



Chapitre 1



Méthode AGILE : SCRUM



Sommaire



Préambule

Introduction

Concepts

Perspectives

Conclusion

Cas pratique



Préambule (1/2)

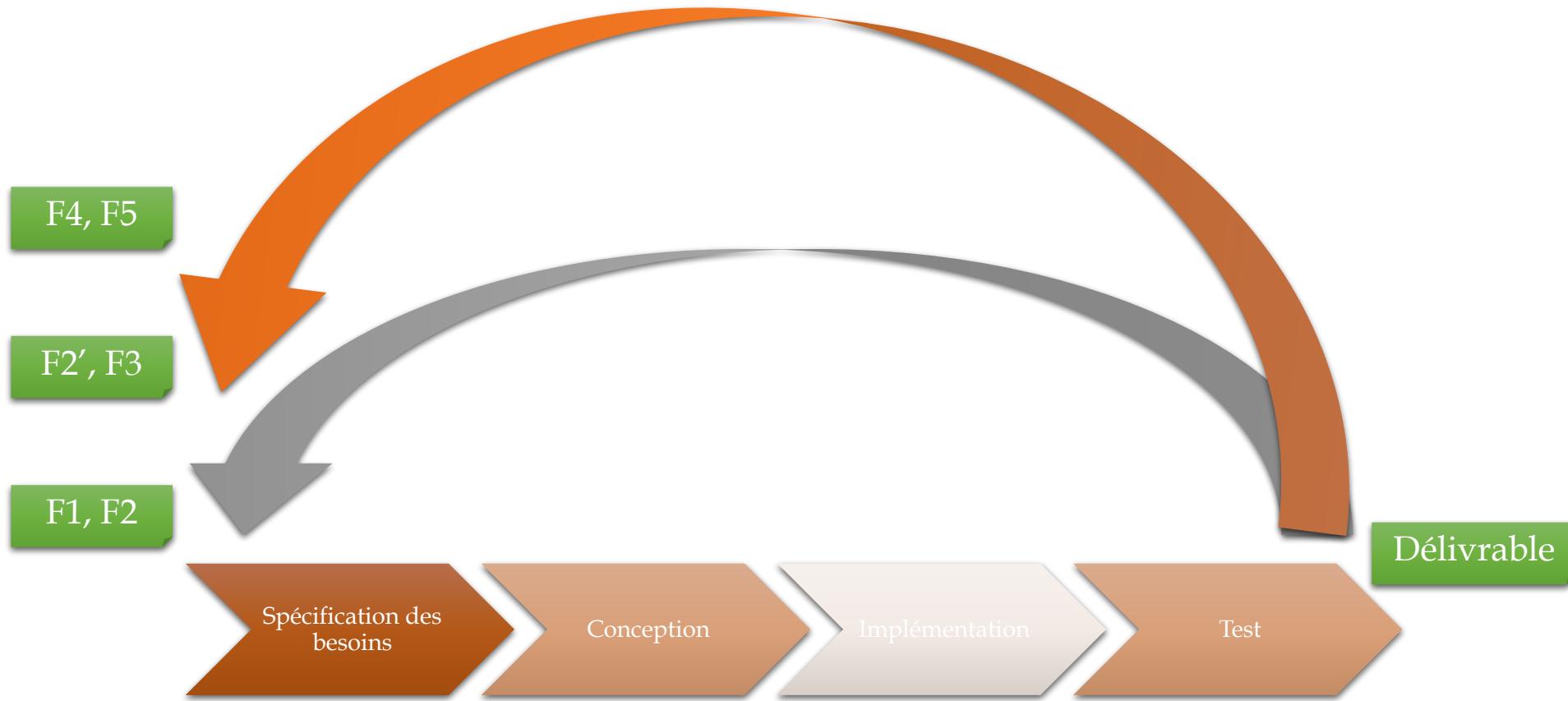


Les méthodes AGILE

- Plus pragmatiques que les méthodes traditionnelles
- Satisfaction réelle du besoin du client;
- Minimisation des risques ,
- Indiqué pour l'imprévu ,
- Officialisation en 2001 : le Manifeste Agile (Agile Manifesto).



