde a bien compris, et dont tout le monde imagine parfaitement le contenu. Notre choix se porte sur la première user story, dans l'ordre de priorités de Christophe : « En tant qu'internaute, je veux identifier \*\*\*. ». Pas franchement compliqué. Nous nous entendons pour lui attribuer 3 points. C'est parti !

On passe à la suivante : « En tant qu'internaute identifié, je retrouve un espace correspondant à mes attentes en terme de \*\*\*. » On débat sur notre vision de cette user story. Ce n'est pas refaire tout le site, c'est juste mettre en place une page structurée correctement, qui tient compte de l'univers associé. Chacun réfléchit en silence aux points à attribuer à cette user story. Puis chacun met simultanément sur la table, face visible, la carte correspondante à son estimation. Nous sommes à peu près d'accord : 8 points.

En discutant de la user story « En tant qu'internaute, je veux avoir accès à l'ensemble de \*\*\* », nous nous apercevons qu'elle contient aussi la user story « En tant qu'internaute, je veux choisir \*\*\* ». Elles ne sont donc pas indépendantes, nous ne pouvons pas les séparer. Nous détruisons donc « En tant qu'internaute, je veux choisir \*\*\* ». Bien sûr, « En tant qu'internaute, je veux avoir accès à l'ensemble de \*\*\* » nous paraît énorme. Mais 20 points, après débat semble correct.

La user story « En tant qu'internaute, je veux avoir accès au \*\*\* que je cherche » ne va pas du tout faire l'unanimité. Mina l'estime à 13 points, Haiyan à 5, Jerry pose 2 points, je mets 1 points. Que se passe-t-il ? Dans l'esprit de Jerry et dans le mien, il s'agissait simplement de rajouter le moteur par accès direct sur la home. Mais Mina nous fait remarquer que cette user story inclut aussi une présentation détaillée. Nous nous accordons finalement sur une user story à 8 points.

Sur la user story « En tant qu'internautes ados ou enfants, je retrouve \*\*\* correspondant à mon âge », Jerry pose une carte « ? » car il n'a jamais travaillé sur ce site particulier.

La réunion a été animée, fructueuse et harassante, étant donné la concentration nécessaire à cette estimation relative, mais pas suffisamment, cependant, pour que quelqu'un pose la carte « Pause café ». Quant à la carte « 0 », elle n'a pas non plus été utilisée.

Ce travail d'estimation effectué, nous nous donnons rendez-vous pour le début de l'après-midi, afin de planifier nos 15 prochains jours : notre premier sprint! Je profite de cette petite interruption pour saisir dans Team Foundation Server notre estimation en user story points, visible dans la colonne « Estimated Effort ». La priorité apparaît dans la colonne « Relative Value ».

ID	Relative Value	Backlog Item Name	Owned By	State	Reason	Sprint	Estimated Effort	Work Remaining
110	1	New Feature: Implement a new reporting dashboard for project analytics.		Not Done	New	Not Entered	3	
111	2			Not Done	New	Not Entered	8	
112	3			Not Done	New	Not Entered	3	
113	4			Not Done	New	Not Entered	20	
114	5			Not Done	New		6	
115	6			Not Done	New		8	
117	8			Not Done	New		5	
118	9			Not Done	New		5	
119	10			Not Done	New		1	
120	11			Not Done	New		2	
121	12			Not Done	New		13	
122	13			Not Done	New		1	
Totals							77	

Rédigé par Frédéric Doillon le samedi 05 janvier 2008 à 23:39 dans

Source : <http://www.fredericdoillon.com/2008/01/estimation-rela.html>