



# 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)



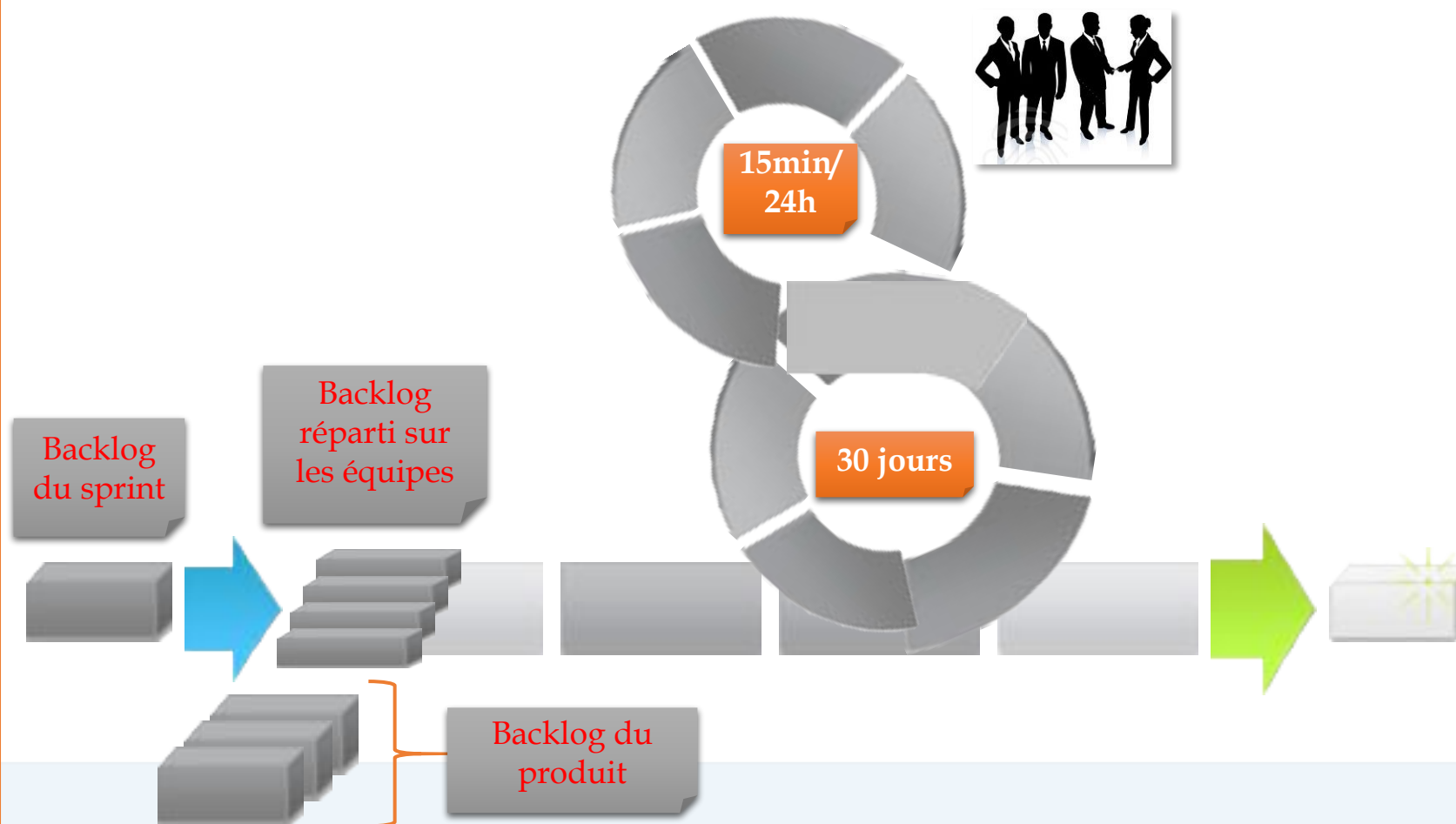


## Définition de la méthode SCRUM

- 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 .