Préambule (2/2)





Introduction (1/5)



Définition de la méthode SCRUM

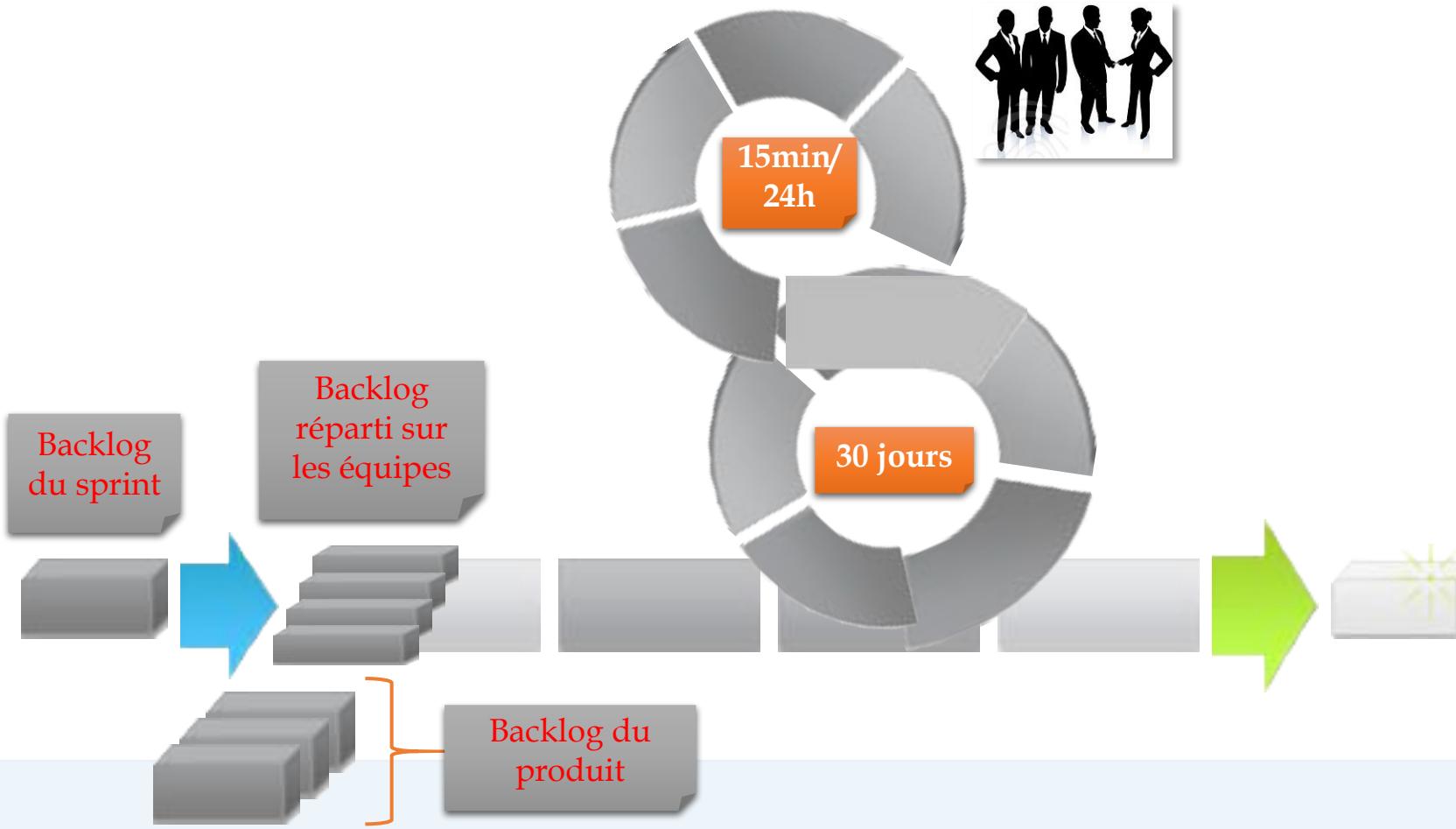
- Origine du terme sportif de rugby signifiant : mêlée,
- Utilisation d' une procédure itérative,
- Processus agile qui permet de produire la plus grande valeur métier dans la durée la plus courte.
- logiciel fonctionnel → rentabilité, satisfaction du client .



