
SCRUM

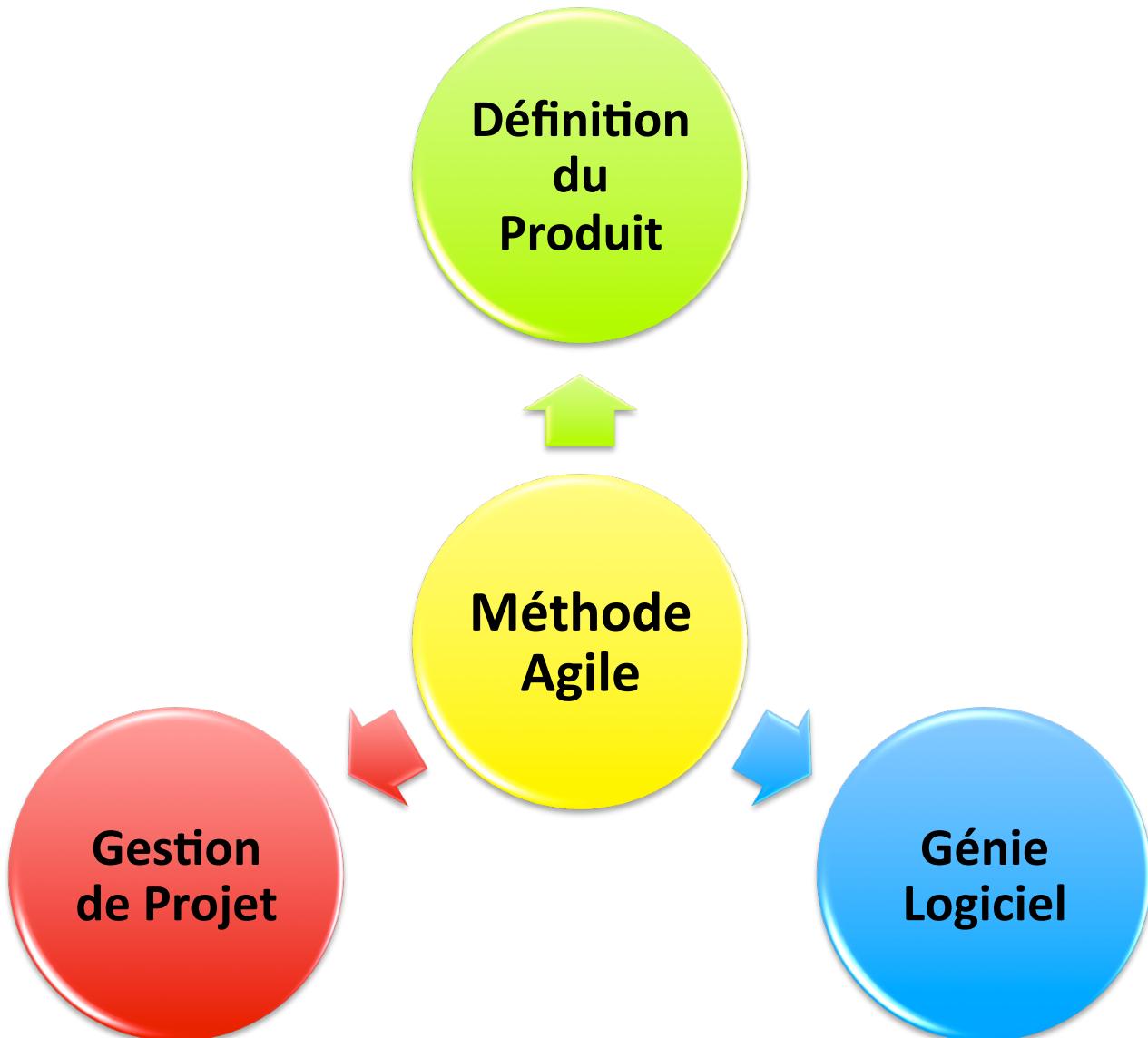
UNE MÉTHODE AGILE

TAREK

tarek.benmena@gmail.com

POSITIONNEMENT DE L'AGILITÉ

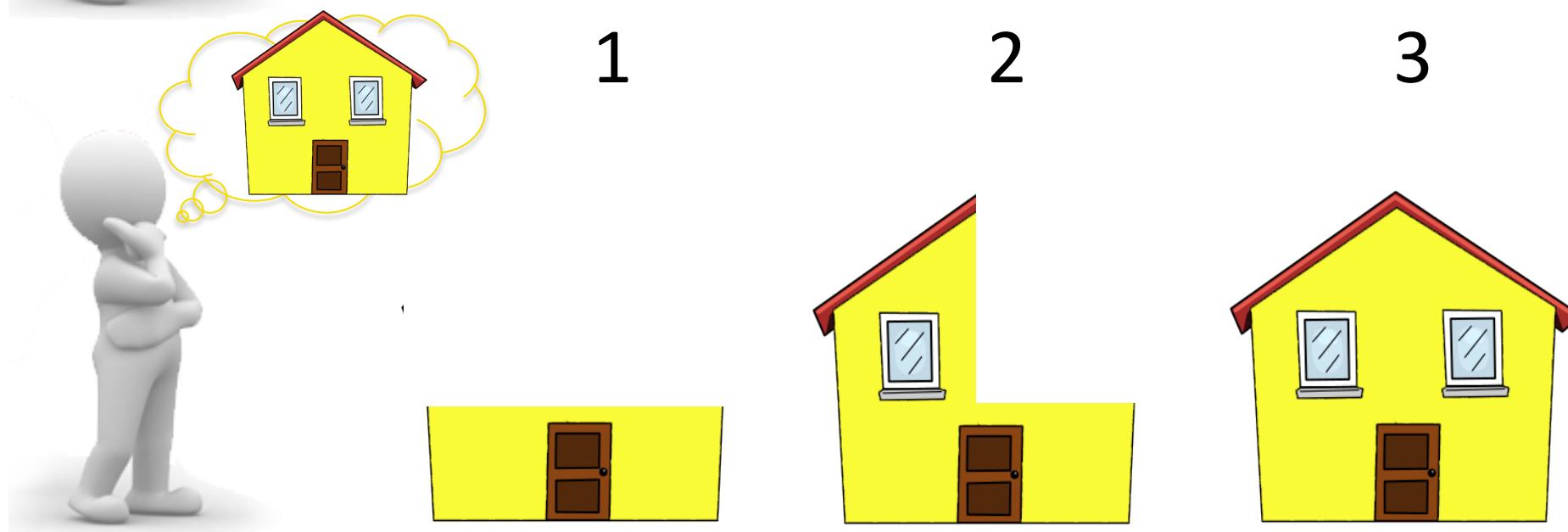
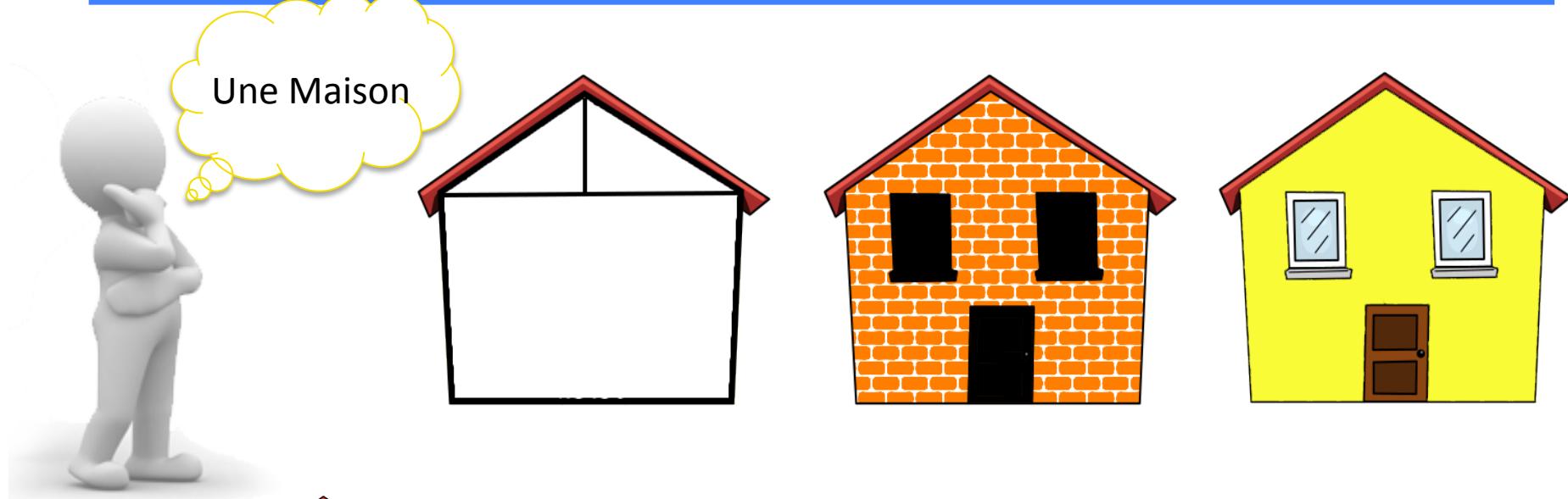
1^{ER} POSITIONNEMENT DES MÉTHODES AGILES



AGILE & DÉFINITION DE PRODUITS



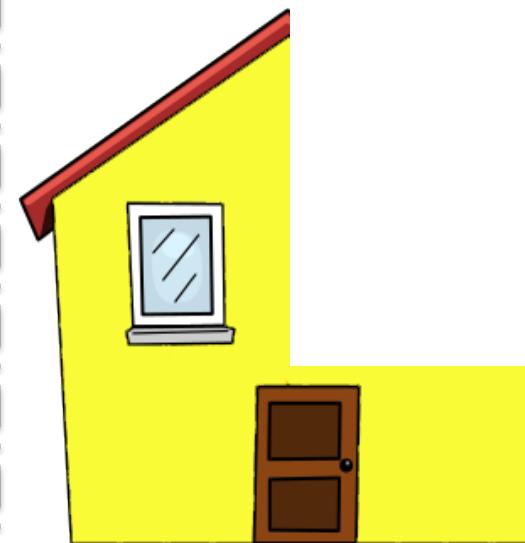
ITÉRATIVE VS INCRÉMENTALE



ITÉRATIVE + INCRÉMENTALE



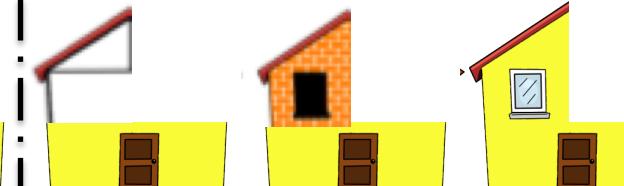
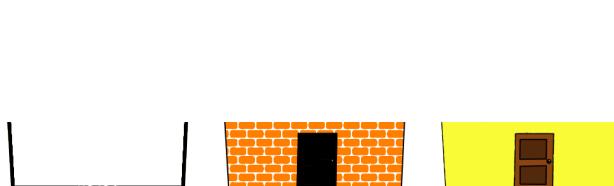
1



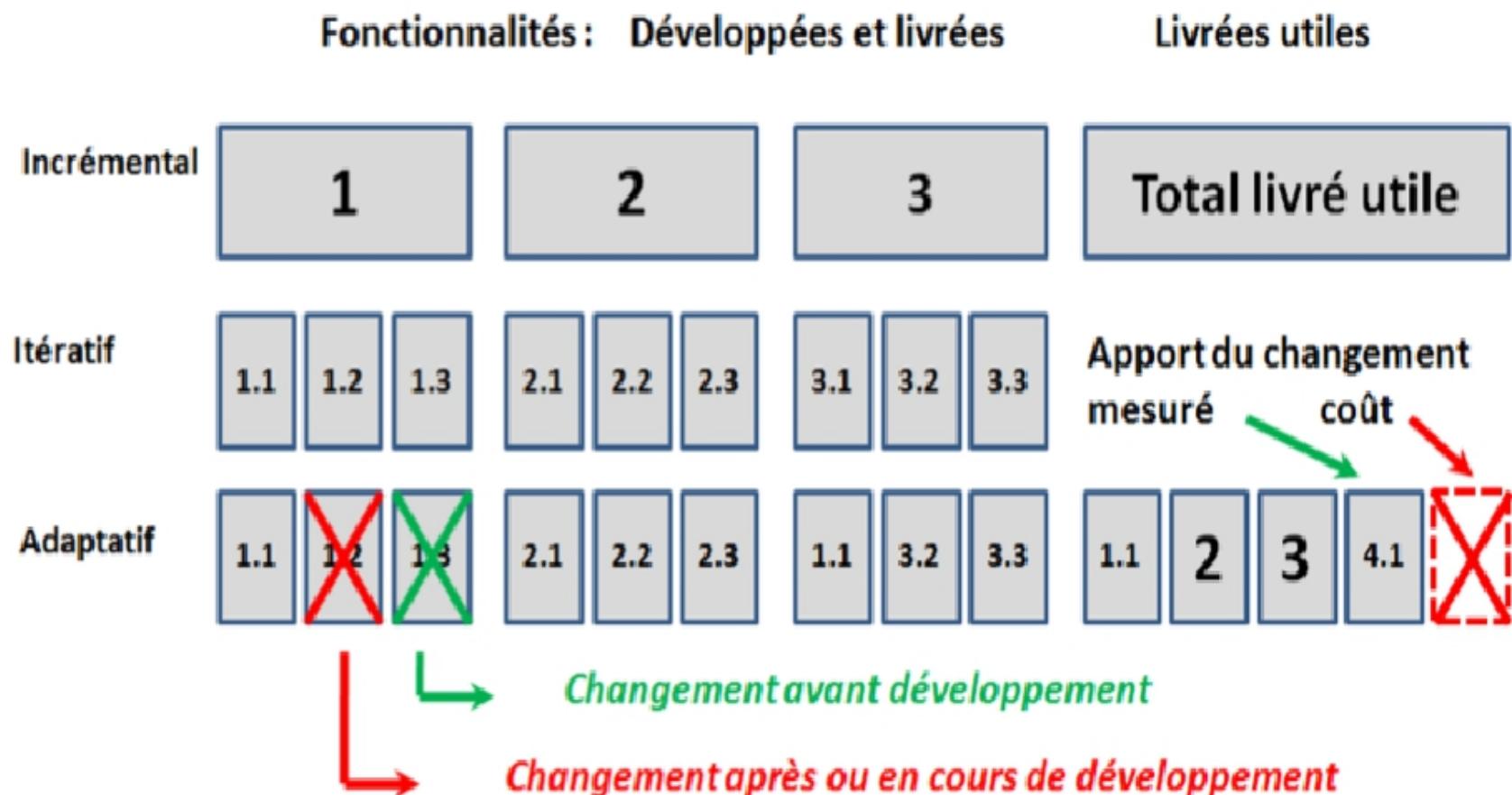
2



3

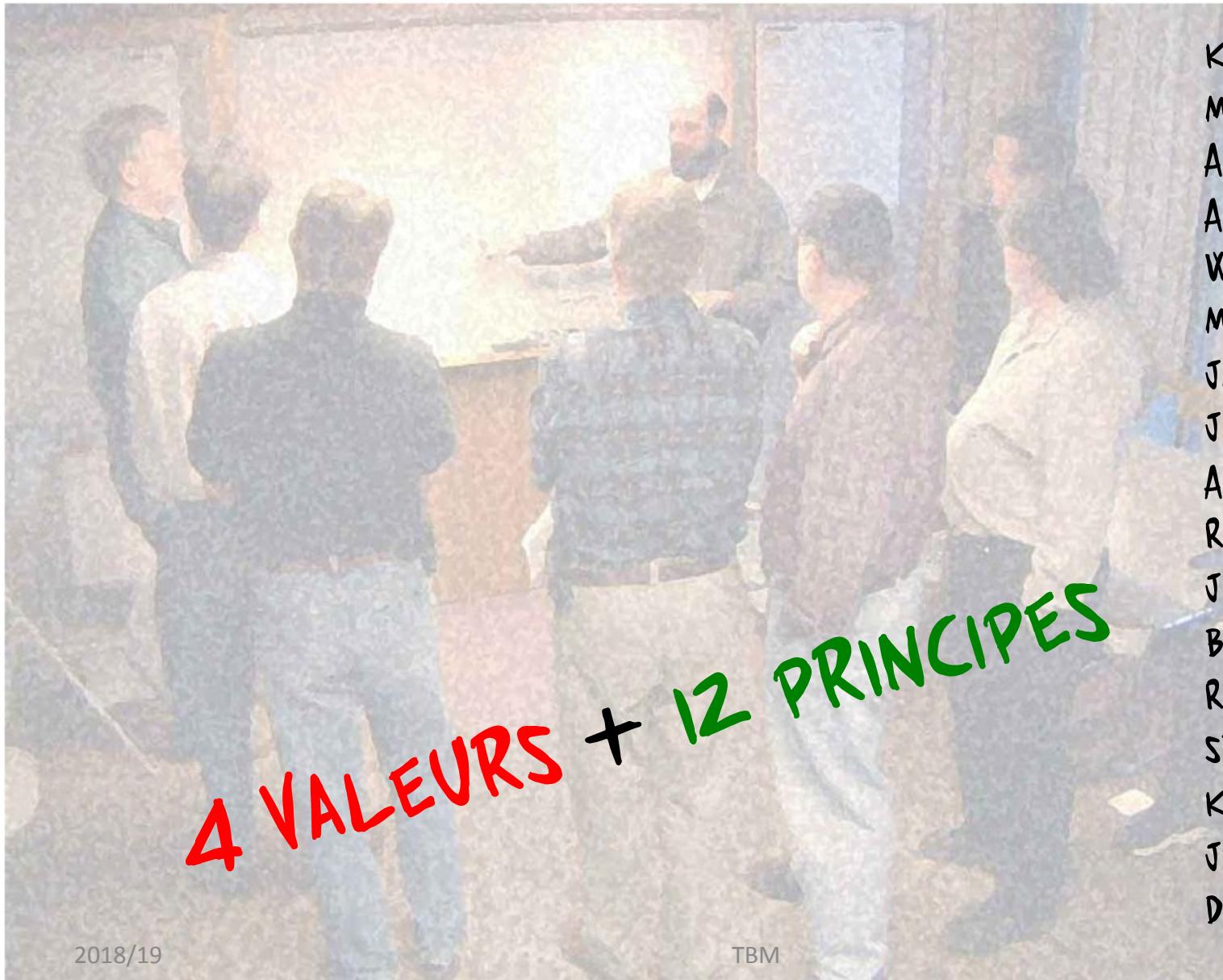


AGILE = ITÉRATIVE + INCRÉMENTALE + ADAPTATIVE



MANIFESTO AGILE

« MANIFESTO AGILE »



4 VALEURS + 12 PRINCIPES

KENT BECK
MIKE BEEDLE
ARIE VAN BENNEKUM
ALISTAIR COCKBURN
WARD CUNNINGHAM
MARTIN FOWLER
JAMES GRENNING
JIM HIGHSMITH
ANDREW HUNT
RON JEFFRIES
JON KERN
BRIAN MARICK
ROBERT C. MARTIN
STEVE MELLOR
KEN SCHWABER
JEFF SUTHERLAND
DAVE THOMAS

4 VALEURS

AGILE MANIFESTO

❶ **CUSTOMER**

COLLABORATION

over contract negotiation

❷ **INDIVIDUALS**^{AND}

INTERACTIONS

over processes and tools

❸ **RESPONDING**^{to}

CHANGE

over following a plan

❹ **WORKING**

SOFTWARE

over full documentation

12 PRINCIPES

1

Satisfaire le client en livrant **tôt** et **régulièrement** des logiciels utiles qui offre une véritable **valeur ajoutée**



**INDIVIDUALS AND
INTERACTIONS**
over processes and tools



12 PRINCIPES

2

Accepter le changement même tard dans le développement



12 PRINCIPES

3

Livrer fréquemment une application qui fonctionne

CUSTOMER
COLLABORATION
over contract negotiation

INDIVIDUALS AND
INTERACTIONS
over processes and tools

RESPONDING TO
CHANGE
over following a plan

WORKING SOFTWARE
over full documentation

12 PRINCIPES

4

Collaborer quotidiennement entre clients et
développeurs



12 PRINCIPES

5

Bâtir le projet autour de personnes motivées en leur fournissant environnement et support et en leur faisant confiance



12 PRINCIPES

6

Communiquer par des conversations **face à face**



12 PRINCIPES

7

Mesurer la progression avec le logiciel qui fonctionne



12 PRINCIPES

8

Garder un **rythme** de travail durable



12 PRINCIPES

9

Rechercher l'excellence technique et la
qualité de la conception

CUSTOMER
COLLABORATION
over contract negotiation

INDIVIDUALS AND
INTERACTIONS
over processes and tools

RESPONDING TO
CHANGE
over following a plan

WORKING
SOFTWARE
over full documentation



12 PRINCIPES

10

Laisser l'équipe s'auto-organiser



12 PRINCIPES

11

Rechercher la **simplicité**

CUSTOMER
COLLABORATION
over contract negotiation

INDIVIDUALS AND
INTERACTIONS
over processes and tools

RESPONDING TO
CHANGE
over following a plan

WORKING
SOFTWARE
over full documentation

12 PRINCIPES

12

A intervalles réguliers, réfléchir aux moyens de
devenir plus efficace



MÉTHODES AGILES

- RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD, 1991)
- DYNAMIC SYSTEMS DEVELOPMENT METHOD (DSDM, 1995)
- SCRUM (1996)
- FEATURE DRIVEN DEVELOPMENT ((EN) FDD) (1999)
- EXTREME PROGRAMMING (XP, 1999)
- ADAPTIVE SOFTWARE DEVELOPMENT (ASD, 2000)
- CRYSTAL CLEAR (2004)

C'EST QUOI CE SCRUM ?