## 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

- Equipe 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)

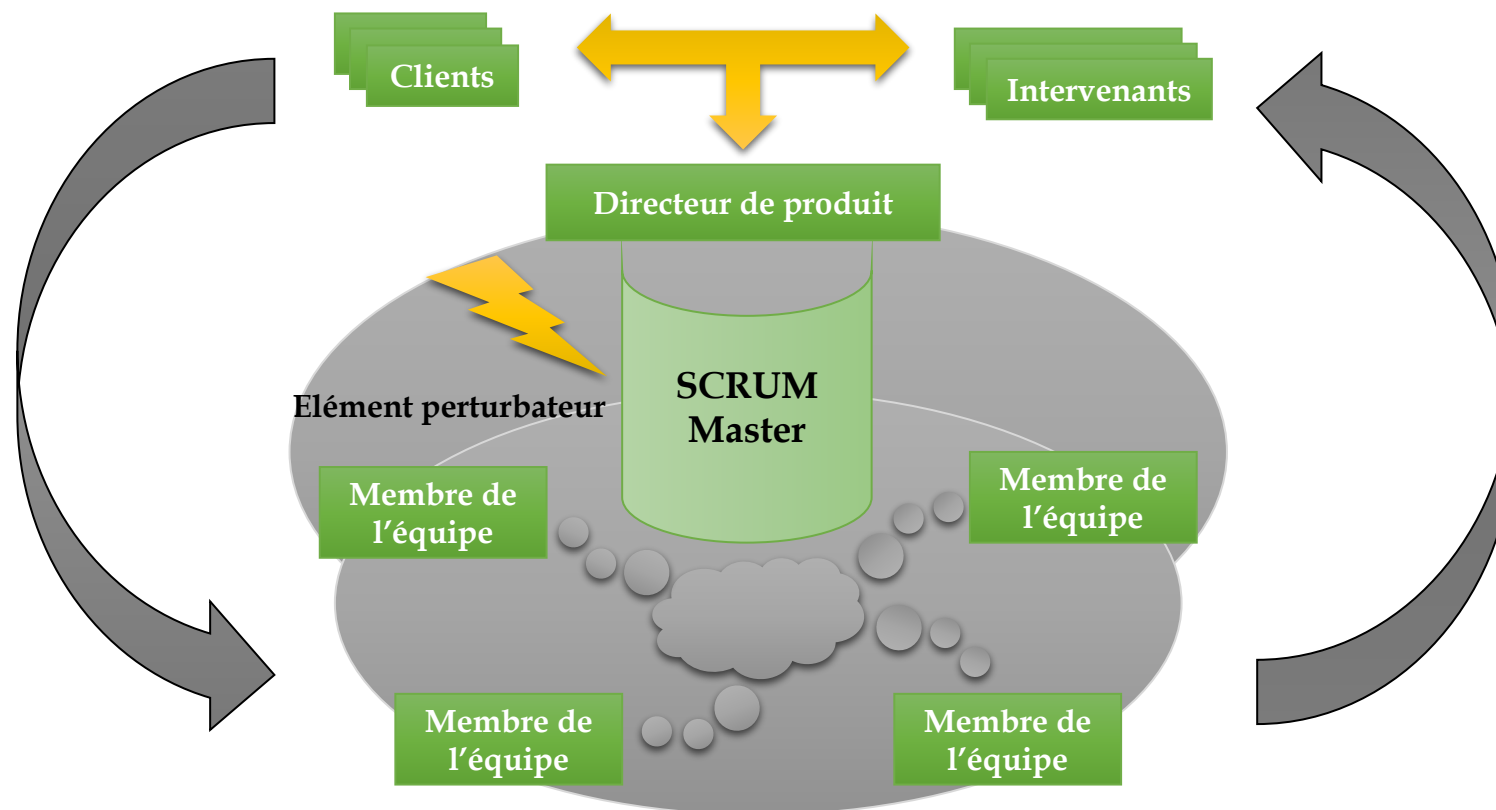


## Rôles

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



## Rôles





## 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



## 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

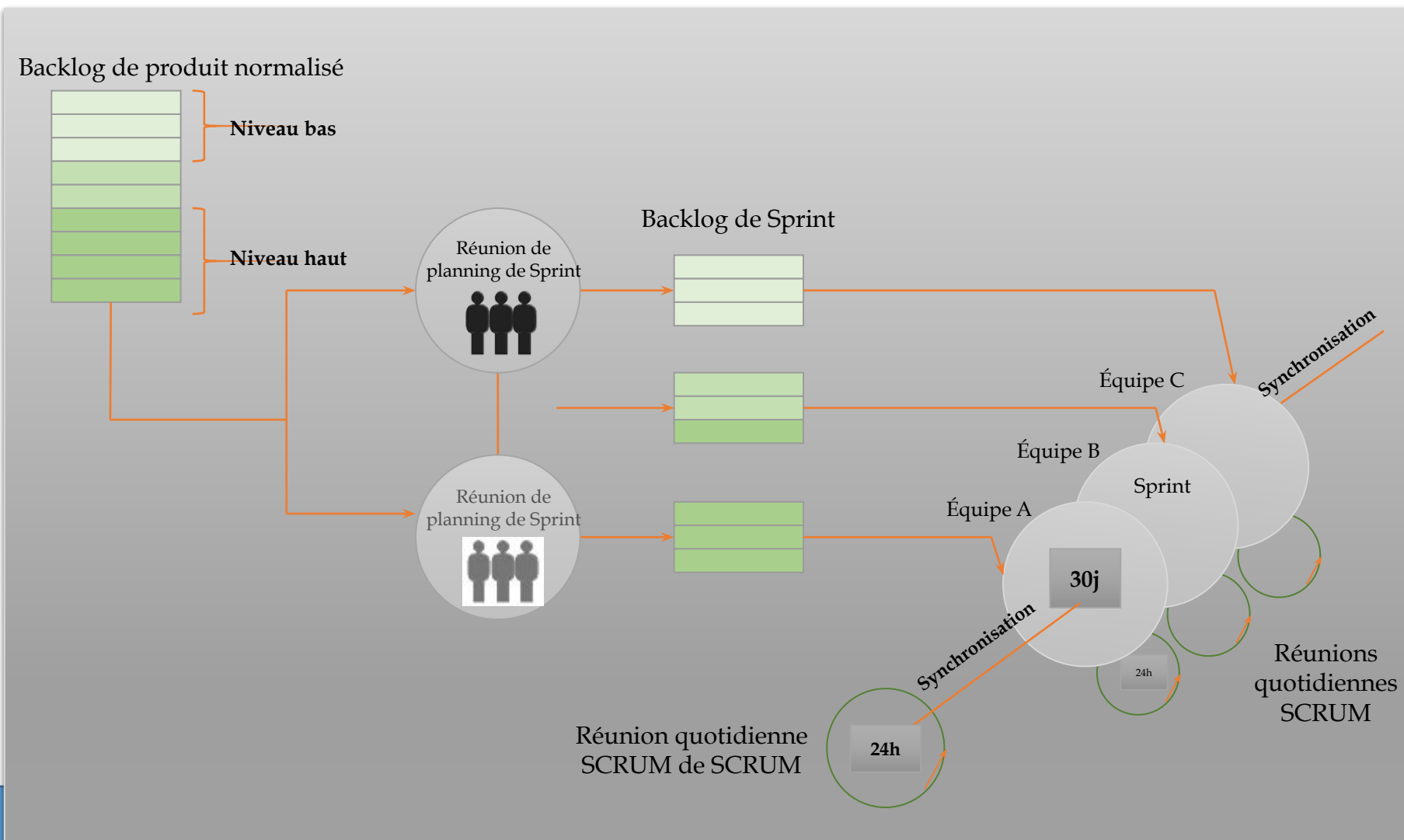




## Artefacts

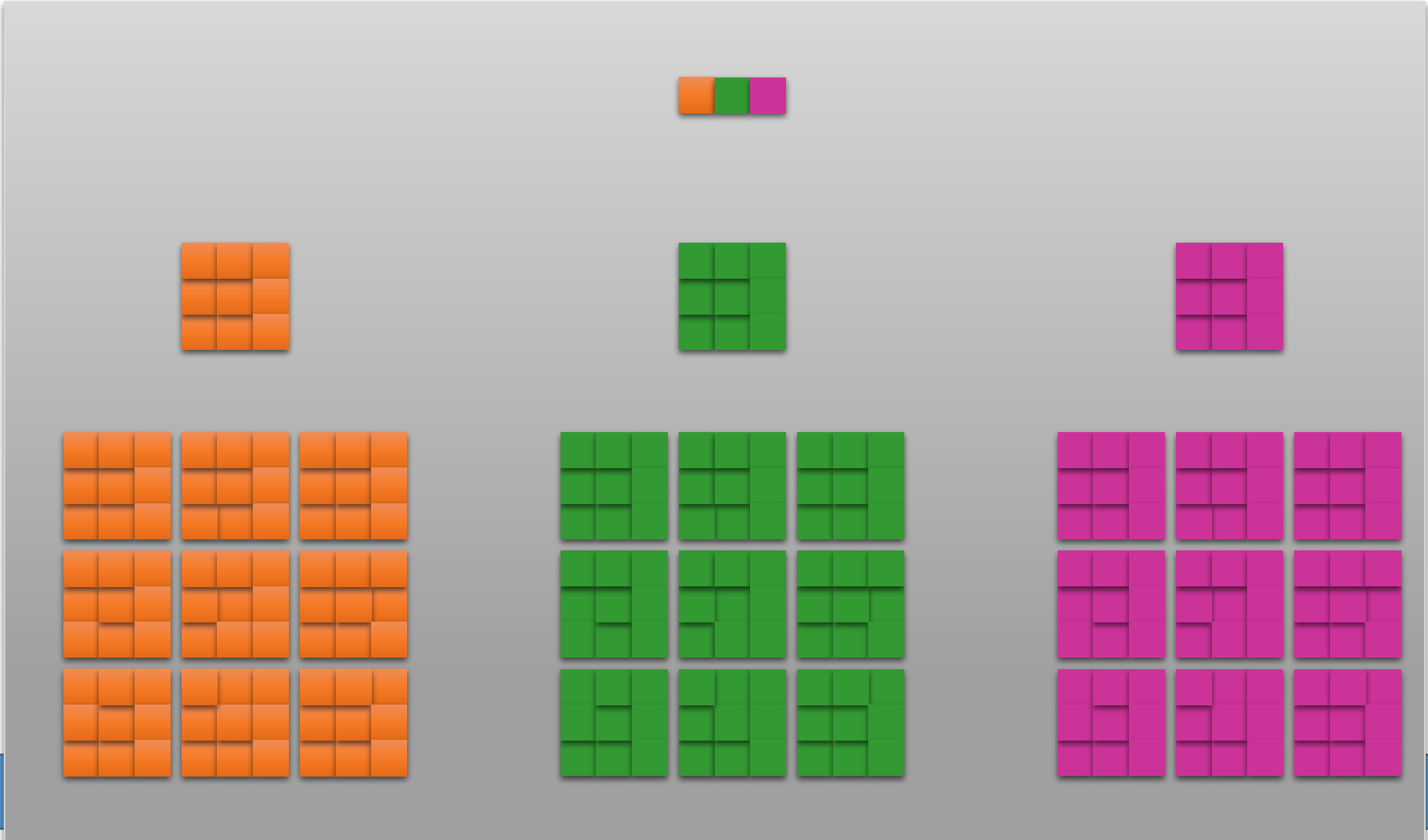


# Perspectives (1/2)





# Perspectives (2/2)





# Conclusion



Avantages SCRUM	Inconvénients SCRUM
<ul style="list-style-type: none"><li>• Entièrement développé et testé pour de courtes itérations</li><li>• Simplicité des processus</li><li>• Règles définies clairement</li><li>• Augmentation de productivité</li><li>• Organisation personnelle</li><li>• Chaque équipe a son lot de responsabilité</li><li>• Amélioration de la communication</li><li>• Combinaison possible avec d'autres méthodes</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Peu, voire pas, de documentation écrite</li><li>• Violation de responsabilité</li><li>• L'équipe ne se prête pas au SCRUM</li></ul>