Introduction (2/5)



Méthodologie





Introduction (3/5)



Caractéristiques

- Méthode itérative
- Travail en équipe
- Grande adaptabilité
- Contrôle du chaos
- Augmentation de la communication et maximisation de la coopération
- Protection de l'équipe
- Augmentation de la productivité



Introduction (4/5)



Historique

1995

- Analyse des processus communs au développement
- Scrum par Jeff Sutherland & Ken Schwaber
- Renforcement de Scrum par Mike Beedle & combinaison de Scrum avec Extreme Programming

1996

- Introduction de Scrum à la OOPSLA conférence

2001

- Publication de "Agile Software Development with Scrum" par Ken Schwaber & Mike Beedle



Introduction (5/5)



Requis

- Équipe responsable, en auto-organisation
- Avancement du produit par une série de « sprints »
- Exigences définies
- Pas de prescription de pratiques d'ingénierie
- Utilisation de règles génériques



Concepts (1/8)



Rôles

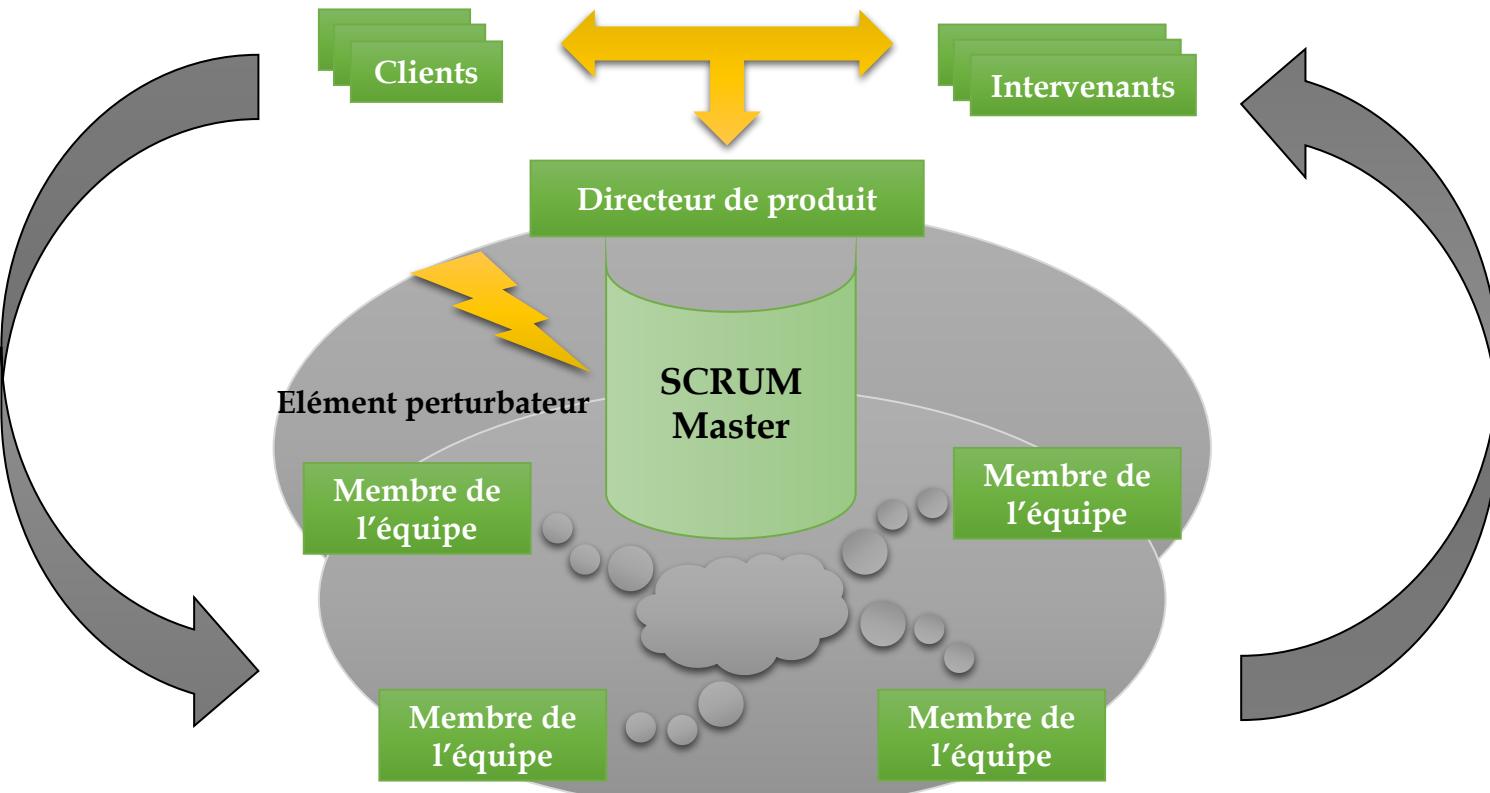
- Directeur de produit (Product Owner)
- SCRUM Master
- Equipe SCRUM (SCRUM team)



Concepts (2/8)



Rôles





Concepts (3/8)



Processus

- Planification par niveau : réunion sur 8h et en deux temps.