C'EST SA



SCRUM EN 3 MOTS

Transparence

- Livraison
- Avancement
- Problèmes

Inspection

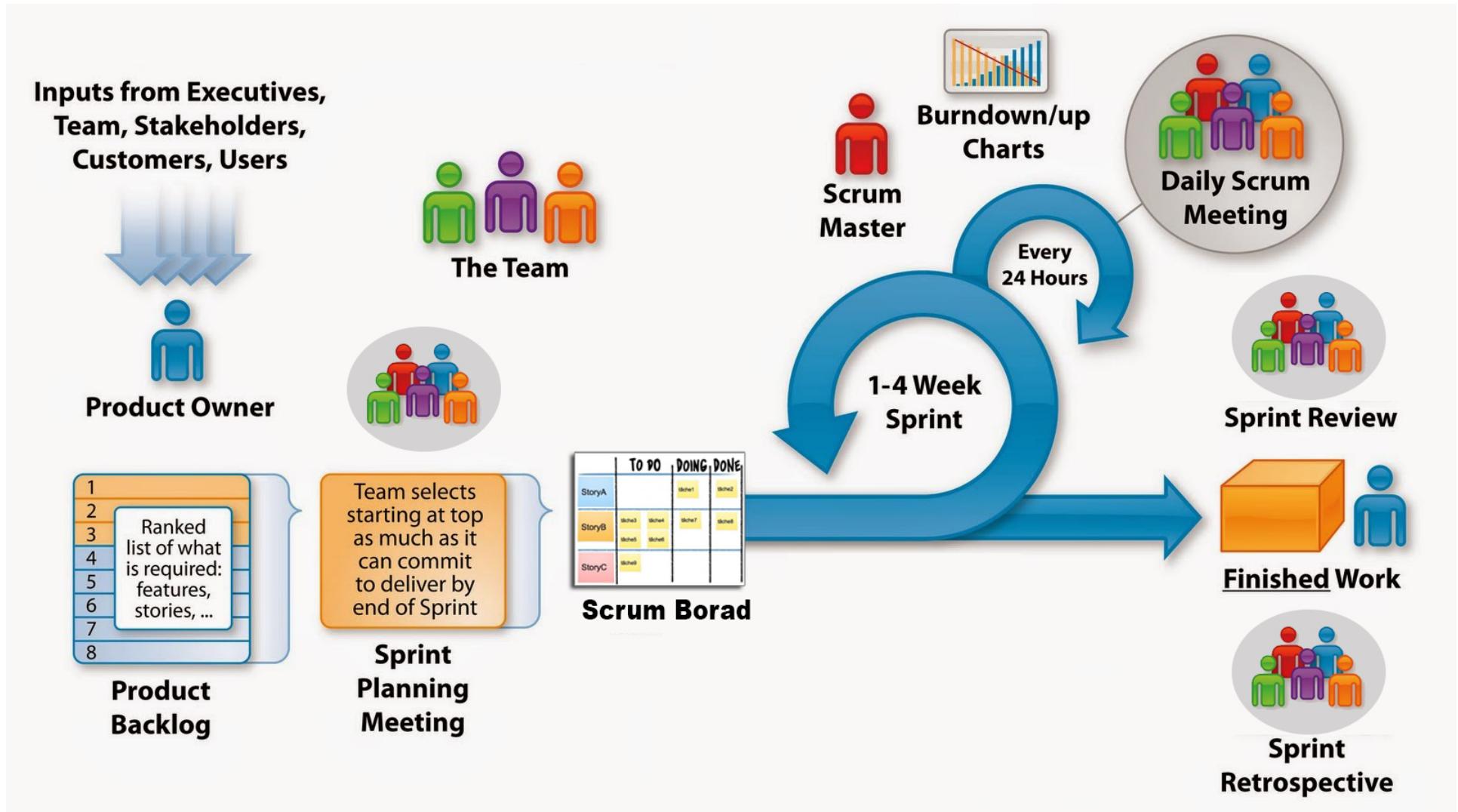
- Terminé
- Feedback
- Rétrospective

Adaptation

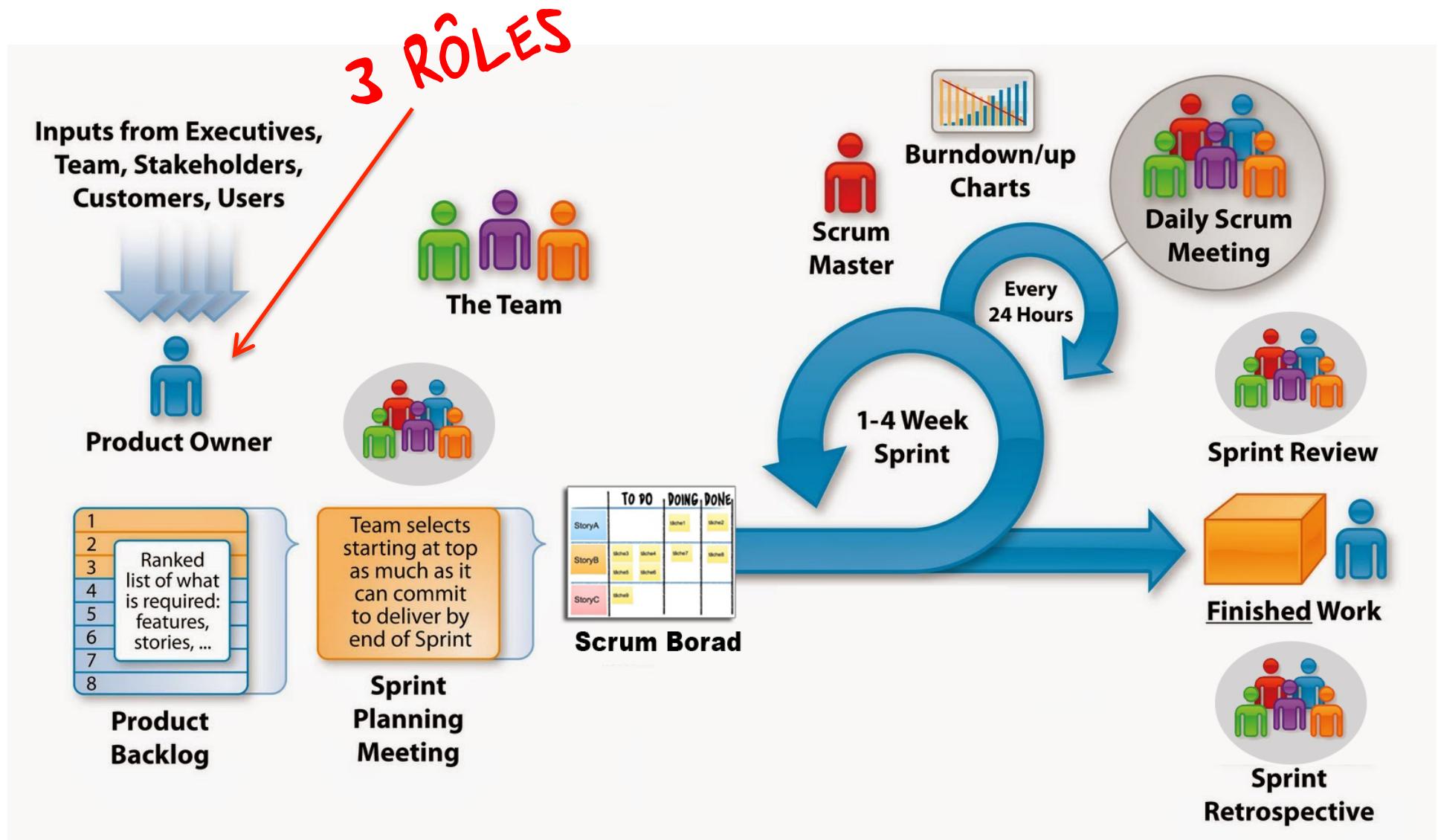
- Objectif
- Changement
- Plan d'action

CONCEPTS SCRUM

TROUVEZ : 3 RÔLES + 3 ARTEFACTS + 3 RÉUNIONS



CONCEPTS SCRUM



PRODUCTION OWNER

■ Responsabilités

- Fournir une vision partagée du produit
- Définir le contenu du produit
- Planifier la vie du produit

■ Compétences

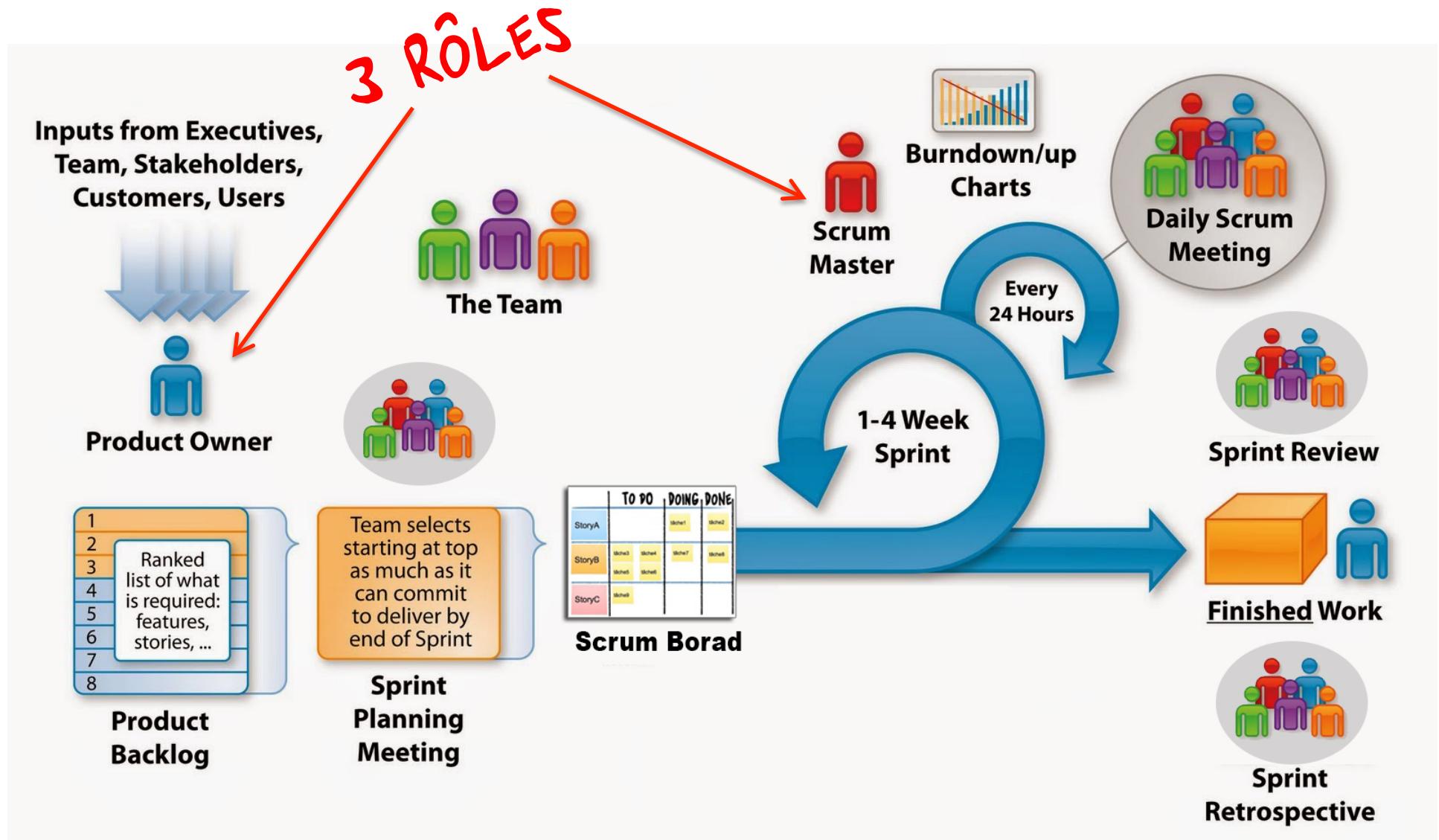
- Bonne connaissance du domaine métier
- Maîtrise des techniques de définition de produit
- Capacité à prendre les décisions rapidement
- Capacité à détailler au bon moment
- Esprit ouvert au changement
- Aptitude à la négociation

■ Activité

- 1/3 du temps : collecte d'information sur le produit
- 1/3 du temps sprint courant
- 1/3 du temps sprints futurs



CONCEPTS SCRUM



SCRUM MASTER

■ Responsabilités

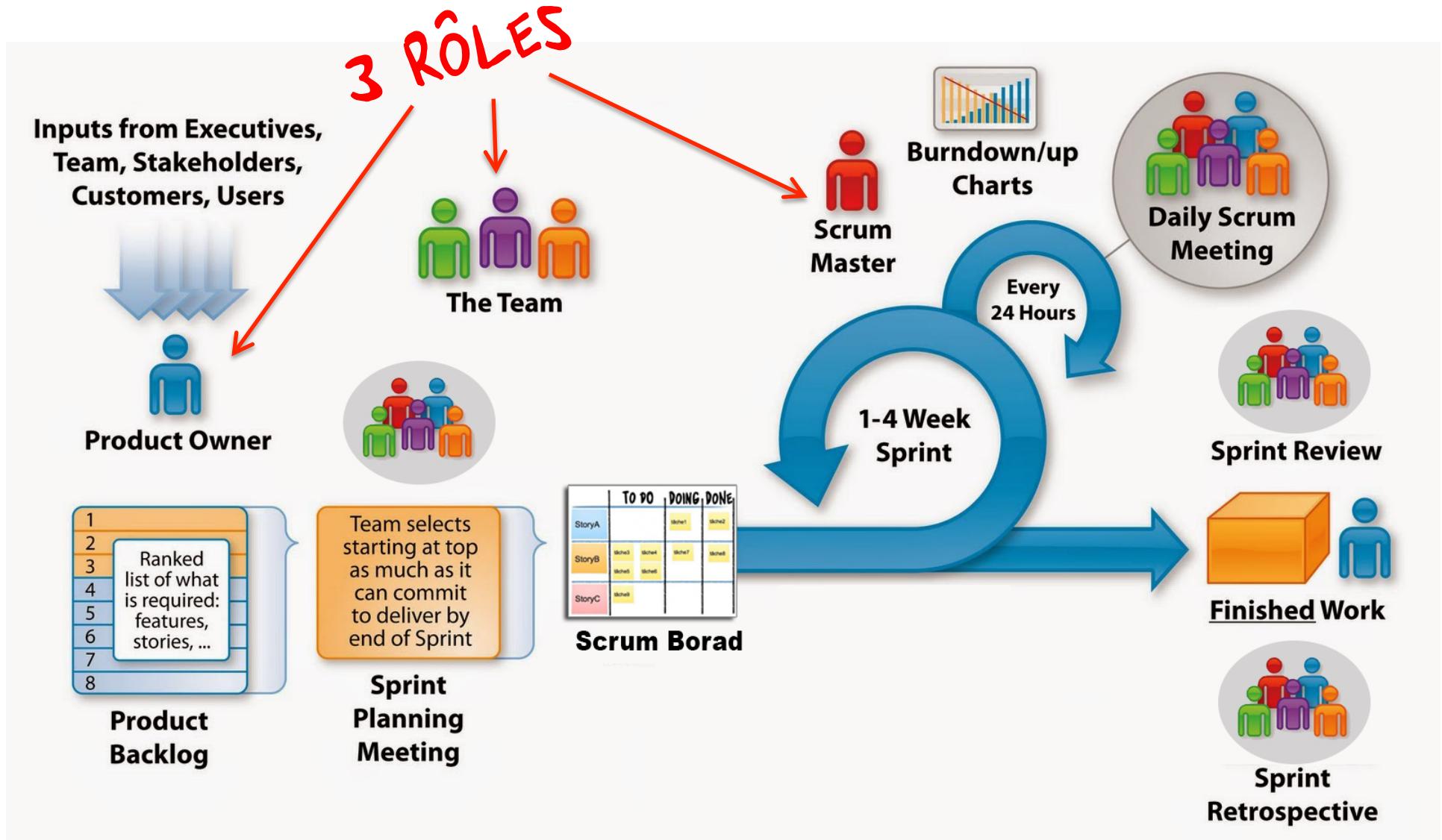
- Veiller à la mise en application de Scrum : organise/animate les réunions
- Encourager l'équipe à apprendre et à progresser
- Eliminer les obstacles : protège des interférences externes
- Inciter l'équipe à devenir autonome

■ Compétences

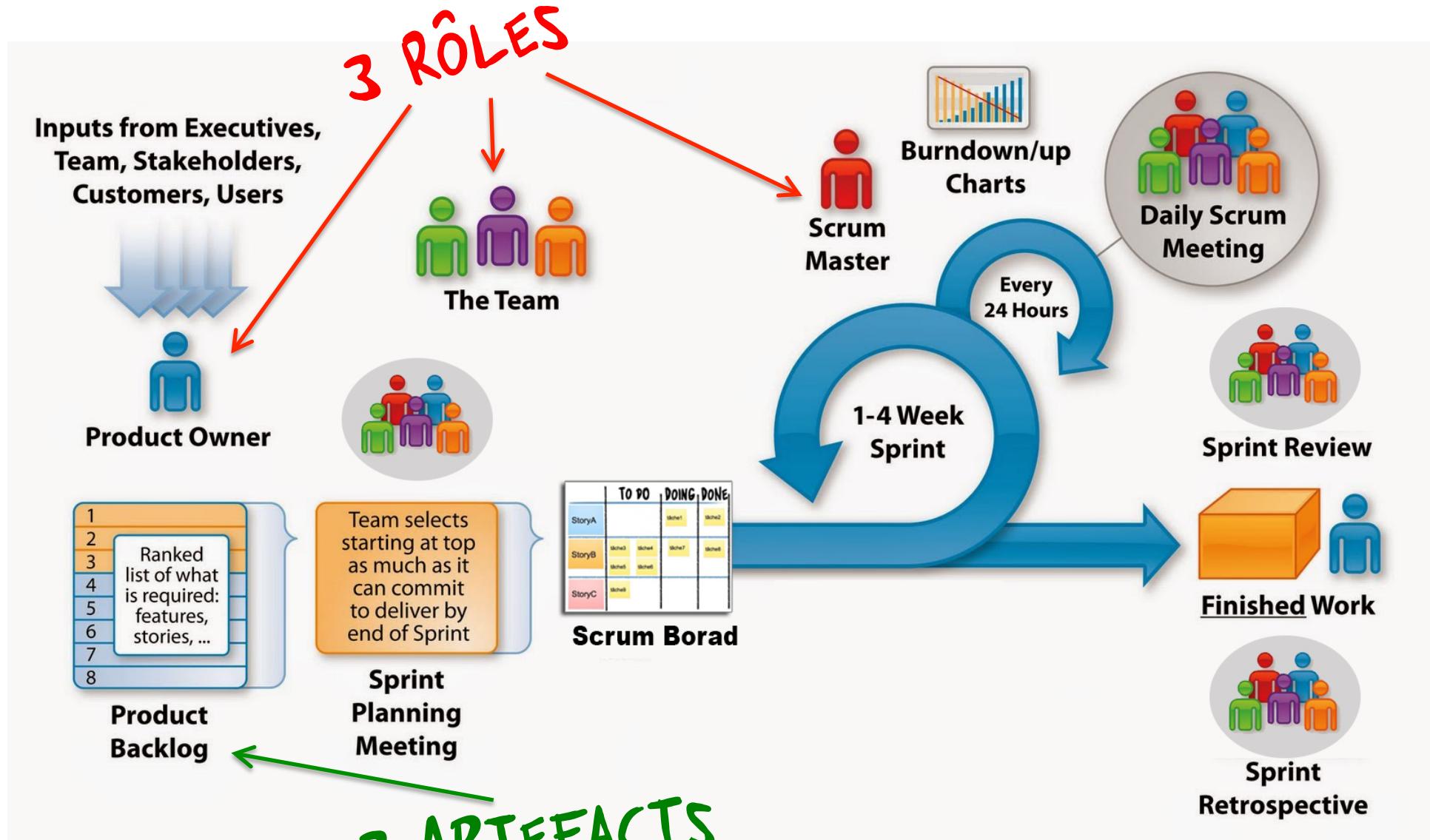
- Bonne connaissance de Scrum
- Aptitude à comprendre les aspects technique
- Facilité à communiquer
- Capacité à guider
- Talent de médiateur
- Ténacité
- Inclinaison à la transparence
- Goût à être au service de l'équipe



CONCEPTS SCRUM



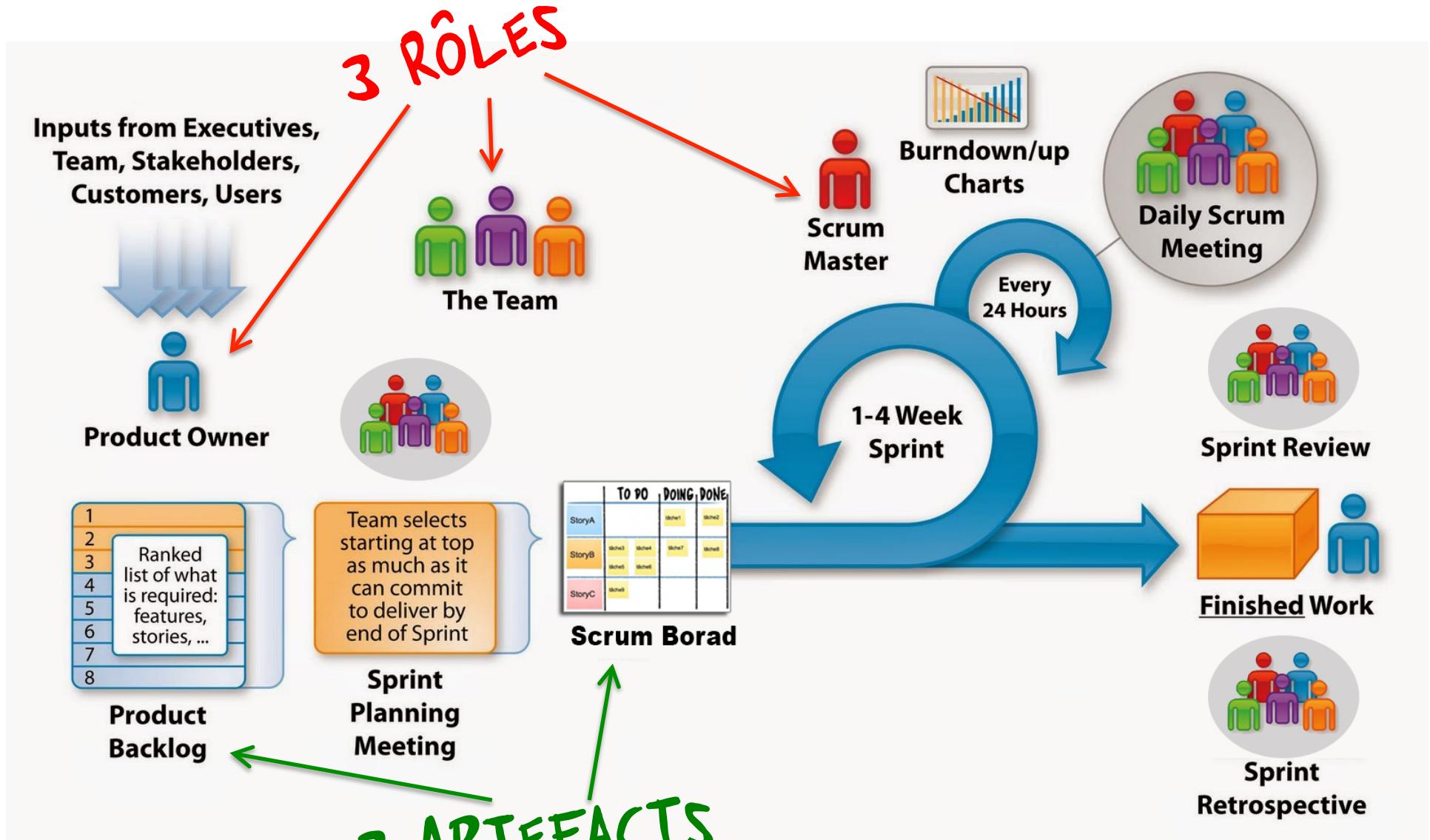
CONCEPTS SCRUM



BACKLOG

	A	B	C	D	E	F
1	Project: SCRUM Test Project Query: Product Backlog					
2	Title	State	Backlog Priority	Story Points	Business Value	Iteration Path
3	As a Bank Customer I want to Register to the Online banking system so I can see my profile	Approved	9	5	9	\Release 1\Sprint 1
4	As a registered online banking cuotomer I want to login to online banking system so that I can View my profile	Approved	9	5	9	\Release 1\Sprint 1
5	As a Logged in Customer I want to my Account Transactions	Approved	9	8	9	\Release 1\Sprint 1
6	As a Logged In Customer I want to Create a New Account	Approved	7	8	7	\Release 1\Sprint 1
7	As a Logged In Customer I want to Pay my Creadit Card instalments	New	5	8	5	\Release 1\Sprint 2
8	As a Logged in Customer I want to Pay my Mobile Bill	New	5	8	5	\Release 1\Sprint 2
9	As a Logged in Customer I want to See Currency Rates	New	5	5	5	\Release 1\Sprint 2
10	As a Logged In Customer I want to Transfer Money between my accounts	New	4	8	4	\Release 1\Sprint 3
11	As a Logged In Customer I want to Add Local & International Beneficiaries	New	4	13	4	\Release 1\Sprint 3
12	As a Logged in Customer I want to Change my Password	New	4	3	4	\Release 1\Sprint 2
13	As a registered online banking cuotomer I want to recover my Password if I forgot it	New	4	5	4	\Release 1\Sprint 3
14		Total	76			