# 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 semaine

# Cas pratique (4/6)



## Backlog du produit (Exigences)

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



### 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** Dashboards Projects Issues Boards Create

Search

0 days remaining Complete Sprint Board

## All sprints Switch sprint

QUICK FILTERS: Product UI Server Only My Issues Recently Updated

### 12 To Do

▼ TIS Developer Love 3 issues

**TIS-37**  
When requesting user details the service should return prior trip  
[SeeSpaceEZ Plus](#) 2

**TIS-10**  
Bad JSON data coming back from hotel API  
[SeeSpaceEZ Plus](#)

▼ Everything Else 21 issues

**TIS-68**  
Homepage footer uses an inline style - should use a class  
[Large Team Support](#)

**TIS-20**  
Engage Saturn Shuttle Lines for group tours  
[Space Travel Partn...](#) 3

**TIS-12**  
Create 90 day plans for all departments in the Mars Office  
[Local Mars Office](#) 9

**TIS-15**  
Establish a catering vendor to provide meal service  
[Local Mars Office](#) 4

**TIS-17**  
Engage Saturn's Rings Resort as a preferred provider  
[Space Travel Partn...](#) 3

**TIS-26**  
Engage the Red Titan Hotel as a preferred provider  
[Space Travel Partn...](#) 3

**TIS-33**  
Select key travel partners for the Saturn Summer Sizzle  
[Summer Saturn Sale](#) 1

### 4 In Progress

### 1 Code Review

### 7 Done

**TIS-8**  
Requesting available flights is now taking > 5 seconds  
[SeeSpaceEZ Plus](#)

**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](#) 2

**TIS-49**  
Draft network plan for Mars Office  
[Local Mars Office](#) 5

**TIS-69**  
Add a String anonymizer to TextUtils  
[Large Team Support](#)

**TIS-23**

Teams In Space / TIS-67

Developer Toolbox does not display by default

Attach Files

Screen Shot 2015-08-13 at 4.1 326 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