En première partie 4h

- On effectue la création du Backlog produit
- On détermine les enjeux du Sprint
- Participants : Product Owner, SCRUM Master, l'équipe

Deuxième partie 4h

- Participants: Scrum Master, l'équipe
- On crée le Backlog de Sprint



Concepts (4/8)



Processus

- Scrum quotidien :
 - Tous les jours
 - 5 minutes
 - Debout
- Répondre à 3 questions essentielles :
 - qu'est ce que j'ai fais hier?
 - qu'est ce que je fais aujourd'hui?
 - quels sont les problèmes?



Concepts (5/8)



Processus

Revue du Sprint

- Maximum 4 heures
- Objectif : validation du logiciel produit pendant le sprint.
- Démonstration de nouvelles fonctionnalités ou de l'architecture : des livrables
- Représentation informelle
- Préparation < 2 heures

Rétrospective

- A chaque fin de Sprint
- Ce qui marche / ce qui ne marche pas
- 15 à 30 minutes
- Start / Stop / Continue



Concepts (6/8)



Artefacts

- **Backlog du produit** (ou catalogue des besoins)
 - Besoins priorisé par le product owner
 - Besoins évalués par l'équipe



Concepts (7/8)



Artefacts

- **Backlog du Sprint**
 - Ajustement quotidien de l'estimation du reste à faire
 - Adaptabilité du backlog
 - Emergence progressive du travail du sprint
 - Définition de tâche avec plus de temps et sa décomposition après dans le cas de non clarté du travail
 - Mise à jour du travail restant une fois connu



Concepts (8/8)