CONCEPTS SCRUM



SCRUMBOARD

SPRINT #4 : DU 14/03 AU 28/03

Objectif :

	TO DO	DOING	DONE
	Tâche A0		
Story 1	Tâche A1 Tâche B1 Tâche C1		
Story 2	Tâche A2		
Story 3	Tâche A3 Tâche B3		

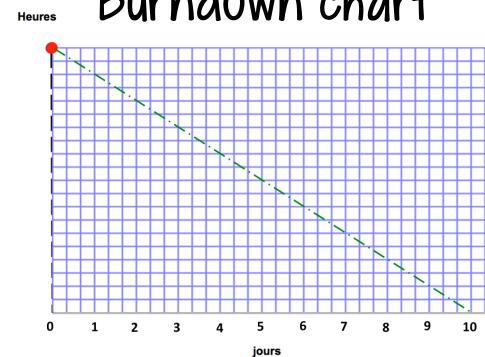
2018/19

TBM

Equipe

Fini

Burndown chart



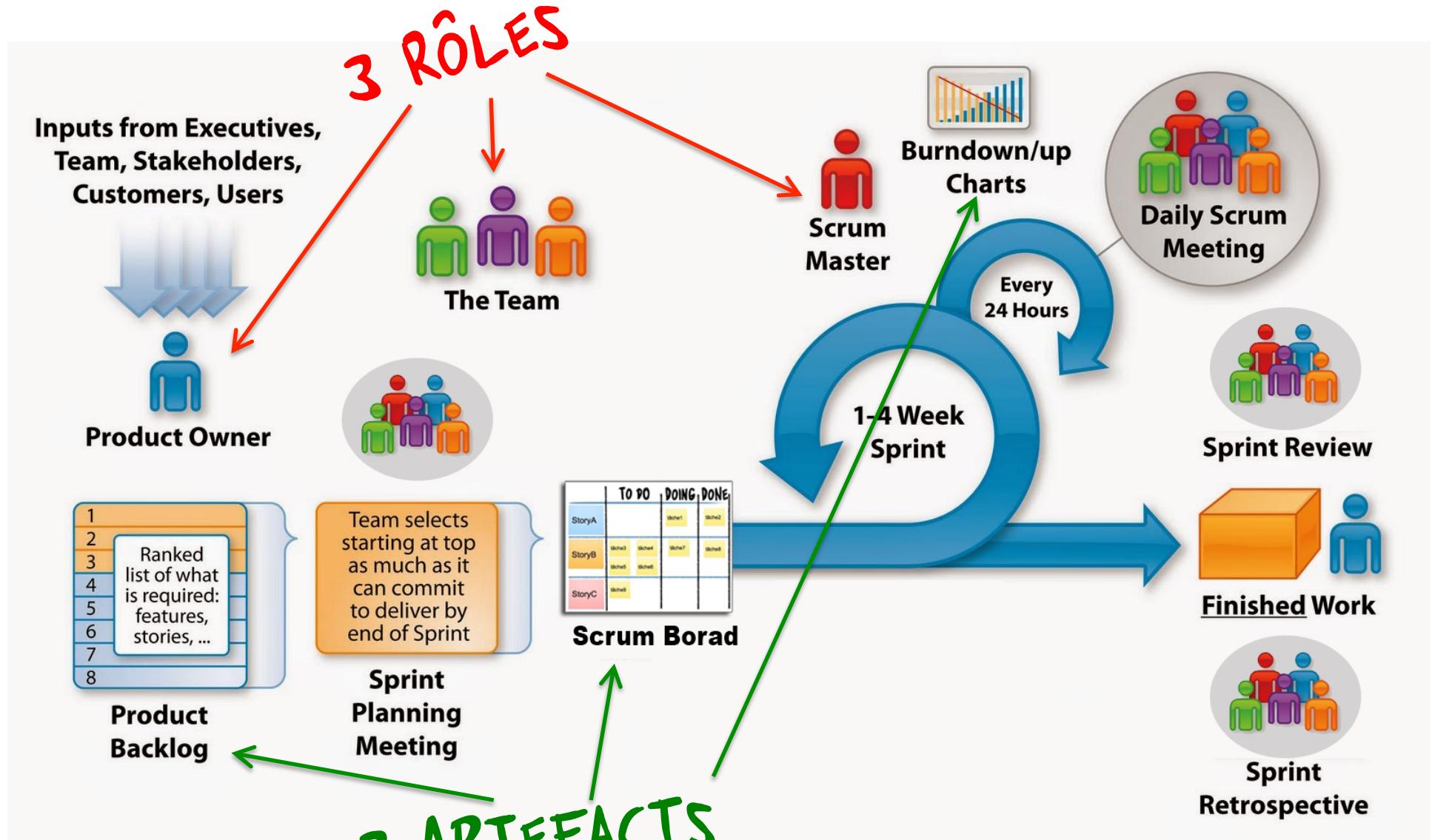
Obstacles

A résoudre

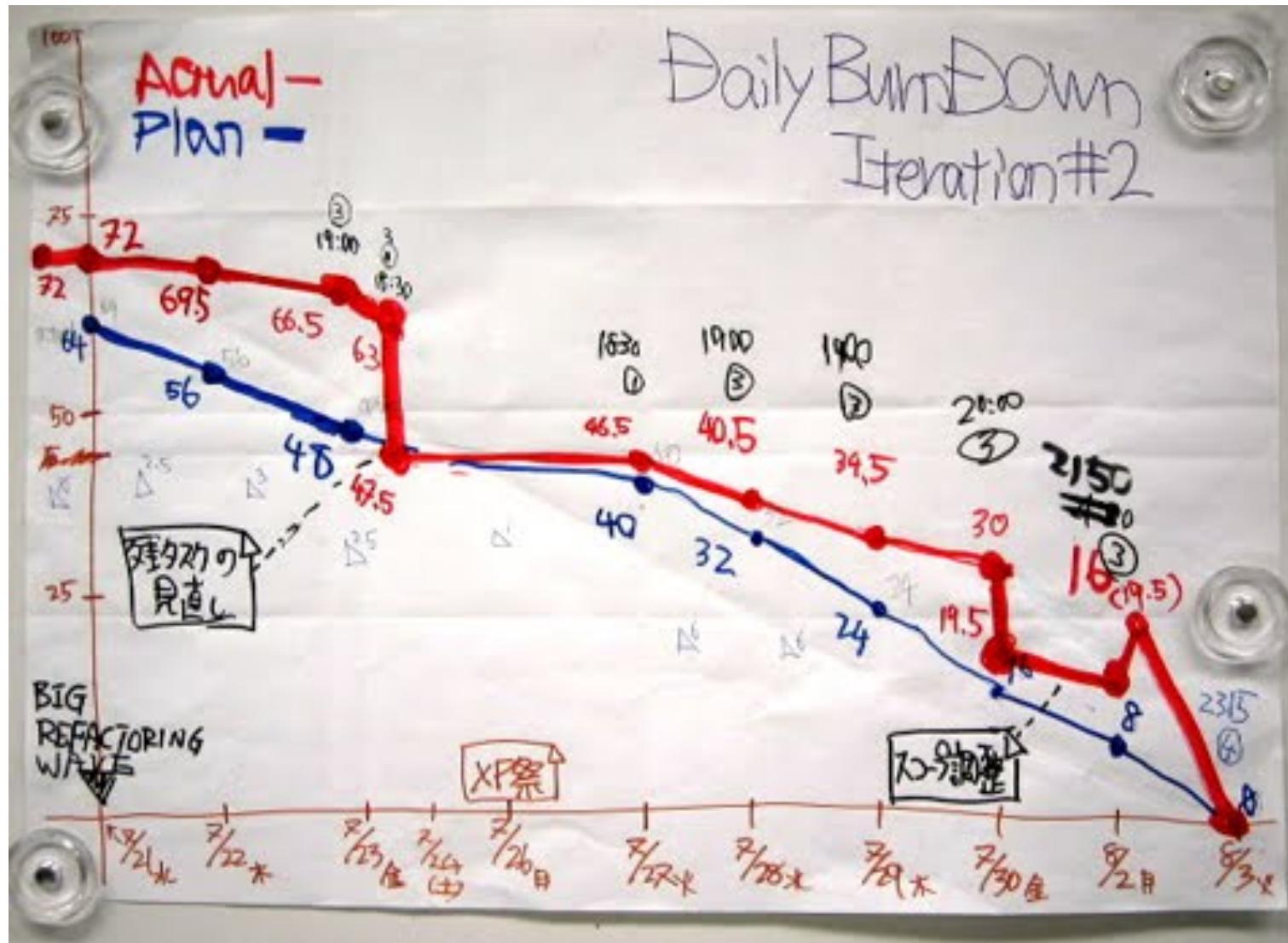
En cours

37

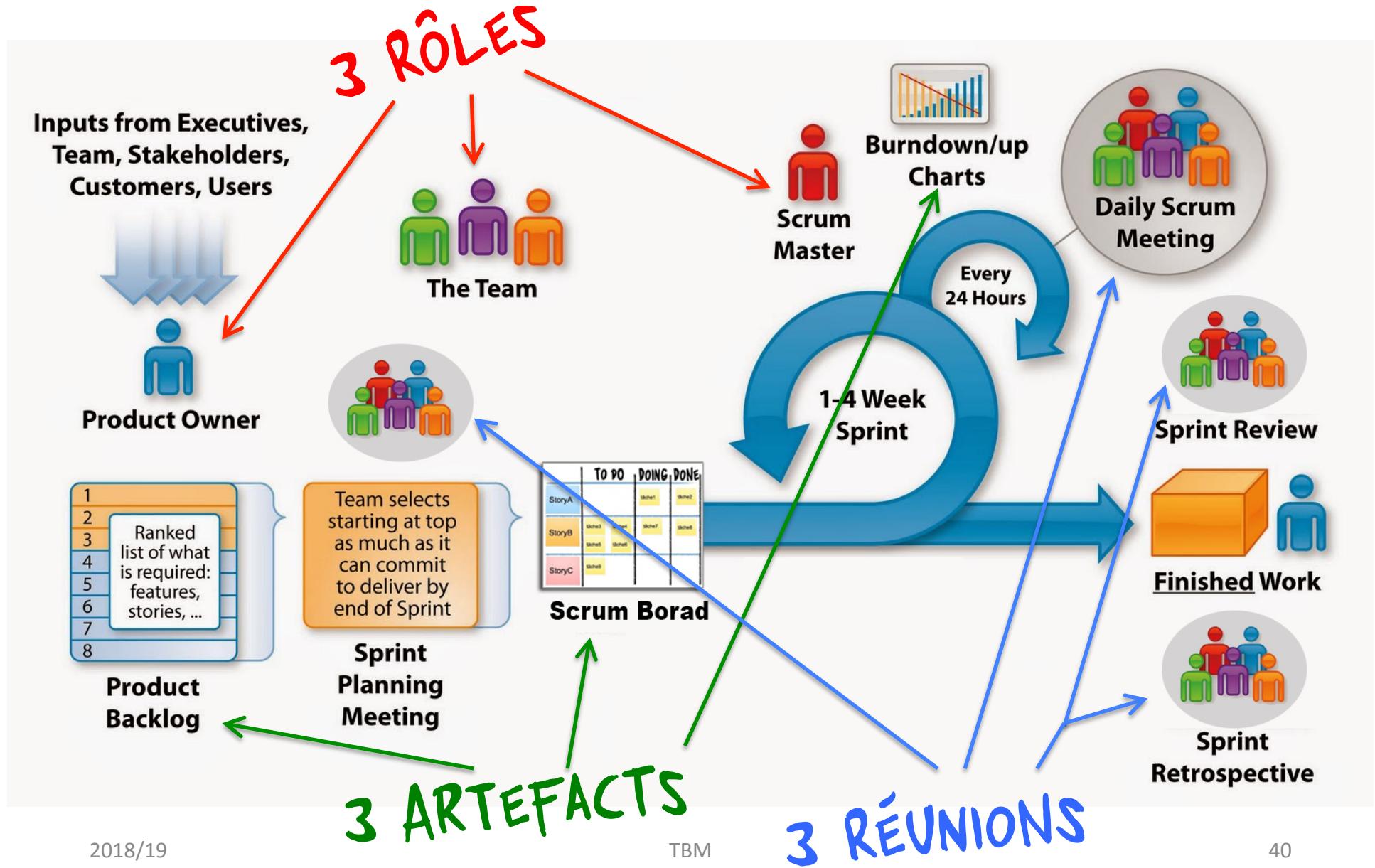
CONCEPTS SCRUM



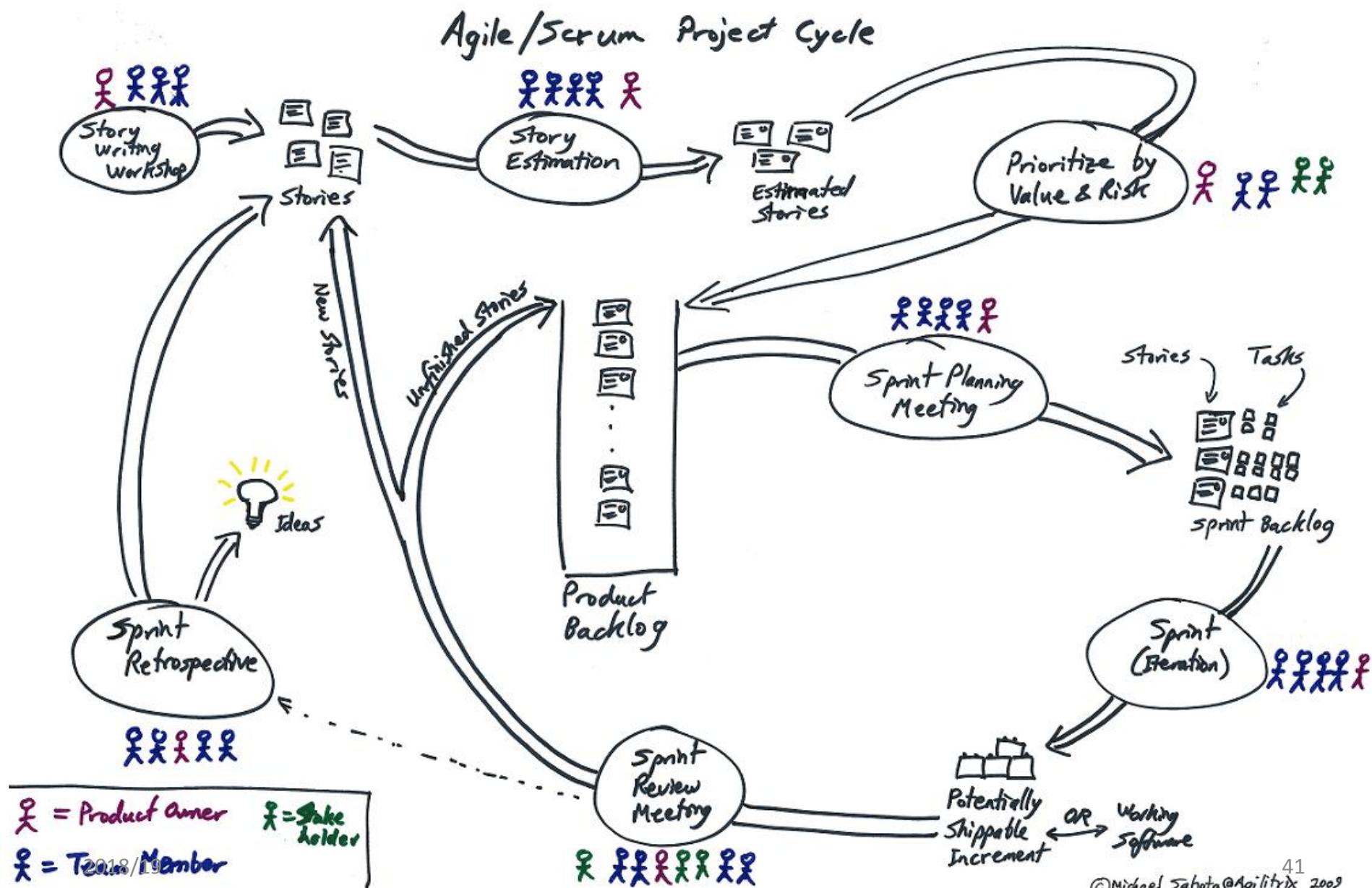
BURNDOWN CHART



CONCEPTS SCRUM

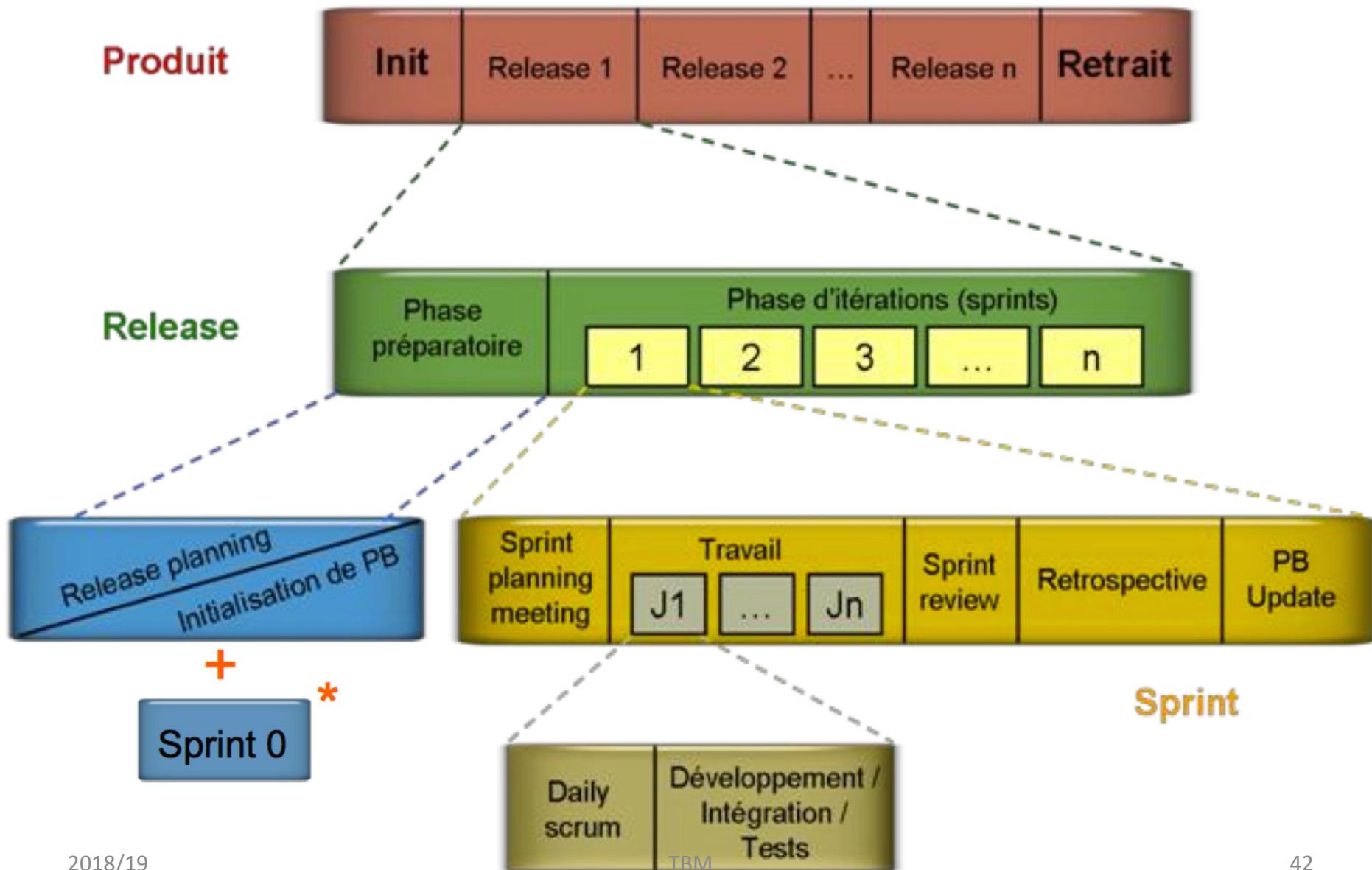


SCRUM EST UN FRAMEWORK



☺ = Product Owner
 ☺ = Stakeholder
 ☺ = Team Member

EN STRUCTURÉ ÇA DONNE ...

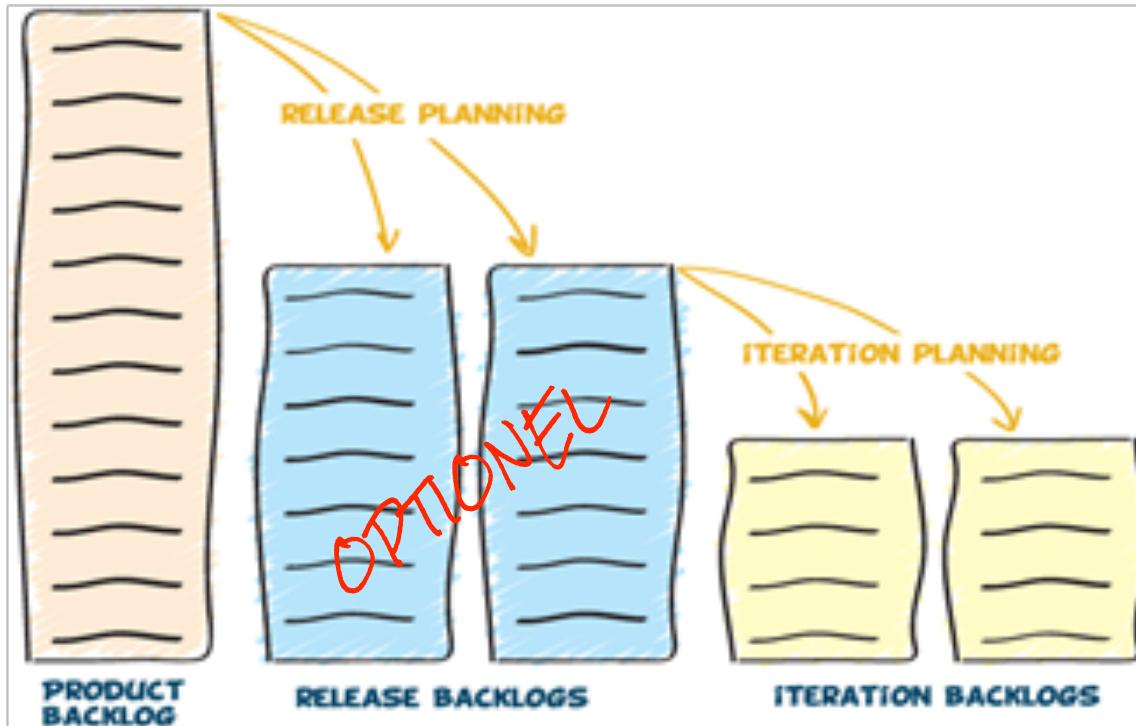




EXAMPLE

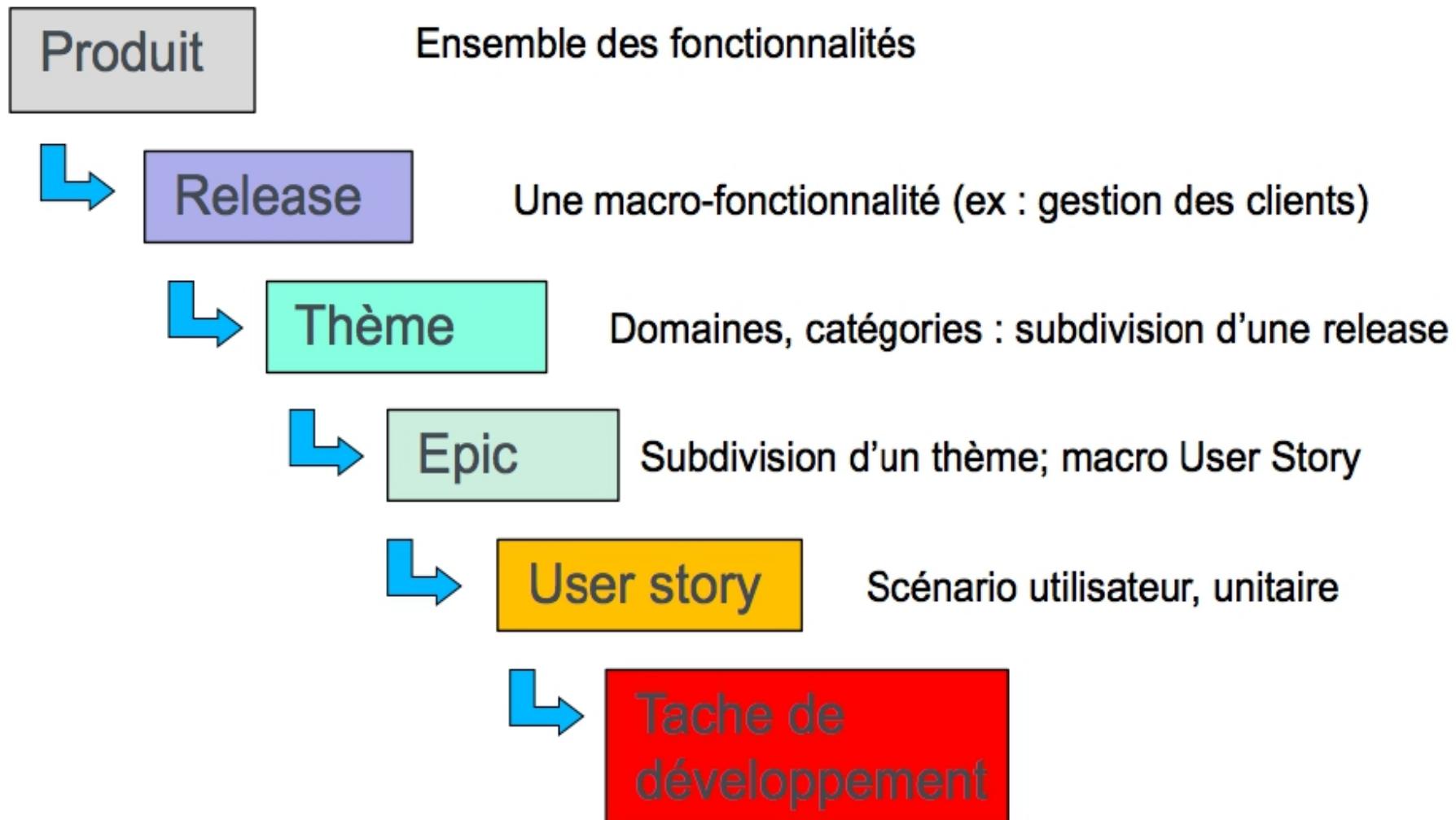
	A	B	C	D	E	F
1	Project: SCRUM Test Project Query: Product Backlog					
2	Title	<input type="button" value="▼ State"/>	<input type="button" value="▼ Backlog Priority"/>	<input type="button" value="▼ Story Points"/>	<input type="button" value="Business Value"/>	<input type="button" value="▼ Iteration Path"/>
3	As a Bank Customer I want to Register to the Online banking system so I can see my profile	Approved	9	5	9	\Release 1\Sprint 1
4	As a registered online banking cuotomer I want to login to online banking system so that I can View my profile	Approved	9	5	9	\Release 1\Sprint 1
5	As a Logged in Customer I want to my Account Transactions	Approved	9	8	9	\Release 1\Sprint 1
6	As a Logged In Customer I want to Create a New Account	Approved	7	8	7	\Release 1\Sprint 1
7	As a Logged In Customer I want to Pay my Creadit Card instalments	New	5	8	5	\Release 1\Sprint 2
8	As a Logged in Customer I want to Pay my Mobile Bill	New	5	8	5	\Release 1\Sprint 2
9	As a Logged in Customer I want to See Currency Rates	New	5	5	5	\Release 1\Sprint 2
10	As a Logged In Customer I want to Transfer Money between my accounts	New	4	8	4	\Release 1\Sprint 3
11	As a Logged In Customer I want to Add Local & International Beneficiaries	New	4	13	4	\Release 1\Sprint 3
12	As a Logged in Customer I want to Change my Password	New	4	3	4	\Release 1\Sprint 2
13	As a registered online banking cuotomer I want to recover my Password if I forgot it	New	4	5	4	\Release 1\Sprint 3
14		Total	76			

TYPES DE BACKLOGS

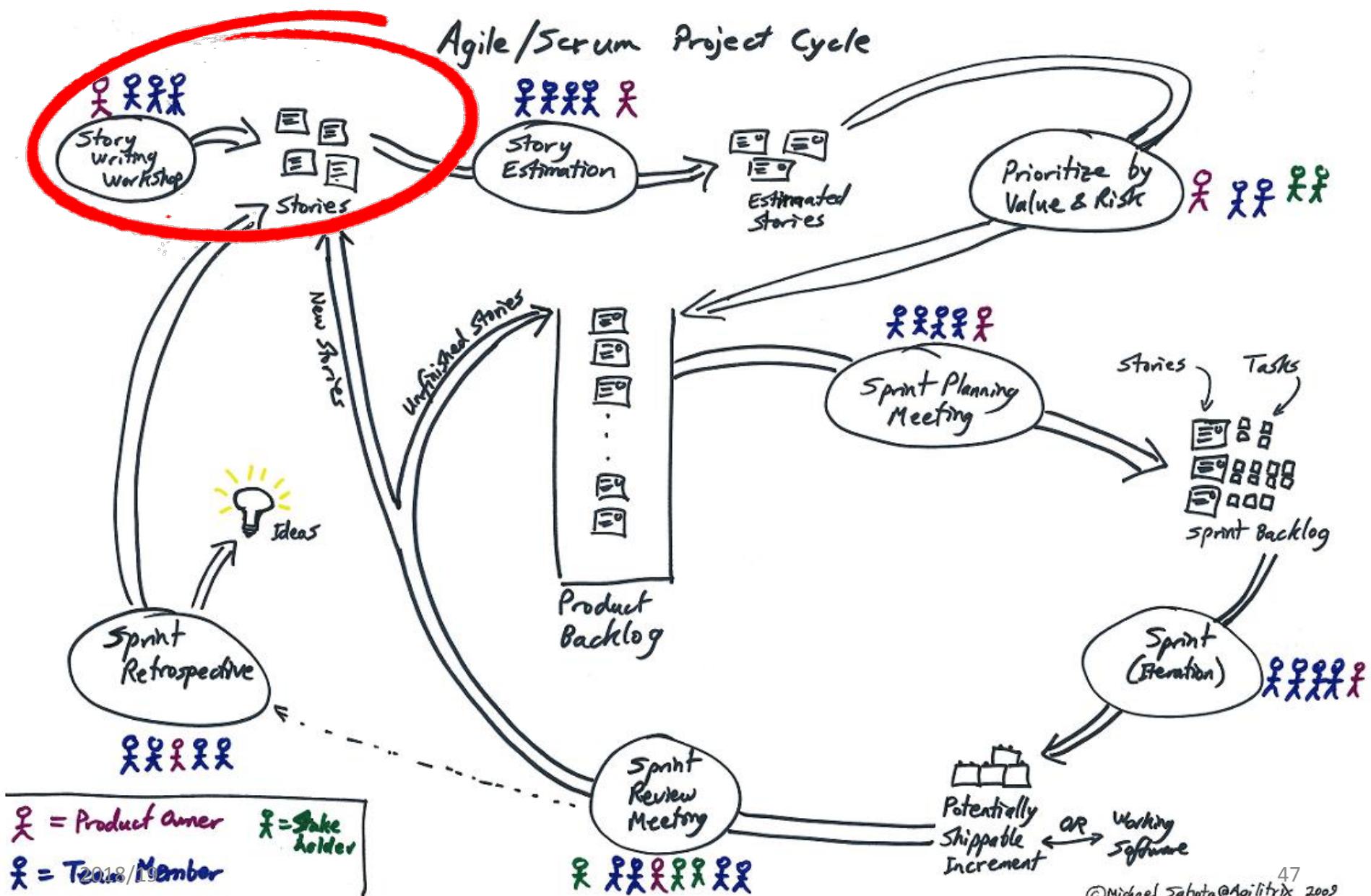


- Les Backlogs :
 - Il recense les « user stories »
 - peuvent être utilisés partout, comme « ToDo list » améliorée
 - sont gérés / tenus par le Client
 - doivent être « parlant »
 - contiennent des expressions simples
 - Faire simple un A3 par spécification

SPÉCIFICATION : VERS LE DÉTAIL

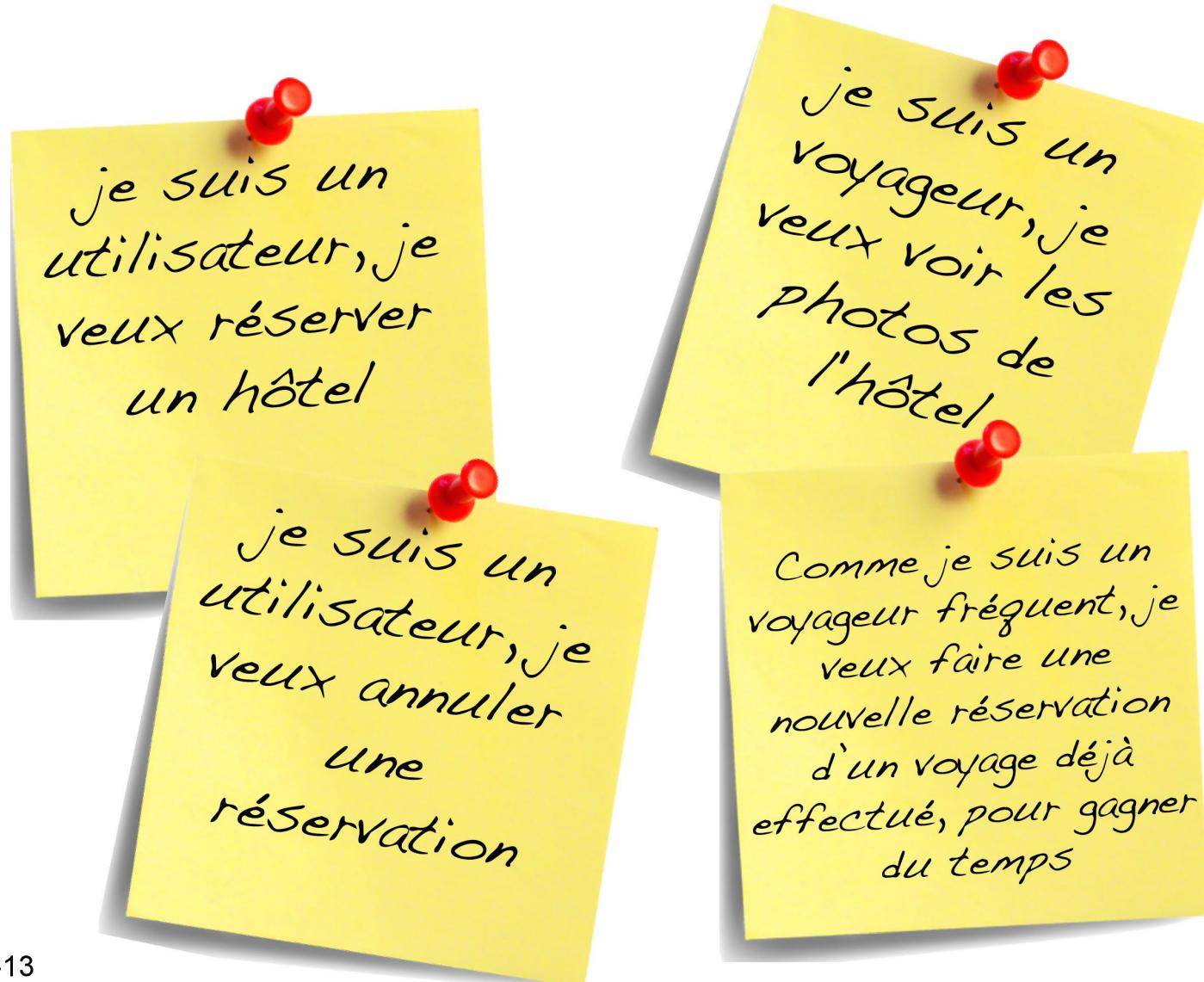


STORY WRITING WORKSHOP





EXEMPLE POUR UN SITE DE VOYAGE



-13

VS : RÈGLE DES 3 C

Card	Conversation	Confirmation
 <ul style="list-style-type: none">• Histoire courte, 1 ou 2 phrases et peut être écrite sur une carte 8×13 cm• Les cartes peuvent être annotées avec des estimations, commentaires, etc.	 <ul style="list-style-type: none">• Les détails derrière les cartes peuvent être étudiés durant les conversations avec le product owner• Les détails de l'histoire sont discutés par les équipes avec le métier, les ergonomes	 <ul style="list-style-type: none">• L'histoire est confirmée par des tests d'acceptation rédigés au même moment au dos de la carte : c'est un élément majeur• La validation des tests confirme que les story ont été développés correctement

UNE USERSTORY CONTIENT :

- La **description d'une fonctionnalité** unitaire selon ce type
 - En tant que <Rôle>
 - Je veux <Quelque chose>, les <conditions>
 - Pour <Raison>
- Les règles de gestion, exigences, cas particuliers
- une **priorité métier** (identifiée par un numéro unique)
- un **chiffre indiquant la complexité** technique de réalisation
- Les cas de **test** métier, donnés avant le développement, avec
 - les données de test et les résultats attendus
- On peut y trouver aussi
 - l'estimation du temps restant
 - optionnel : l'estimation du temps de réalisation (en heure)

EXEMPLE VS : S'AUTHENTIFIER (LE RECTO)

#0001 **USER LOGIN**

Fibonacci Size # 3

As a [registered user], I want to [log in], so I can [access subscriber content].

For new features, annotated wireframe. For bugs, steps to reproduce with screenshot. For non-functional stories, explain scope/standards.

The wireframe shows a 'User Login' form with the following elements:

- Username:** An input field for entering a user's email address.
- Password:** An input field for entering a password.
- Remember me:** A checkbox for remembering the user's login information.
- Login:** A large blue button labeled 'Login'.
- [message]:** A red link indicating where a message will be displayed.
- Forgot password?**: A blue link for users to reset their password.

Annotations with callouts point to specific elements:

- A callout for the Username field states: "User's email address. Validate format."
- A callout for the Login button states: "Authenticate against SRS using new web service."
- A callout for the [message] link states: "Go to forgotten password page."
- A callout for the entire form states: "Store cookie if ticked and login successful."
- A callout for the [message] link also states: "Display message here if not successful. (see confirmation scenarios over)"

Further information is attached to this story on VSTS Product Backlog.

EXEMPLE VS : S'AUTHENTIFIER (LE VERSO)

Confirmation

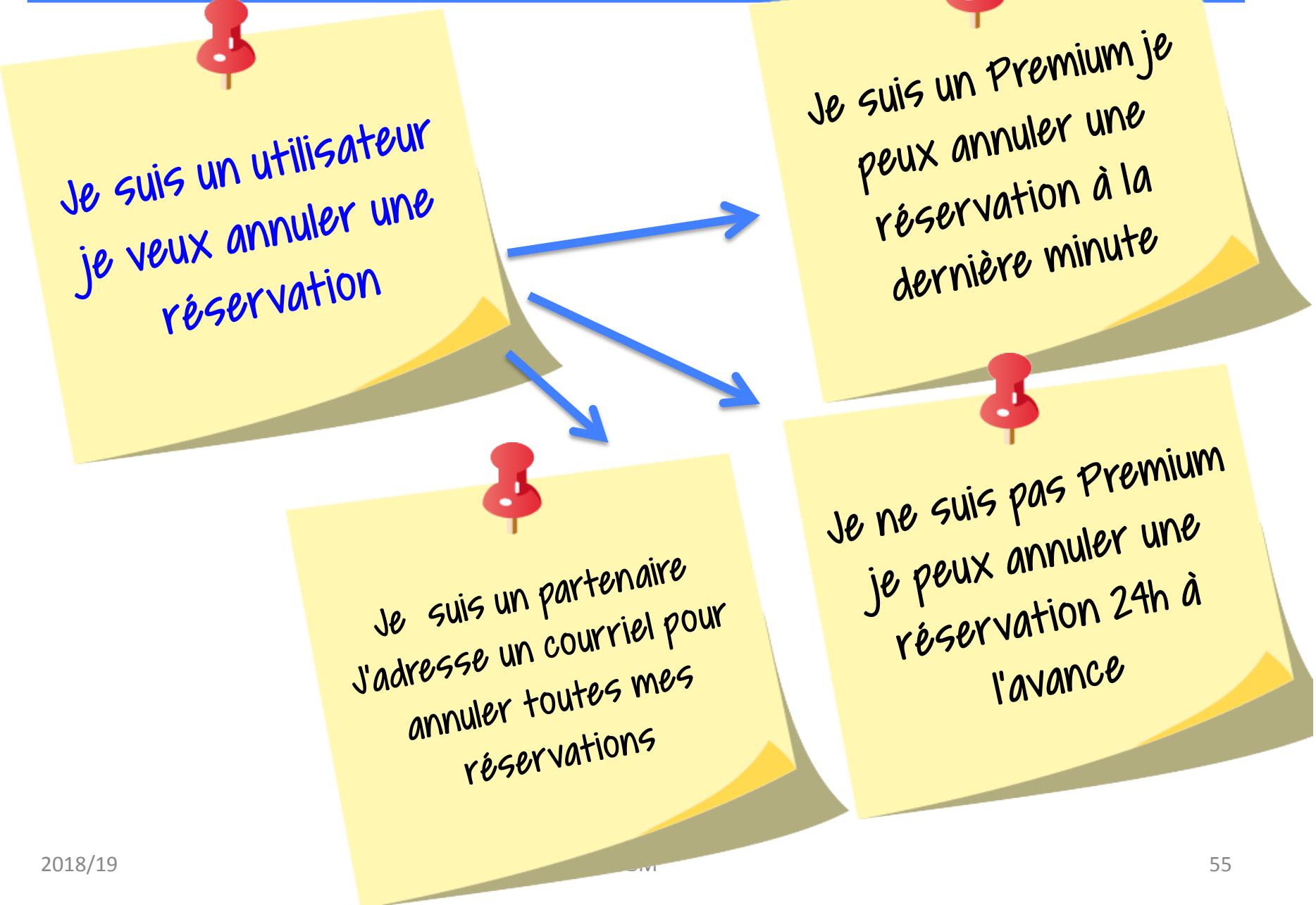
1. Success – valid user logged in and referred to home page.
 - a. ‘Remember me’ ticked – store cookie / automatic login next time.
 - b. ‘Remember me’ not ticked – force login next time.
2. Failure – display message:
 - a) “Email address in wrong format”
 - b) “Unrecognised user name, please try again”
 - c) “Incorrect password, please try again”
 - d) “Service unavailable, please try again”
 - e) Account has expired – refer to account renewal sales page.

QUEL NIVEAU DE DÉTAIL

- Je suis un utilisateur, je veux annuler une réservation
 - Le client reçoit un remboursement complet ou partiel
 - Je rembourse directement sur son compte ou à l'intermédiaire
 - Comment doit fonctionner l'annulation d'une réservation ?
 - C'est le même principe pour tous les hôtels ?
 - Un voyageur fréquent peut-il annuler après sa réservation
 - Une confirmation est adressée à l'utilisateur ?
 - Comment ?



1^{ER} CAS: DÉTAILS = USER STORIES



2^{ÈME} CAS: DÉTAILS = CONDITIONS DE SATISFACTION

je suis un utilisateur
je veux annuler une
réservation

- Vérifier qu'un premium peut annuler une réservation le jour même sans frais
- Vérifier qu'un non-premium paye 10% du montant en cas d'annulation le jour de sa réservation
- Vérifier qu'il y a bien un courriel qui est adressé en cas d'annulation
- Vérifier qu'un hôtel est bien notifié de l'ensemble des annulations



RÉDIGER LES
USER
STORIES

USER STORY WORKSHOP WRITING

- **Participants :**
 - Product Owner, Utilisateurs, Client, Equipe, etc.
- **Objectif:**
 - Réflexion pour générer les user stories
- Le but est d'écrire le plus grand nombre de **USER STORY**
 - Commencer avec les fonctions macro (EPIC)
 - **Travailler sur les détails** pour les users stories qui seront développées prochainement
- **Remarque**
 - Pas de gestion de priorités pour le moment

A VOUS DE JOUER

- Voici une histoire

Je me nomme Tarek, je voudrais étudier le droit à la faculté.