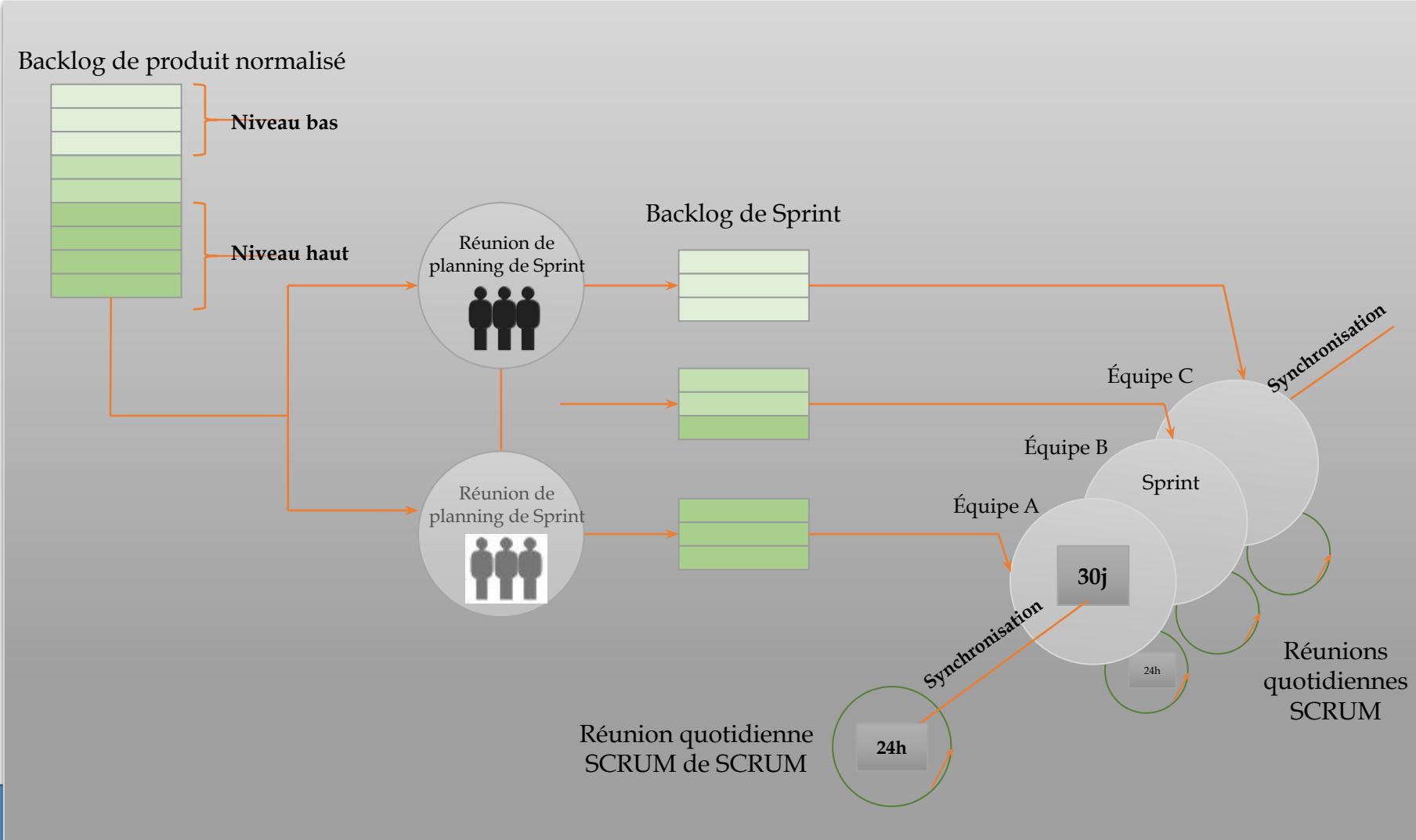


Artefacts



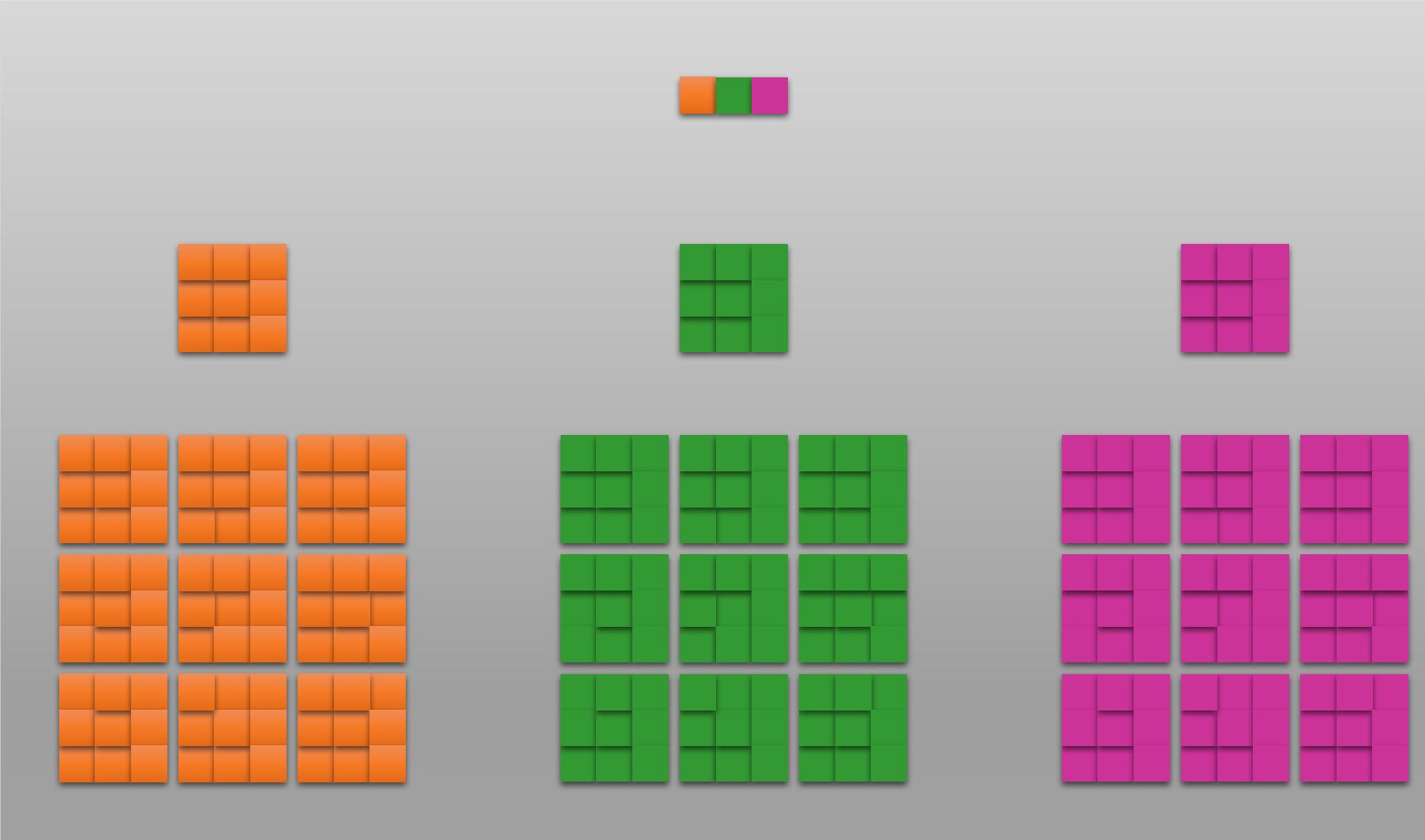


Perspectives (1/2)