Mon ami Haykel m'a conseillé d'utiliser le formulaire papier d'inscription que la faculté. Il me dit qu'une fois que j'aurais déposé mon formulaire, un responsable de la faculté ira l'étudier et éventuellement le valider, ainsi j'aurais rapidement une réponse à mon inscription

- Identifiez les User Stories

4 USER STORIES

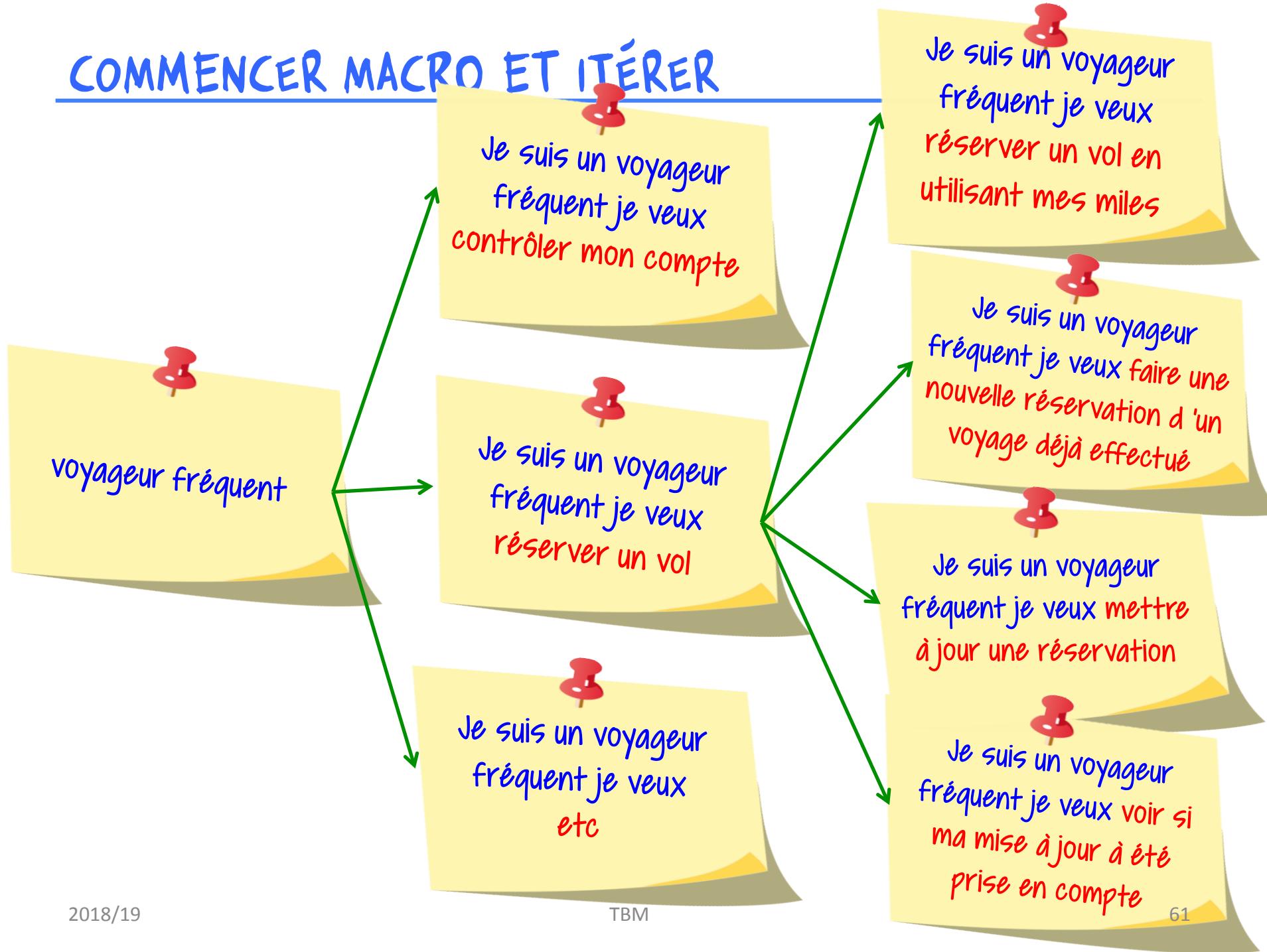
Je suis un étudiant, je veux remplir un dossier d'inscription

Je suis un responsable, je veux consulter les inscriptions en attentes

Je suis un étudiant, je veux connaître le statut de mon dossier

Je suis un responsable, je veux valider/rejeter les inscriptions

COMMENCER MACRO ET ITÉRER



MÉMO INVEST D'UN BON USER STORY

- **Independent**
 - des autres User Stories, autant que possible pour faciliter son traitement
- **Négociable**
 - discutée (c'est le second C, Conversation) dans les réunions d'estimation et de planification du Sprint mais aussi durant ce dernier.
- **Valuable**
 - Elle est source de valeur pour le Client final ou l'utilisateur.
- **Estimable**
 - par les équipes; estimation relative les unes p/p aux autres, en story points.
- **Simple (taille approprié)**
 - Le plus souvent petite car susceptible d'être traitée (livrée et testée) par l'équipe sur une seule itération de 2/3 semaines.
- **Testable**
 - dans le sens où les critères d'acceptation sont envisagés d'entrée (le troisième C, Confirmation).

PLANIFICATION DE LA RELEASE

Planifier c'est Quoi faire et Quand



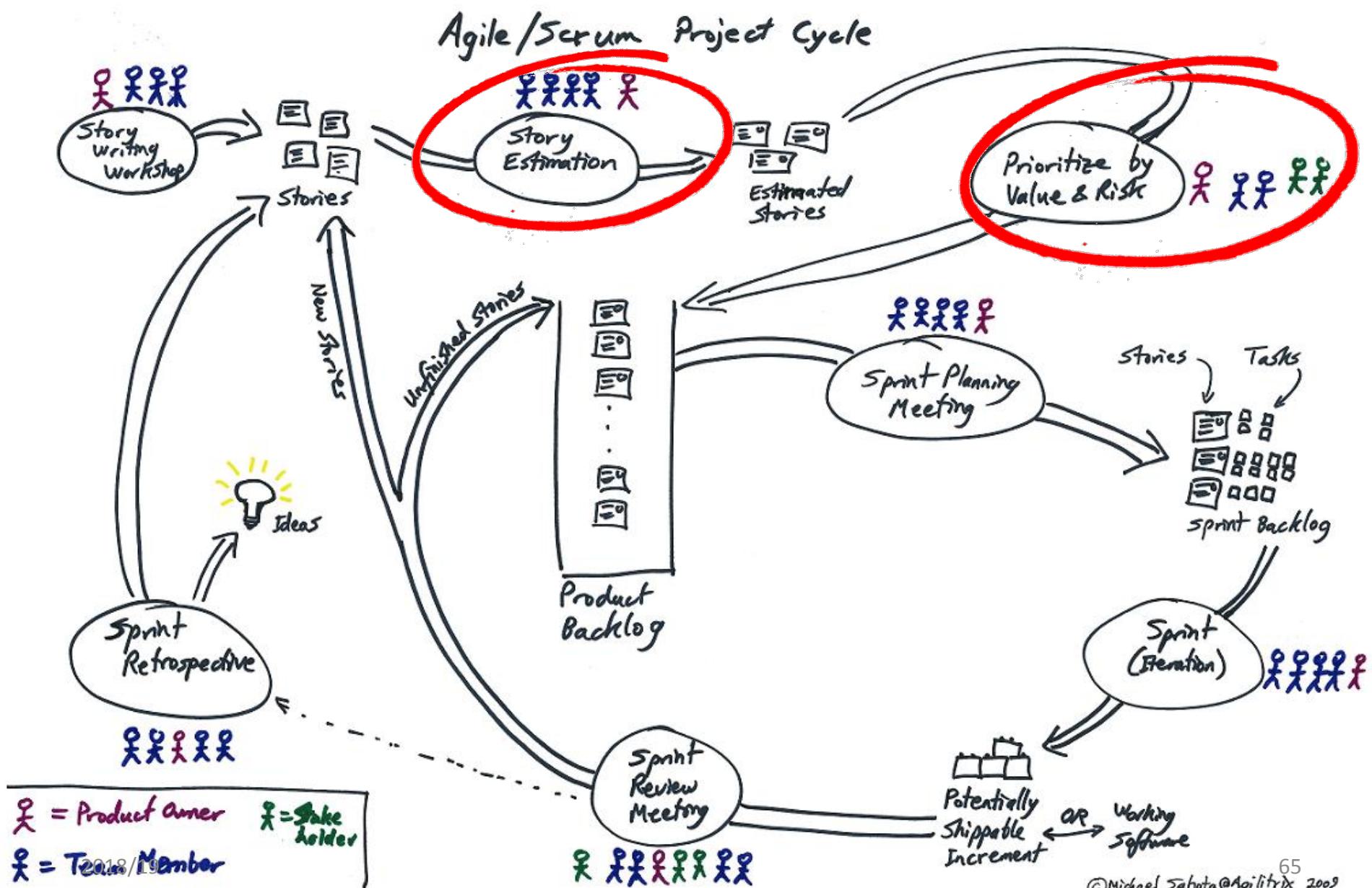
QUELS INDICATEURS POUR PLANIFIER ?

User Story
US-A
US-B
US-C
US-D
US-E
US-F
US-G
US-H
US-I
US-J
US-K
US-L
US-M
US-N
US-O



QUEL USER
STORY SERA FAITE
DANS QUEL
SPRINT ?

STORY WRITING WORKSHOP



INDICATEUR 1 : COMPLEXITÉ

- La complexité est une « **note** » indiquant la difficulté technique sur une échelle de valeur **relative**
 - Différentes techniques pour **l'estimer**
 - Séance de « **Planning Poker** »
 - Couloir de complexité « **Bucket System** »
 - La fiabilité est dans le partage d'expérience
- Planning Poker



— Remarque : on peut estimer avec un indicateur temporel



PLANNING POKER



BUCKET SYSTEM

INDICATEUR 2 : PRIORITÉ

Priorité	User Story	Complexité
1	US-A	2
2	US-G	1
3	US-E	2
4	US-B	5
5	US-C	1
6	US-D	3
7	US-I	2
8	US-F	3
9	US-J	1
10	US-H	5
11	US-K	3
12	US-L	2
13	US-N	3
14	US-O	5
15	US-M	TBM 2

INDICATEUR 3 : VÉLOCITÉ

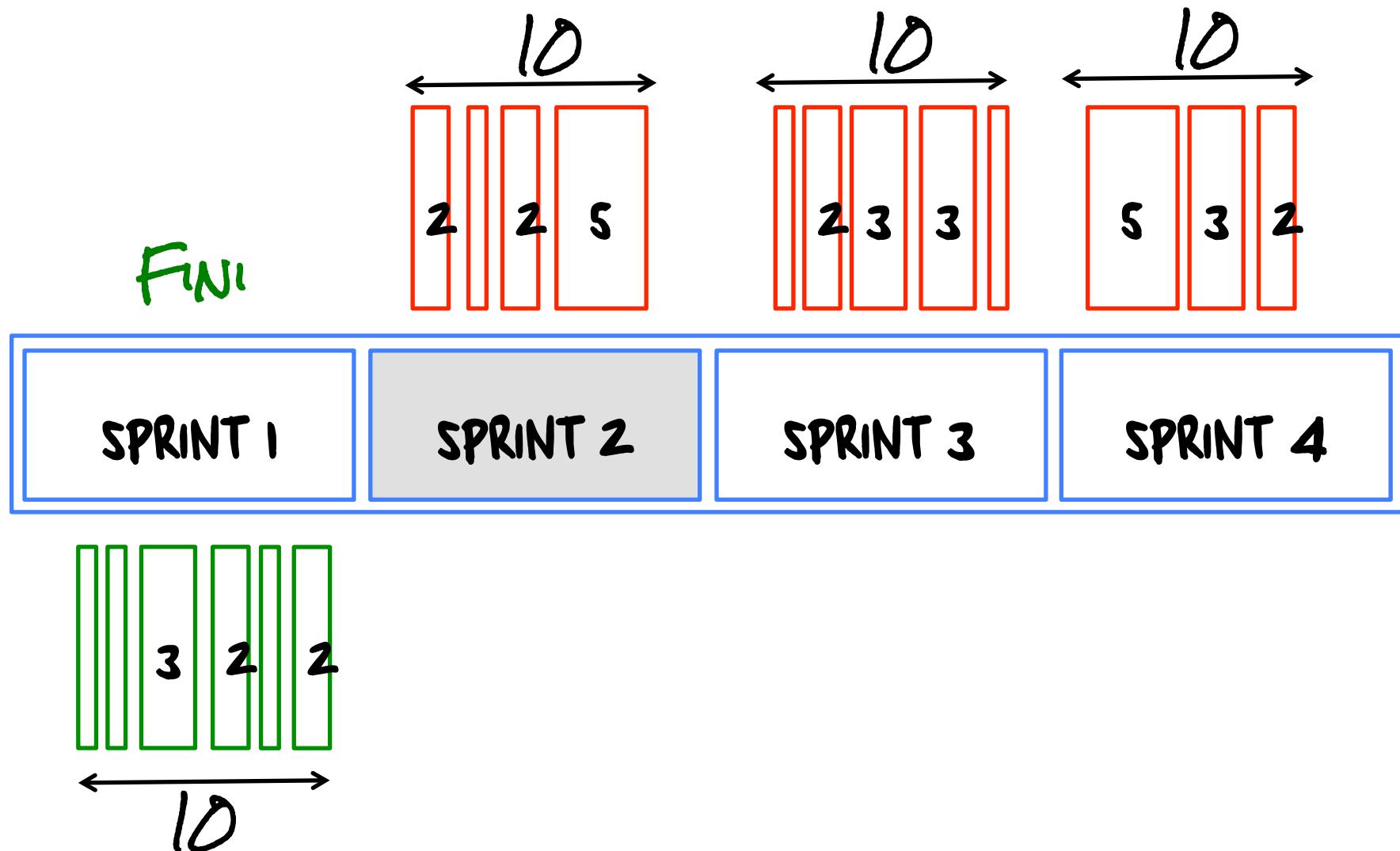
- La capacité de l'équipe est une prévision de ce que l'équipe est capable de faire pendant un sprint.
 - selon le principe de la météo de la veille.
- **Si on a une nouvelle équipe**
 - On simule la réunion de planification d'un sprint
 - Etudier quelques stories des plus prioritaires
 - Décomposer en tâche
 - Estimer la durée des tâches
- **Exemple**
 - 3 US étudiée, qui avait été estimées à **3,2 et 5** points.
 - Les tâches identifiées pour ces US sont estimé à **30 H**
 - L'équipe dispose de **300 H / sprint**
 - Capacité = **300/30 x 10** soit 100 points

INDICATEUR 3 : VÉLOCITÉ

Si Vélocité = 10

Priorité	User Story	Comp	
1	US-A	2	Sprint 1
2	US-G	1	
3	US-E	2	
4	US-B	5	
5	US-C	1	Sprint 2
6	US-D	3	
7	US-I	2	
8	US-F	3	
9	US-J	1	Sprint 3
10	US-H	5	
11	US-K	3	
12	US-L	2	
13	US-N	3	Sprint 4
14	US-O	5	
15	US-M	2	

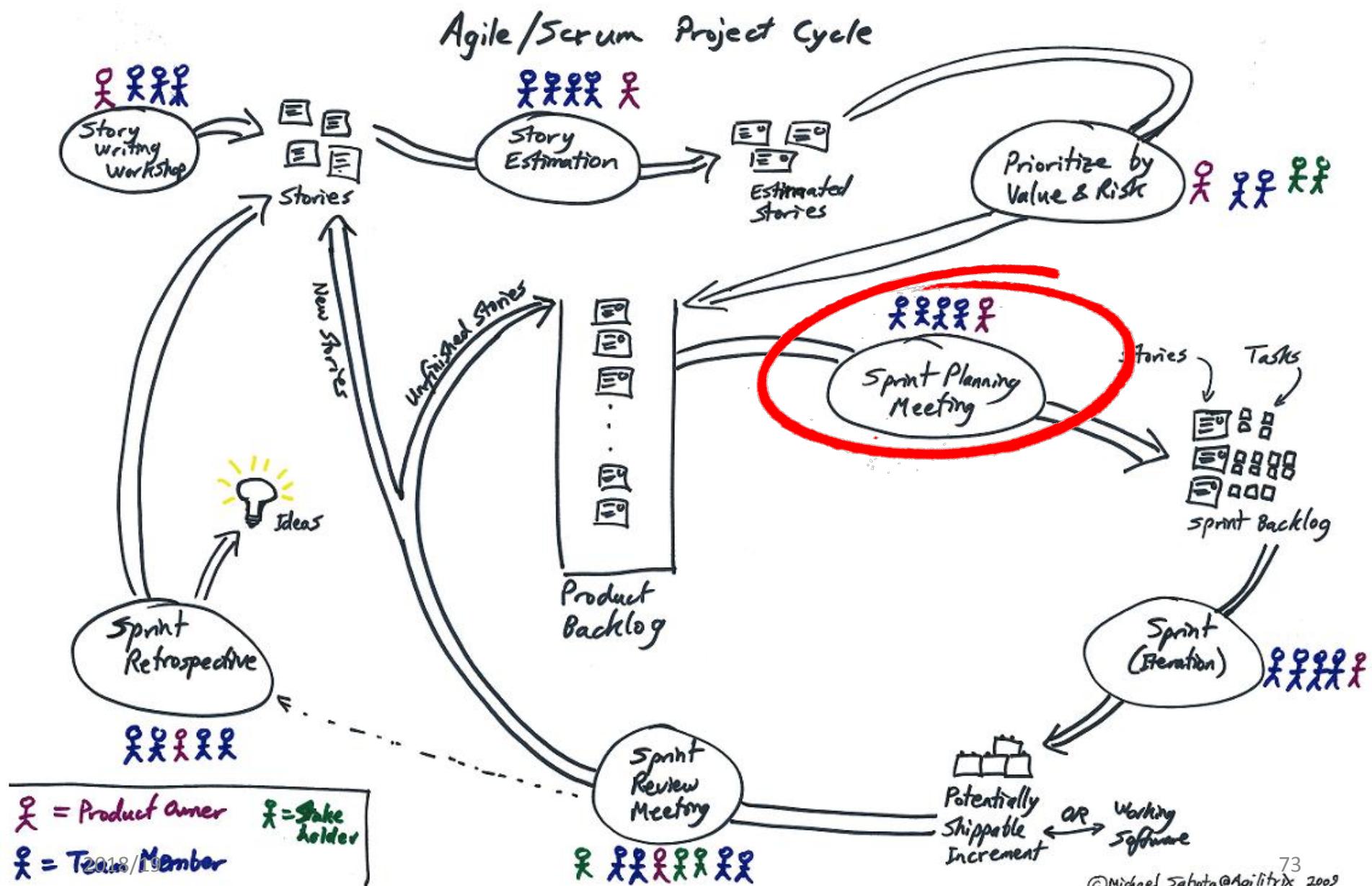
NOTION DE VÉLOCITÉ



EXEMPLE

Kelleher foncer dans le tas -- 17pts / 89pts -- Team Average : 8.5 / 8.5pts From : 16/04/2009 -- To : 31/07/2009			
Sprint 4 sprinter 12pts 01/05/2009 - 11/05/2009	Sprint 5 navigation 15pts 12/05/2009 - 18/05/2009	Sprint 6 roadmap et release 15pts 19/05/2009 - 27/05/2009	Sprint 7 vision et pratiques 13pts 28/05/2009 - 04/06/2009
<p>R1#4 spike : changement projet Planifié 2</p> <p>R1#4 Release Parking lot Planifié 3</p> <p>R1#4 Bug: filtre all = tous Planifié 0</p> <p>R1#4 Sprints dans le même jour Planifié 3</p> <p>R1#4 Activer un sprint dans la vue sprint Planifié 2</p> <p>R1#4 Pas autoriser de "déclarer fini" sur une story planifiée 2018/19</p>	<p>R1#5 Etude de la gestion du cache Planifié 5</p> <p>R1#5 Changement de rôle Planifié 1</p> <p>R1#5 TODO à 0 tache Planifié 1</p> <p>R1#5 Accéder aux tests à partir du backlog Planifié 5</p> <p>R1#5 Désactiver le tooltip sur gros postit Planifié 3</p>	<p>R1#6 Vue Roadmap Planifié 5</p> <p>R1#6 Release Burndown chart Planifié 2</p> <p>R1#6 Création de sprint Planifié 3</p> <p>R1#6 Nouvelle release Planifié 1</p> <p>R1#6 Release courante Planifié 1</p> <p>R1#6 Cumulative flow diagram Planifié 3</p>	<p>R1#7 Menu contextuel rogné en bas Planifié 3</p> <p>R1#7 Vision Planifié 5</p> <p>R1#7 Définir les pratiques d'un projet Planifié 5</p>

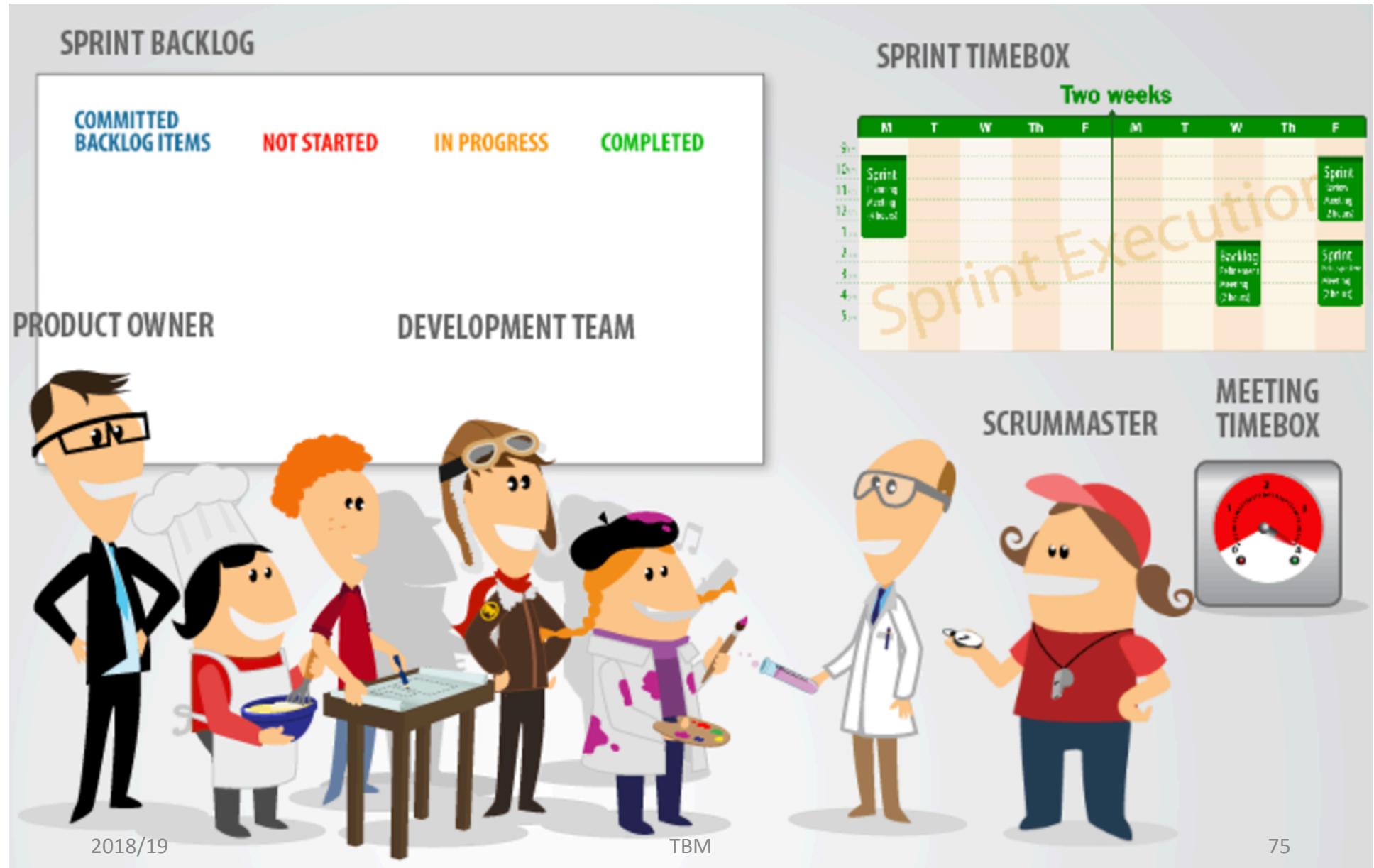
SPRINT PLANNING MEETING



SPRINT PLANNING MEETING



SPRINT PLANNING MEETING



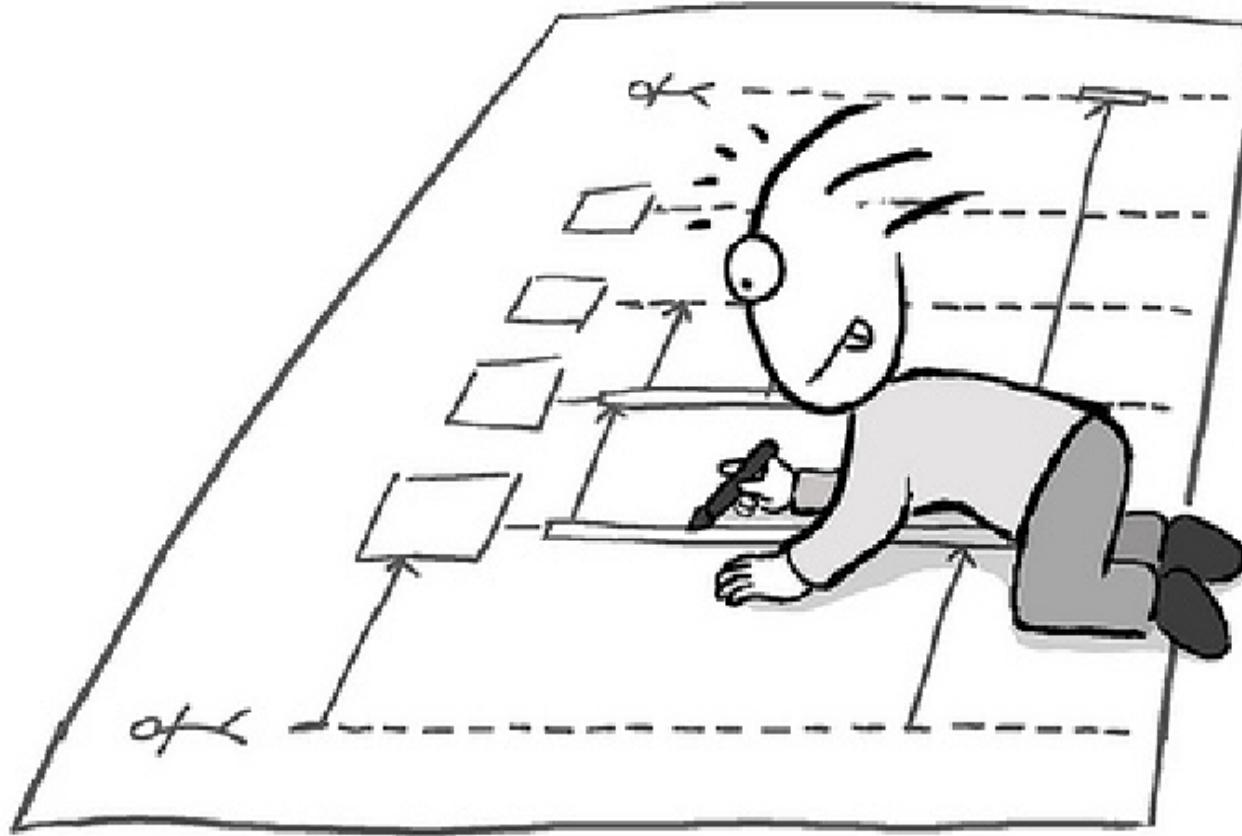
RÉUNION DE PLANIFICATION DU SPRINT

- **Participants** : PO, SM, Team
 - Le PO a tendance à s'éclipser après le début, il faut le retenir sinon il doit revenir pour la fin
- **Quand**
 - La veille ou le matin du 1er jour du sprint
- **Durée**
 - max $2 \times n$ Heure (n: nb sem./sprint)
- **Ambiance**
 - Bonne, permissif
- **Lieu** : Espace de travail « ouvert »
 - Disposition favorisant la communication
 - Tableau d'affichage grand, visible, à accès facile

ETAPES

1. Rappeler les **contexte du sprint**
 - N° du sprint, durée, date de fin, disponibilité de l'équipe
2. Evaluer le **périmètre**
 - Eléments du Backlog qui vont être réalisés
3. Définir **l'objectif du sprint**
 - Une phrase élaborer par le Team : « authentication des users »
4. Faire une **conception collective** pour Identifier les tâches
 - Le Team construit progressivement les tâches nécessaires
 - Tâche de développement du story
 - Tâches transverses (Storyless)
5. **Estimer** les tâches
 - Le Team les estime **collectivement** en **heure**
6. Prendre des tâches
7. **S'engager** collectivement
 - Annonce de la capacité prévue pour le sprint

CONCEPTION EST UNE TÂCHE



‘진정한 개발자’는 코드를 작성한다

© 2008 Joone.net

RÉSULTAT DE LA RÉUNION

SPRINT #4 : DU 14/03 AU 28/03

Objectif :

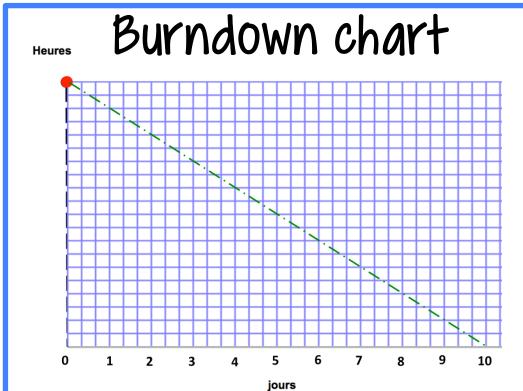
	TO DO	DOING	DONE
Story 1	A0 1h	B0 1h	
	A1 3h	B1 1h	
	C1 2h	D1 1h	
Story 2	A2 2h	B2 2h	
	A3 4h	B3 1h	
Story 3	C3 2h		

2018/19

TBM

Equipe

Fini



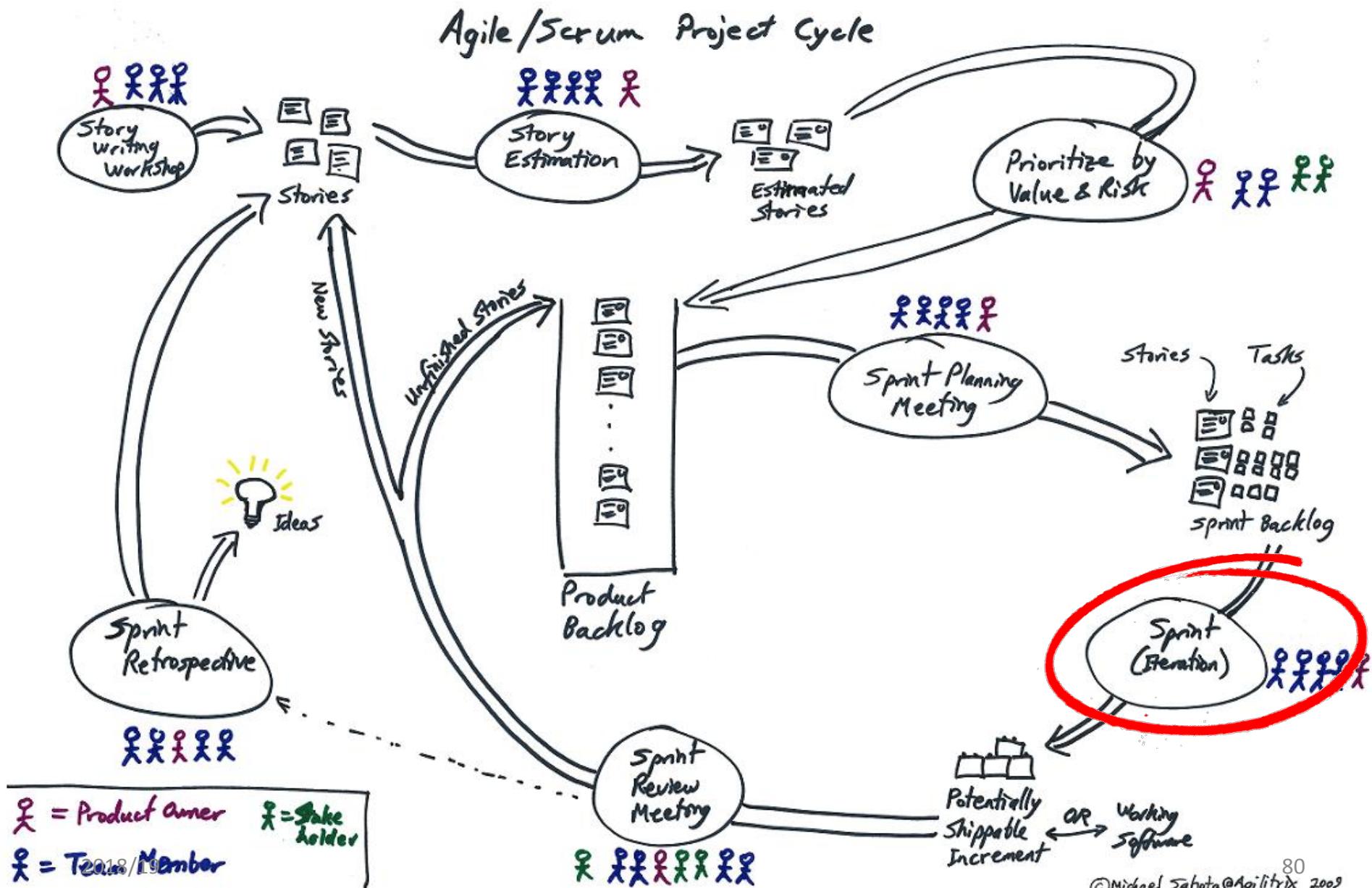
Obstacles

A résoudre

En cours

79

SPRINT





SPRINT

2018/19

SIMULATION D'UN SPRINT

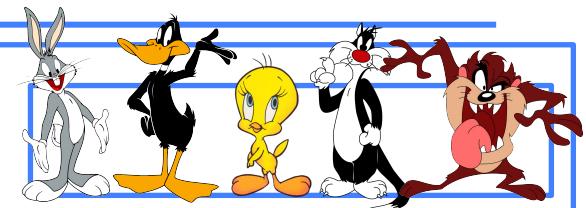


SCRUMBOARD

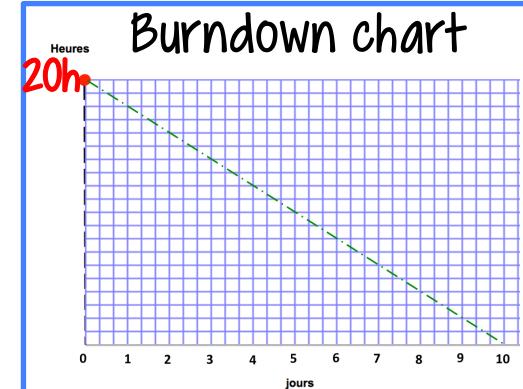
SPRINT #4 : DU 14/03 AU 28/03

Objectif :

	TO DO	DOING	DONE
Story 1	A0 1h	B0 1h	
Story 2	A1 3h	B1 1h	
Story 3	C1 2h	D1 1h	
	A2 2h	B2 2h	
	A3 4h	B3 1h	
	C3 2h		



Fini



Obstacles

A résoudre

En cours

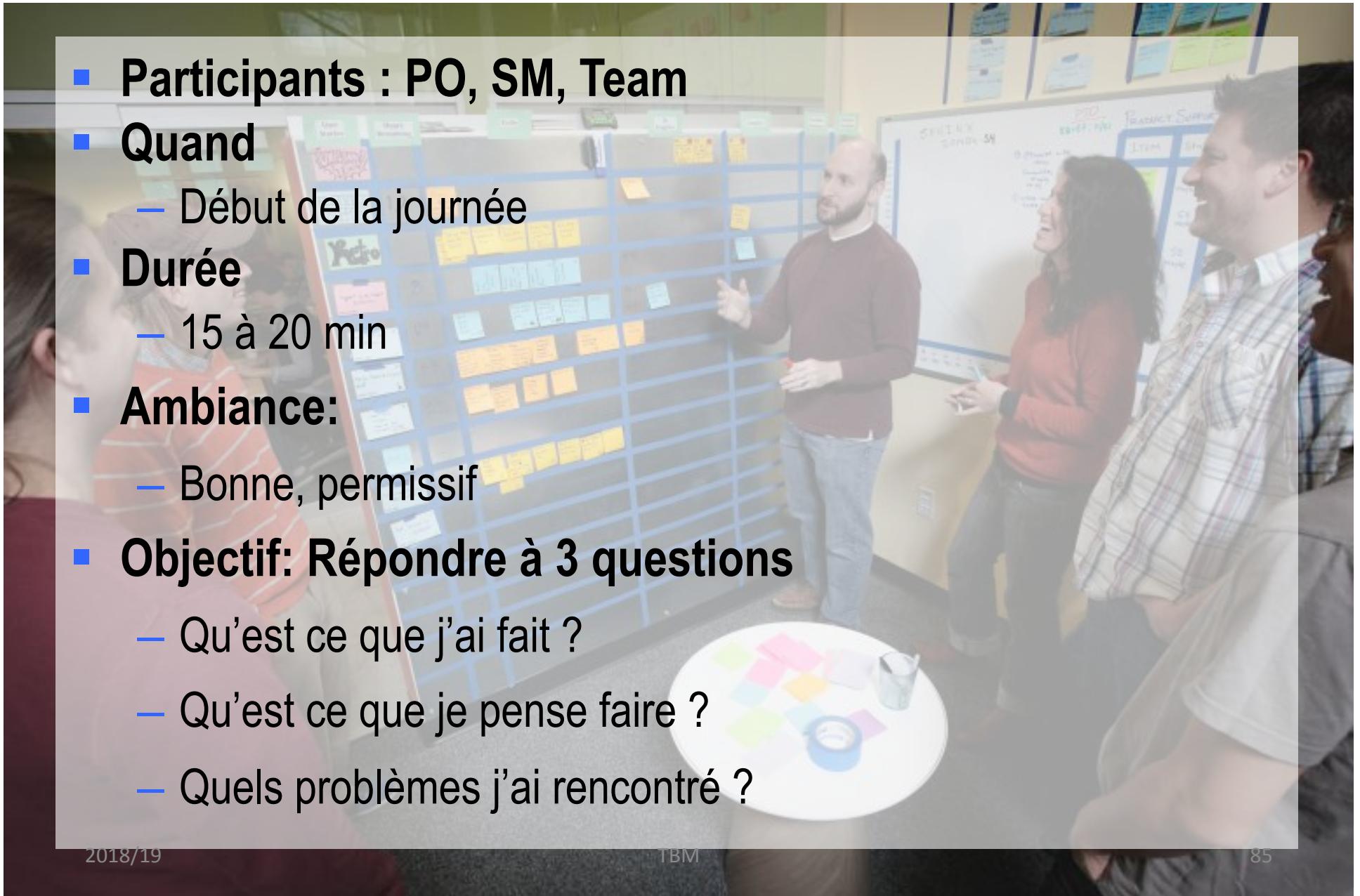
1^{ER} JOUR

8:00 - DAILY MEETING



DAILY SCRUM MEETING

- Participants : PO, SM, Team
- Quand
 - Début de la journée
- Durée
 - 15 à 20 min
- Ambiance:
 - Bonne, permissif
- Objectif: Répondre à 3 questions
 - Qu'est ce que j'ai fait ?
 - Qu'est ce que je pense faire ?
 - Quels problèmes j'ai rencontré ?



SCRUMBOARD

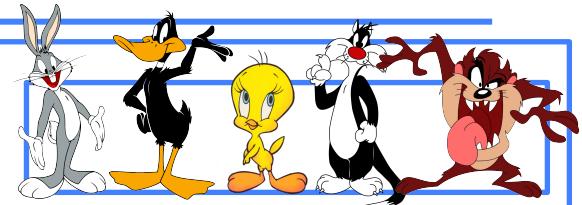
SPRINT #4 : DU 14/03 AU 28/03

Objectif :

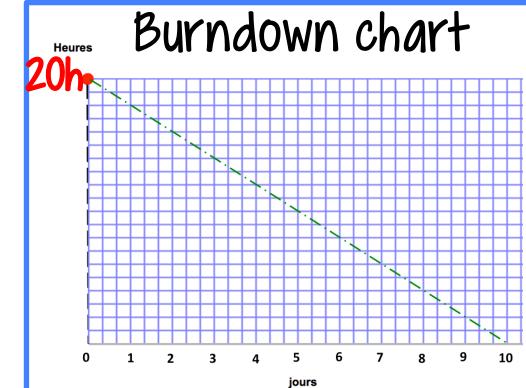
	TO DO	DOING	DONE
Story 1	A0 1h	B0 1h 	
Story 2	A1 3h B1 1h C1 2h	D1 1h 	
Story 3	A2 2h B2 2h		
	A3 4h C3 2h	B3 1h 	

2018/19

TBM



Fini



Obstacles

A résoudre

En cours

86

SCRUMBOARD

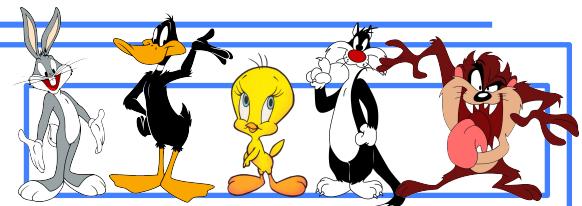
SPRINT #4 : DU 14/03 AU 28/03

Objectif :

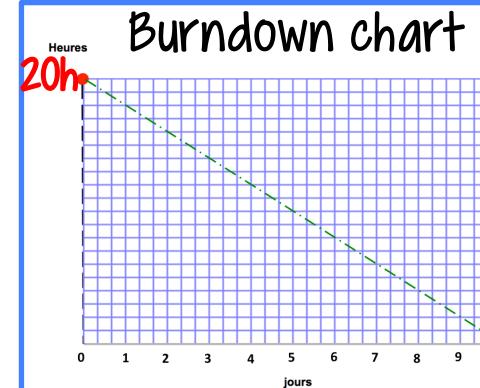
	TO DO	DOING	DONE
Story 1	A0 1h	B0 1h 	
Story 2	A1 3h B1 1h C1 2h	D1 1h 	
Story 3	A2 2h B2 2h		
	A3 4h C3 2h		B3 1h 

2018/19

TBM



Fini



Obstacles

A résoudre

En cours

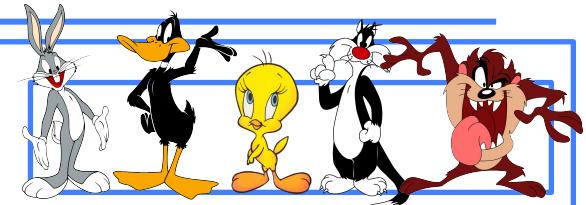
87

SCRUMBOARD

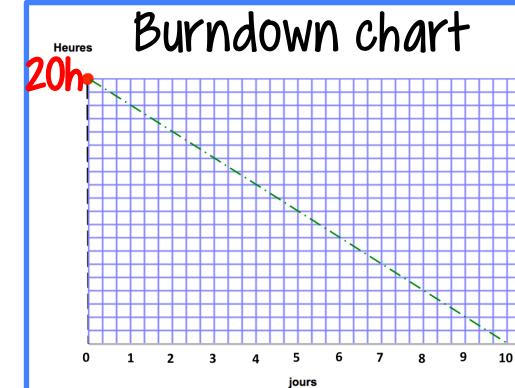
SPRINT #4 : DU 14/03 AU 28/03

Objectif :

	TO DO	DOING	DONE
Story 1	A0 1h	B0 1h 	
Story 2	C1 2h	A1 3h  D1 1h 	
Story 3	A2 2h	B2 2h	
	A3 4h		
	C3 2h		
2018/19		TBM	



Fini



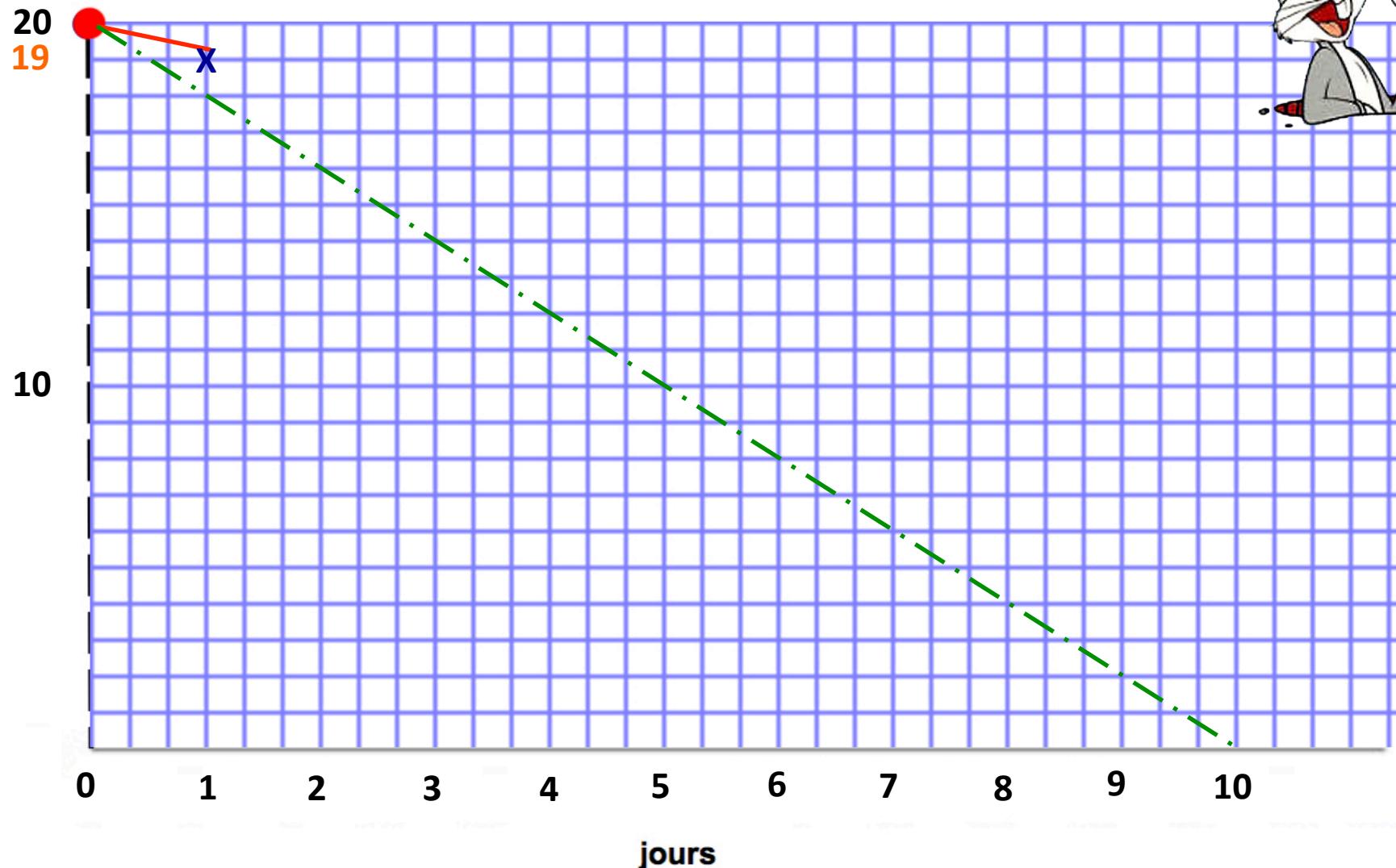
Obstacles

A résoudre

En cours

1^{ER} JOUR 18H00 : BURNDOWN CHART DU SPRINT

Heures



2^{ÈME} JOUR

8:00 - DAILY MEETING



SCRUMBOARD

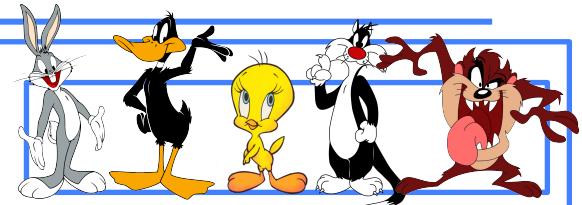
SPRINT #4 : DU 14/03 AU 28/03

Objectif :