Perspectives (2/2)





Conclusion



Avantages SCRUM	Inconvénients SCRUM
<ul style="list-style-type: none">Entièrement développé et testé pour de courtes itérationsSimplicité des processusRègles définies clairementAugmentation de productivitéOrganisation personnelleChaque équipe a son lot de responsabilitéAmélioration de la communicationCombinaison possible avec d'autres méthodes	<ul style="list-style-type: none">Peu, voire pas, de documentation écriteViolation de responsabilitéL'équipe ne se prête pas au SCRUM



Cas pratique (1/6)



Application

- IRITAorganiser : Organisateur complet

Description

- Un organisateur qui regroupe un agenda, un gestionnaire de planning/emploi du temps, un gestionnaire de budget, un client de courrier électronique et un gestionnaire de tâches dans une même application.

Durée totale

- 15 semaines



Cas pratique (2/6)



Participants :

- Client :
- Product Owner :
- SCRUM Master :
- Equipe :

Durée du Sprint

- Deux semaines



Cas pratique (4/6)



Backlog du produit (Exigences)

- 1 être sécurisée par mot de passe,
- 2 gérer les différentes vues par année, par mois et par jour du calendrier,
- 3 manipuler le courrier électronique du client entre boîte d'envoi et boîte de réception,
- 4 gérer le planning et l'emploi du temps,
- 5 contrôler le budget du client en termes de revenus et de dépenses,
- 6 mémoriser des tâches à faire, les lister et leur assigner des priorités,
- 7 afficher une interface qui organise toutes les fonctionnalités de l'application.



Cas pratique (5/6)



But du Sprint

- Offrir une interface sécurisée par un mot de passe permettant d'accéder à la gestion des tâches quotidiennes du client.



Cas pratique (6/6):logiciel JIRA



JIRA Dashboard - Teams in Space - Scrum: Teams in Space

All sprints Switch sprint - 0 days remaining Complete Sprint Board

Backlog Active sprints Releases Reports Issues Components PROJECT SHORTCUTS Mercury Team HipChat Room Development Guide Spotify Team Play List TIS Roadmap TIS Team Org Structure + Add link Give feedback Project administration

12 To Do 4 In Progress 1 Code Review 7 Done

▼ TIS Developer Love 3 issues

- TIS-37 When requesting user details the service should return prior trip SeeSpaceEZ Plus
- TIS-10 Bad JSON data coming back from hotel API SeeSpaceEZ Plus
- TIS-8 Requesting available flights is now taking > 5 seconds SeeSpaceEZ Plus

▼ Everything Else 21 issues

- TIS-68 Homepage footer uses an inline style - should use a class Large Team Support
- TIS-17 Engage Saturn's Rings Resort as a preferred provider Space Travel Part...
- TIS-67 Developer Toolbox does not display by default Large Team Support
- TIS-56 Add pointer to main css file to instruct users to create child themes Large Team Support
- TIS-45 Email non registered users to sign up with Teams in Space Large Team Support
- TIS-26 Engage the Red Titan Hotel as a preferred provider Space Travel Part...
- TIS-33 Select key travel partners for the Saturn Summer Sizzle Summer Saturn Sale
- TIS-12 Create 90 day plans for all departments in the Mars Office Local Mars Office
- TIS-15 Establish a catering vendor to provide meal service Local Mars Office
- TIS-69 Add a String anonymizer to TextUtils Large Team Support
- TIS-23

Developer Toolbox does not display by default

Screen Shot 2015-08-13 at 4:11 326 kB 20/Aug/15 12:08 PM

Sub-Tasks

Create Sub-Task	Issue Key	Summary	Status	Actions
	TIS-127	Check Java version	OPEN	

Development

1 branch	Updated 17/May/14 7:32 AM
7 commits	Latest 17/May/14 7:30 AM
1 pull request OPEN	Updated 17/May/14 7:32 AM
3 builds	Latest 16/May/14 2:31 PM

Deployed to Staging and Production