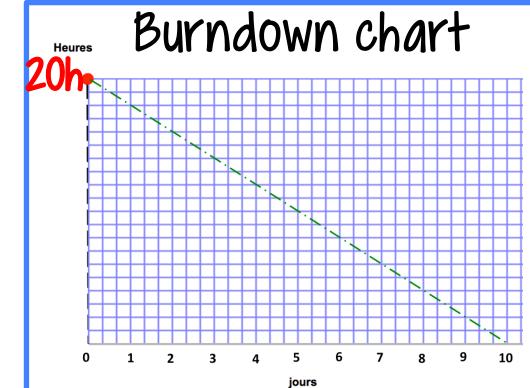
	TO DO	DOING	DONE
	A0 1h	B0 1h	
Story 1	C1 2h	A1 3h	D1 1h
Story 2	A2 2h	B2 2h	
Story 3	A3 4h		B3 1h
	C3 2h		

2018/19

TBM



Fini



Obstacles

A résoudre

En cours

91

SCRUMBOARD

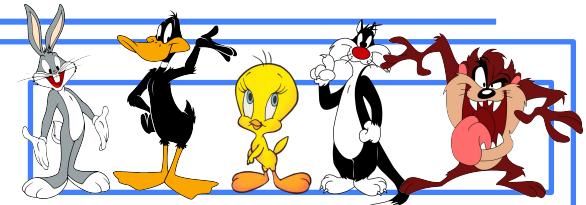
SPRINT #4 : DU 14/03 AU 28/03

Objectif :

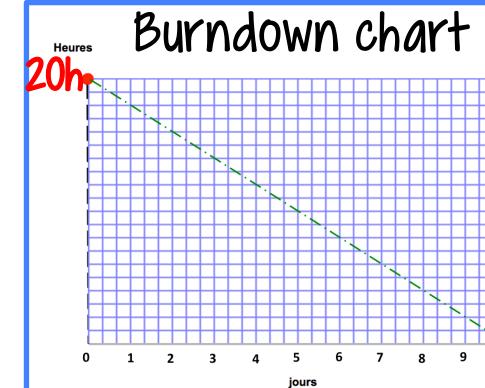
	TO DO	DOING	DONE
Story 1	A0 1h		B0 1h 
Story 2	C1 2h B1 1h	D1 1h 	A1 3h 
Story 3	A2 2h B2 2h A3 4h C3 2h		B3 1h 

2018/19

TBM



Fini



Obstacles

A résoudre

En cours

92

SCRUMBOARD

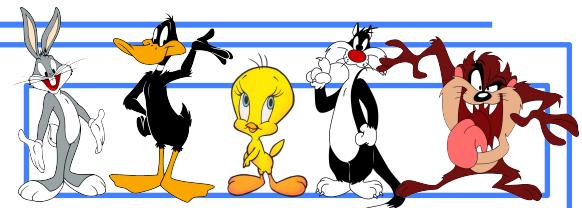
SPRINT #4 : DU 14/03 AU 28/03

Objectif :

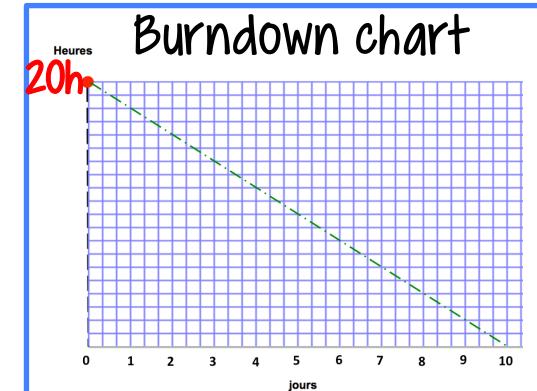
	TO DO	DOING	DONE
Story 1	A0 1h	B1 1h D1 1h	B0 1h Tweety
Story 2	C1 2h		A1 3h Taz
Story 3	A2 2h	B2 2h Taz	
	A3 4h		
	C3 2h		B3 1h Taz

2018/19

TBM



Fini



Obstacles

A résoudre

En cours

93

SCRUMBOARD

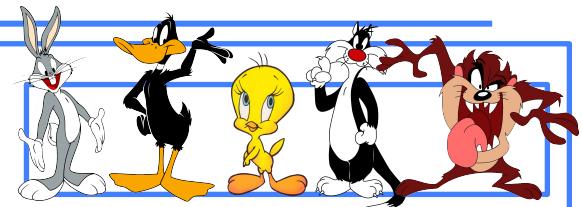
SPRINT #4 : DU 14/03 AU 28/03

Objectif :

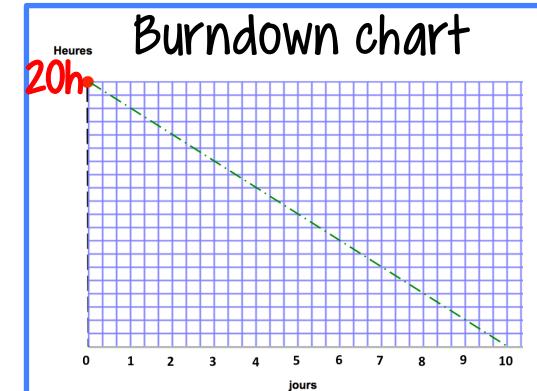
	TO DO	DOING	DONE
Story 1	A0 1h	B1 1h D1 1h	B0 1h Tweety
Story 2	C1 2h		A1 3h Taz
Story 3	A2 2h	B2 2h Taz	
	A3 4h		
	C3 2h		B3 1h Taz

2018/19

TBM



Fini



Obstacles

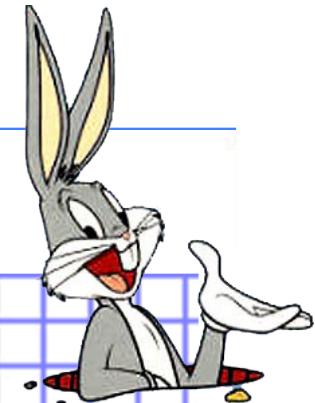
A résoudre

En cours



94

2^{ÈME} JOUR 18H00 : BURNDOWN CHART



Heures

20

19

15

10

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

jours

3^{ÈME} JOUR

8:00 - DAILY MEETING



SCRUMBOARD

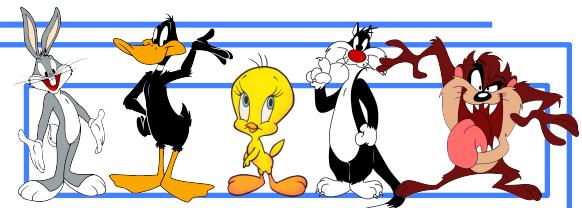
SPRINT #4 : DU 14/03 AU 28/03

Objectif :

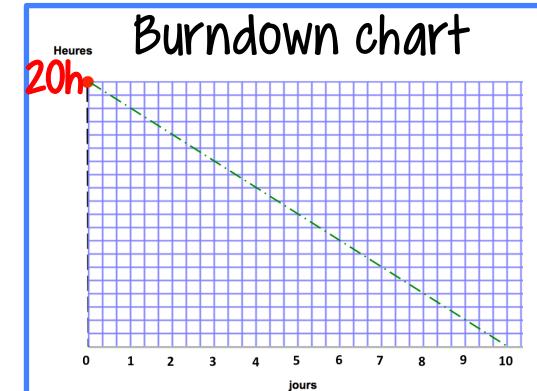
	TO DO	DOING	DONE
Story 1	A0 1h	B1 1h D1 1h	B0 1h Tweety
Story 2	C1 2h		A1 3h Taz
Story 3	A2 2h	B2 2h Taz	
	A3 4h		
	C3 2h		B3 1h Taz

2018/19

TBM



Fini



Obstacles

A résoudre

En cours



97

SCRUMBOARD

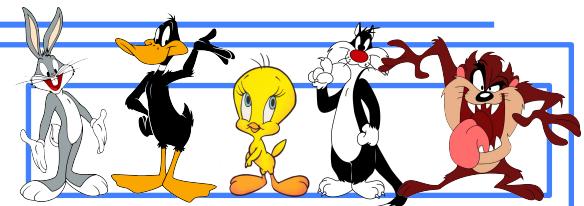
SPRINT #4 : DU 14/03 AU 28/03

Objectif :

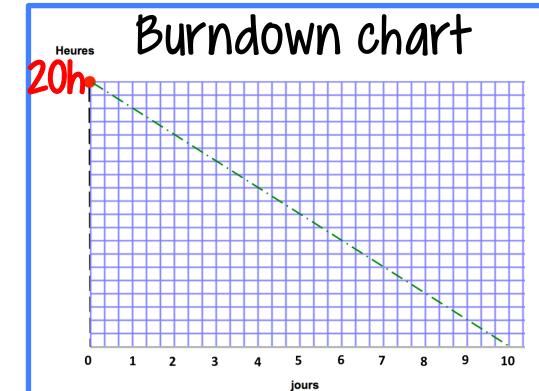
	TO DO	DOING	DONE
Story 1	A0 1h C0 3h	B1 1h D1 1h	B0 1h A1 3h
Story 2	C1 2h A2 2h	B2 2h Taz	
Story 3	A3 4h C3 2h		B3 1h Taz

2018/19

TBM



Fini



Obstacles

A résoudre

En cours

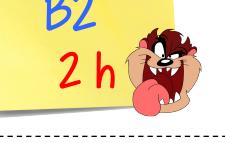


98

SCRUMBOARD

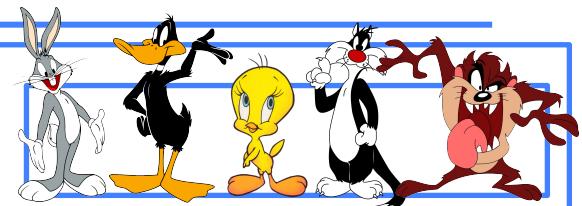
SPRINT #4 : DU 14/03 AU 28/03

Objectif :

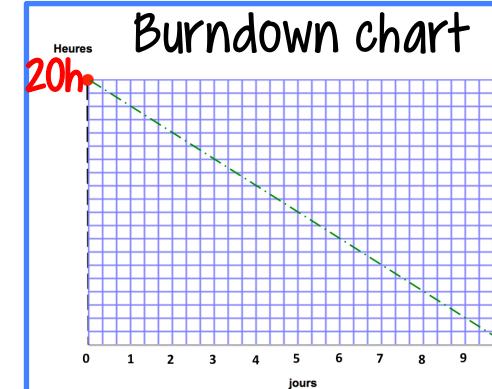
	TO DO	DOING	DONE
Story 1	A0 1h	C0 3h 	B0 1h 
Story 2	C1 2h	D1 1h 	A1 3h  B1 1h 
Story 3	A2 2h	B2 2h 	
	A3 4h		B3 1h 
	C3 2h		

2018/19

TBM



Fini



Obstacles

A résoudre

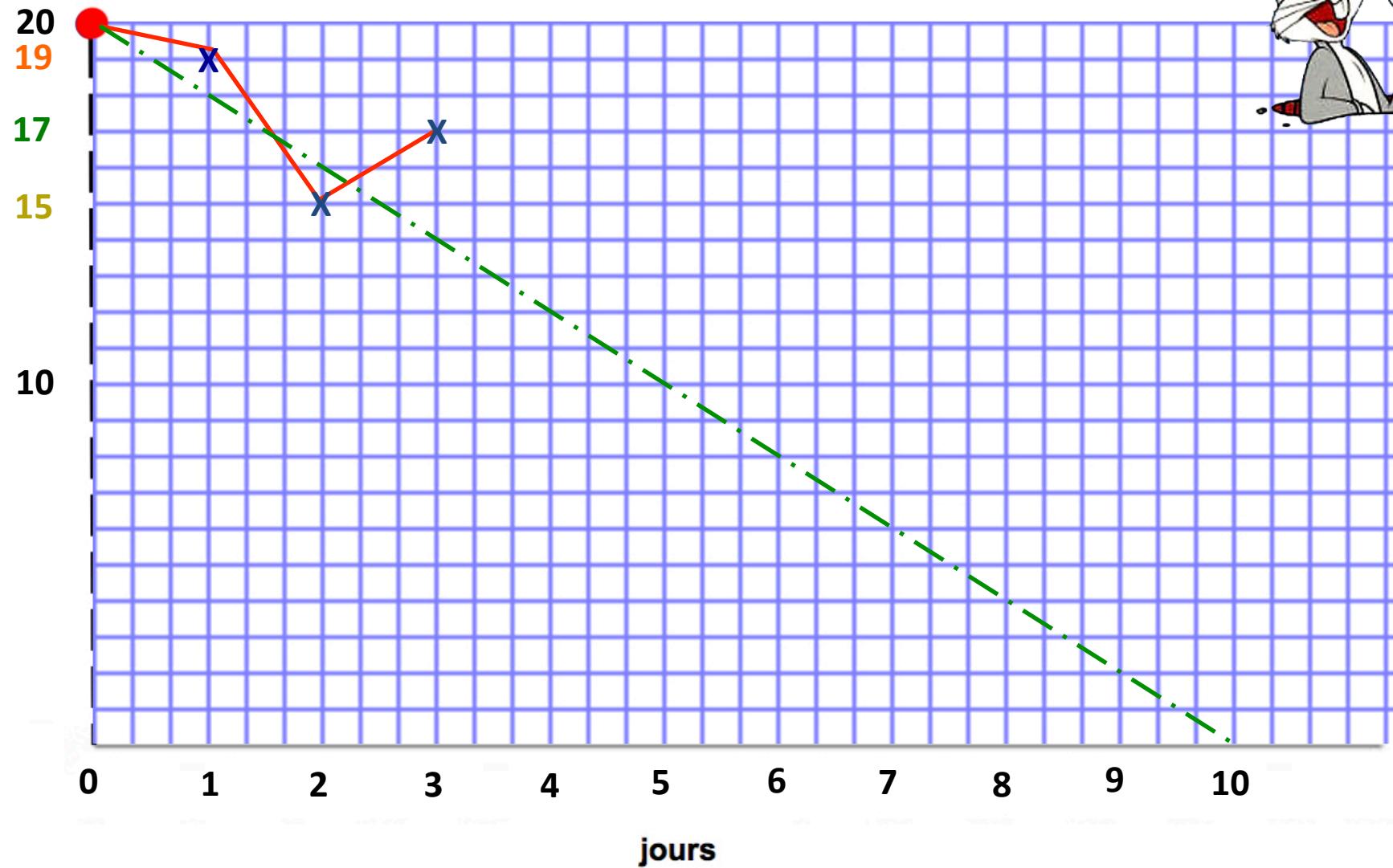
En cours



99

3^{ÈME} JOUR 18H00 : BURNDOWN CHART

Heures



4^{ÈME} JOUR

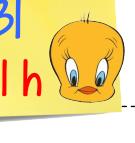
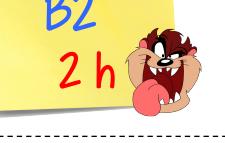
8:00 - DAILY MEETING



SCRUMBOARD

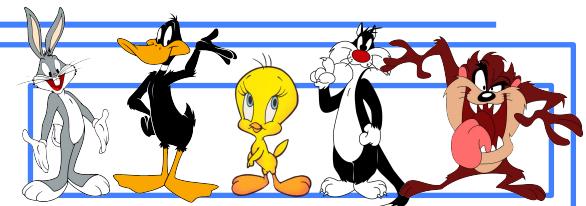
SPRINT #4 : DU 14/03 AU 28/03

Objectif :

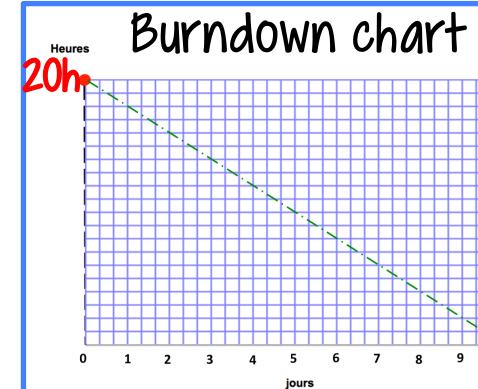
	TO DO	DOING	DONE
Story 1	A0 1h	C0 3h 	B0 1h 
Story 2	C1 2h	D1 1h 	A1 3h  B1 1h 
Story 3	A2 2h	B2 2h 	
	A3 4h		B3 1h 
	C3 2h		

2018/19

TBM



Fini



Obstacles

A résoudre

En cours

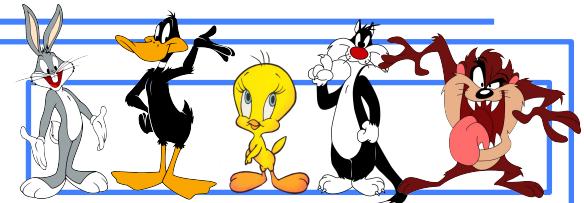


102

SCRUMBOARD

SPRINT #4 : DU 14/03 AU 28/03

Objectif :

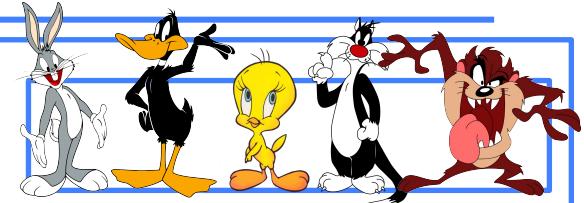


	TO DO	DOING	DONE	Fini
Story 1	A0 1h		B0 1h C0 3h	Burndown chart
Story 2	C1 2h	D1 1h	A1 3h B1 1h	
Story 3	A2 2h	B2 2h		
	A3 4h C3 2h		B3 1h	Obstacles
				A résoudre En cours
				Problème

SCRUMBOARD

SPRINT #4 : DU 14/03 AU 28/03

Objectif :

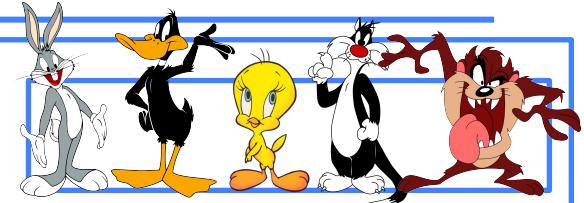


	TO DO	DOING	DONE	Fini
Story 1	A0 1h		B0 1h C0 3h	Burndown chart
Story 2	C1 2h	D1 1h	A1 3h B1 1h	
Story 3	A2 2h	B2 2h		
	A3 4h C3 2h		B3 1h	Obstacles
				A résoudre En cours

SCRUMBOARD

SPRINT #4 : DU 14/03 AU 28/03

Objectif :

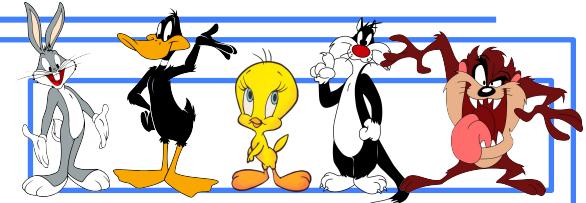


	TO DO	DOING	DONE	Fini
	A0 1h		B0 1h C0 3h	Burndown chart
Story 1	C1 2h		A1 3h B1 1h D1 1h	
Story 2	A2 2h	B2 2h		
Story 3	A3 4h C3 2h		B3 1h	Obstacles
				A résoudre En cours

SCRUMBOARD

SPRINT #4 : DU 14/03 AU 28/03

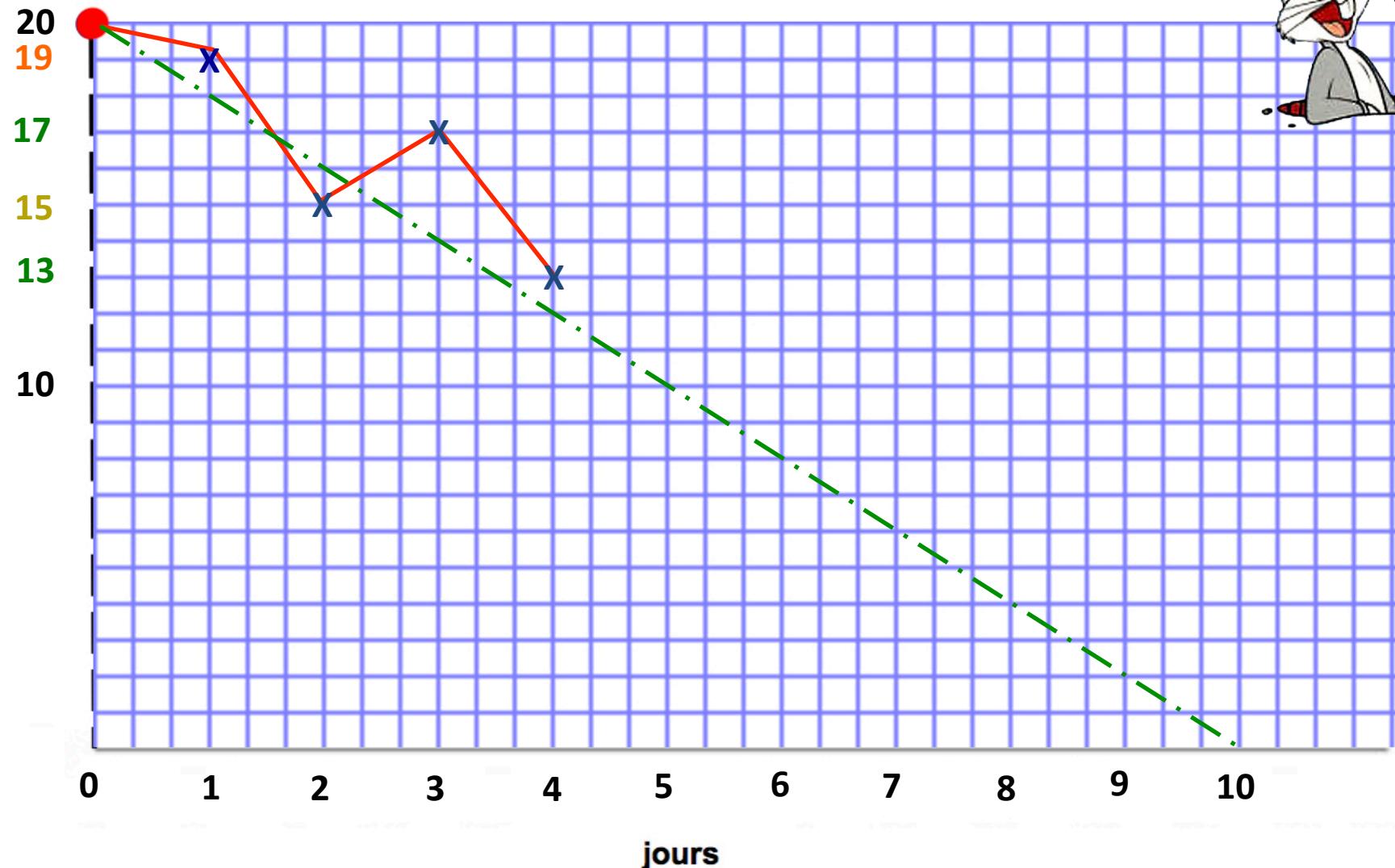
Objectif :



	TO DO	DOING	DONE	Fini
	A0 1h		B0 1h C0 3h	Burndown chart
Story 1		C1 2h Tweety	A1 3h B1 1h D1 1h Sylvester	
Story 2	A2 2h	B2 2h Taz		
Story 3	C3 2h	A3 4h Sylvester	B3 1h Taz	Obstacles
				A résoudre En cours

4^{ÈME} JOUR 18H00 : BURNDOWN CHART

Heures

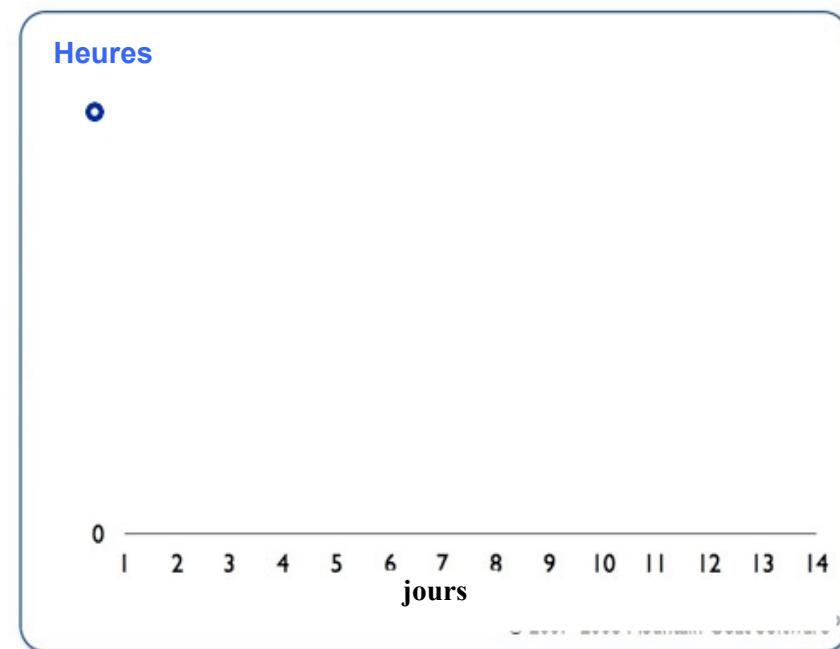
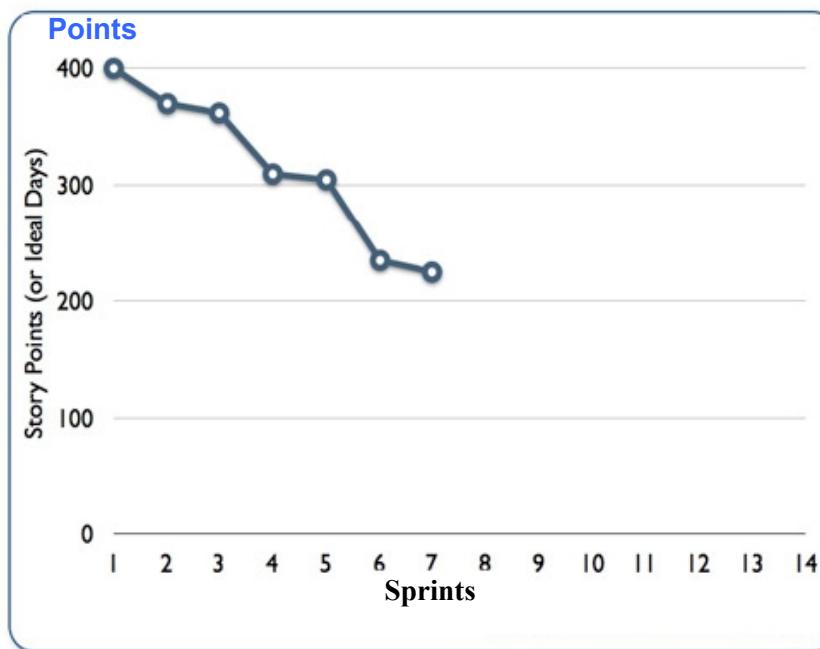


ETC.

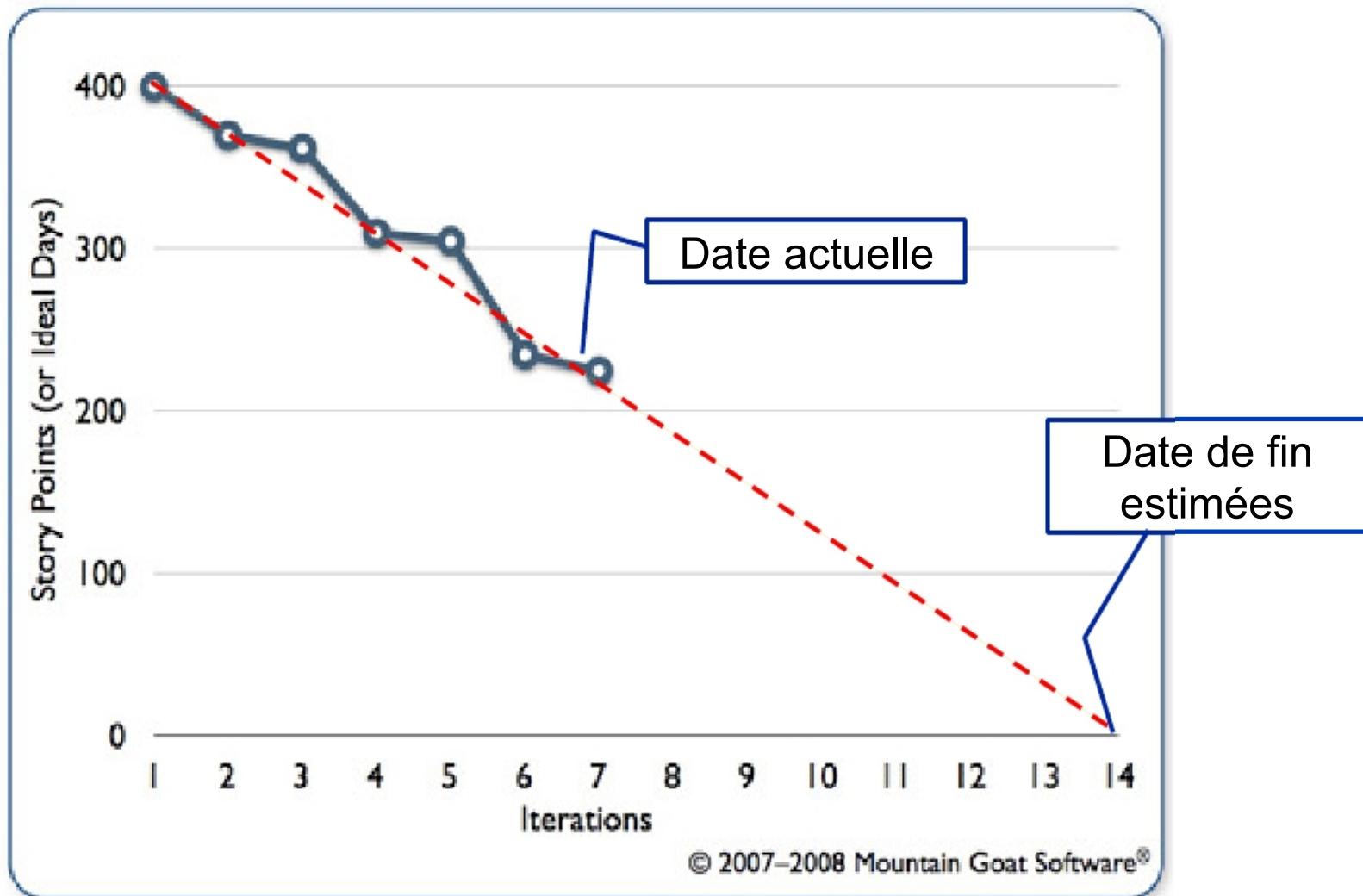


ACTUALISER LES BURNDOWN CHART

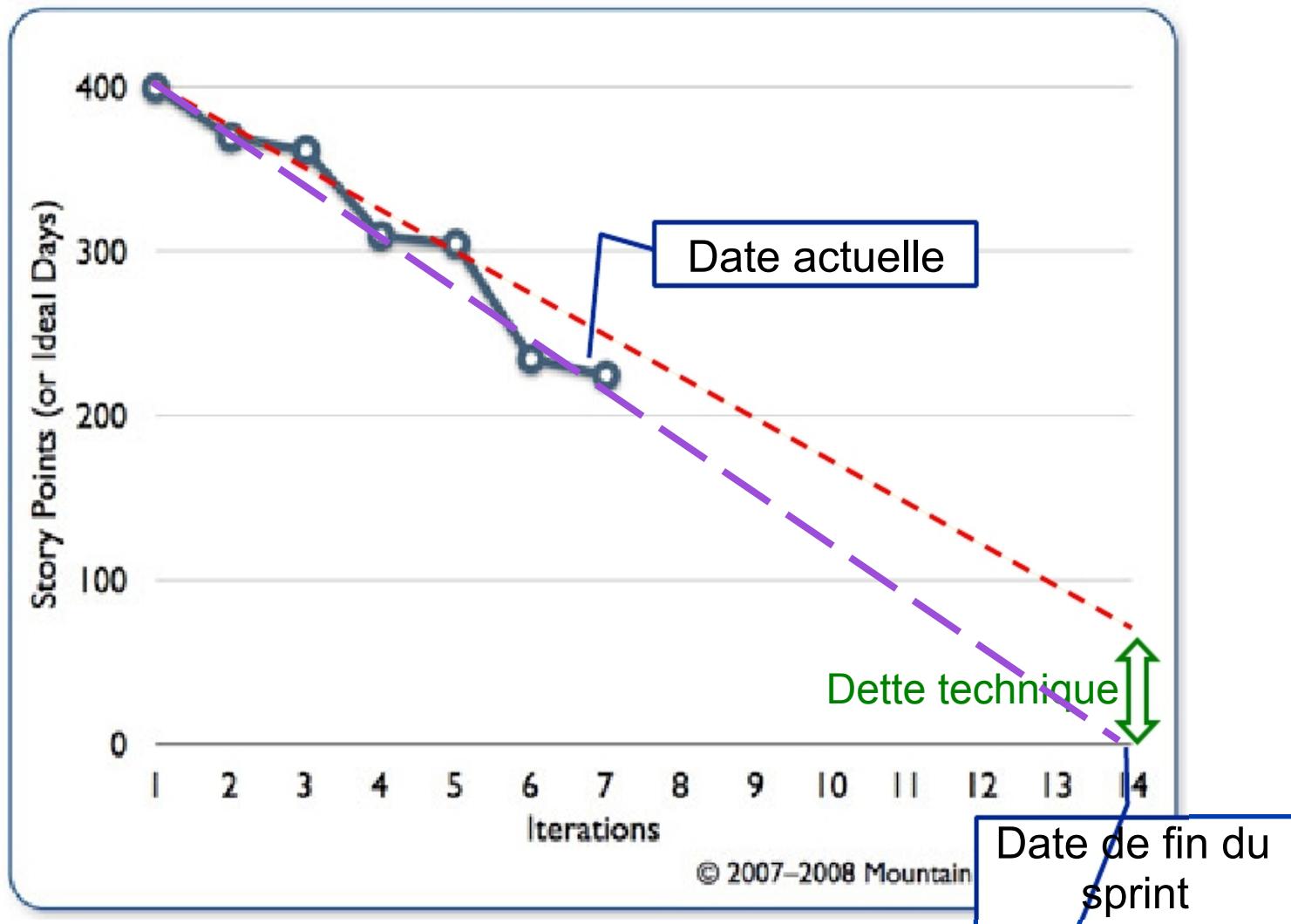
- Un nouveau point dans le BDR
- 1^{er} point dans le BDCS



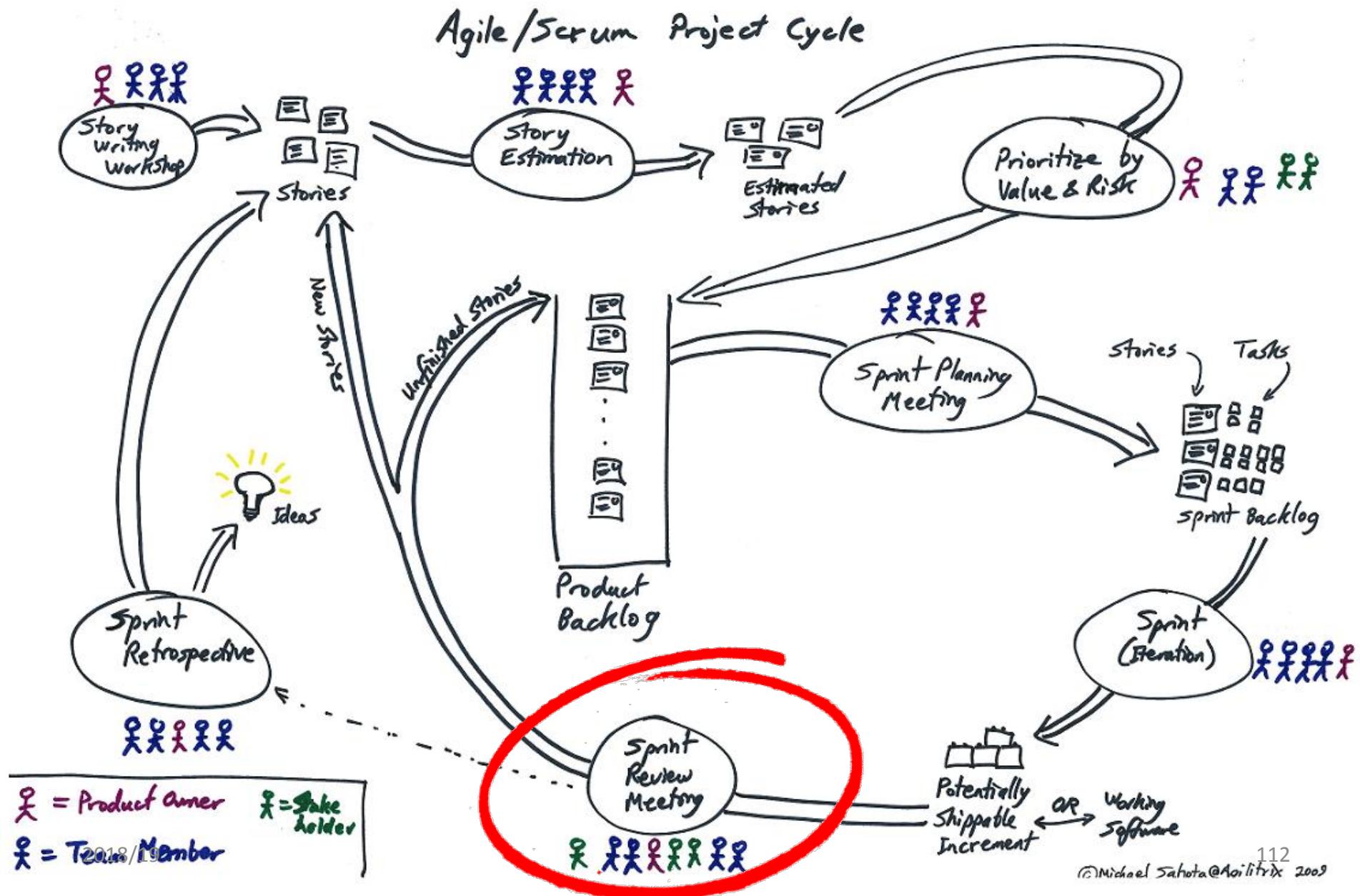
BURNDOWN CHART DU SPRINT



BURNDOWN CHART DU SPRINT



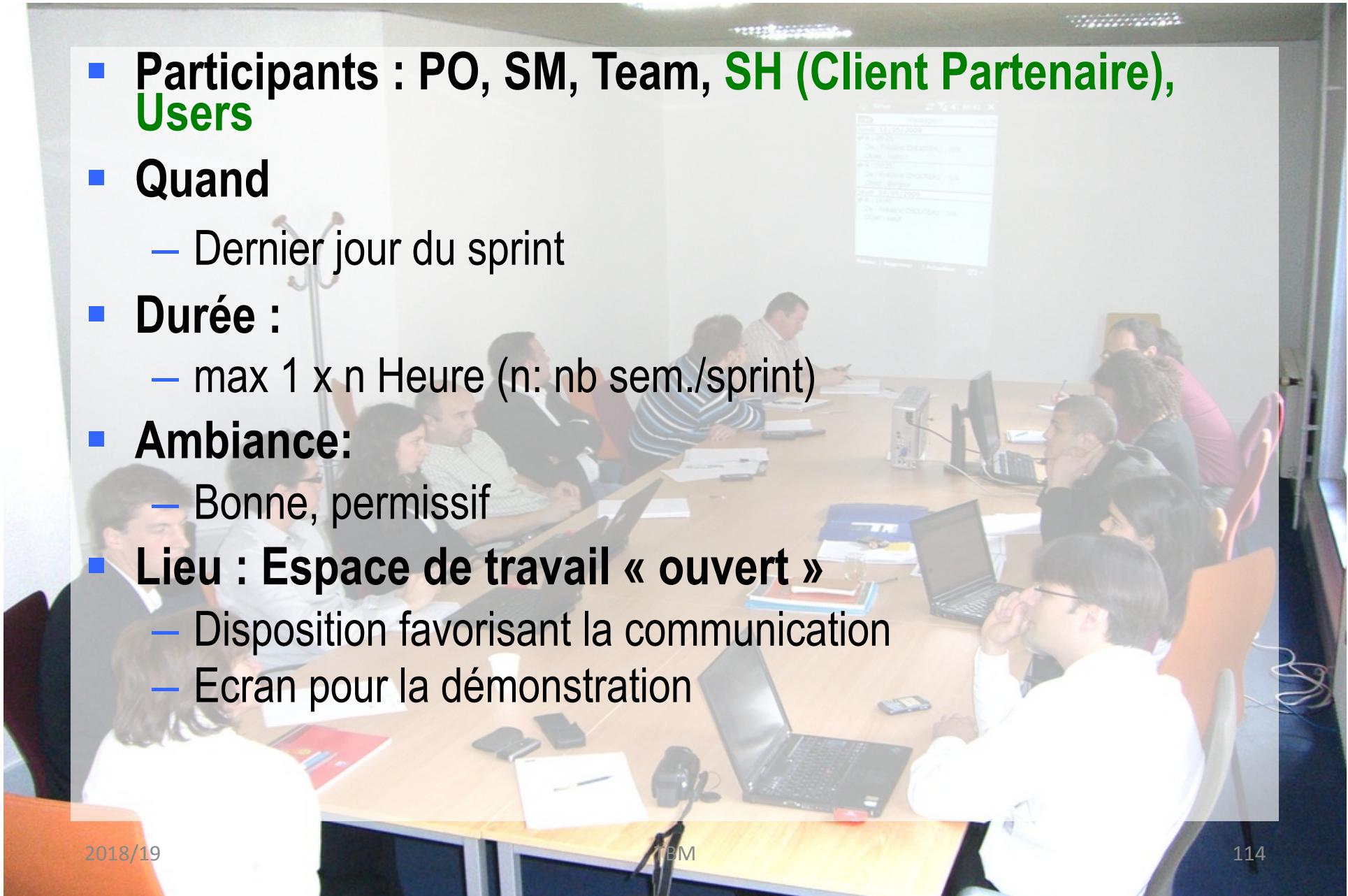
SPRINT



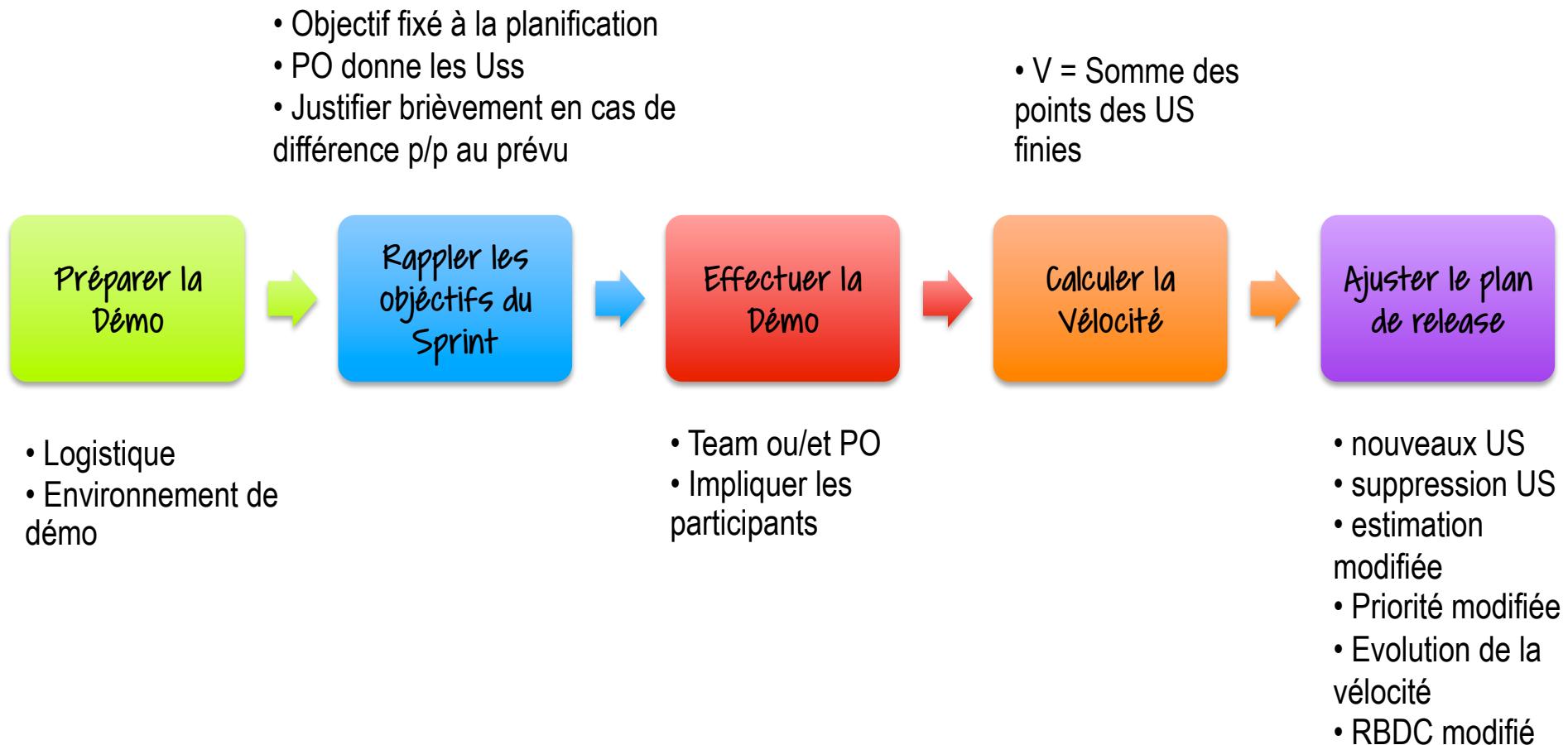
REVUE DE SPRINT

REVUE DE SPRINT

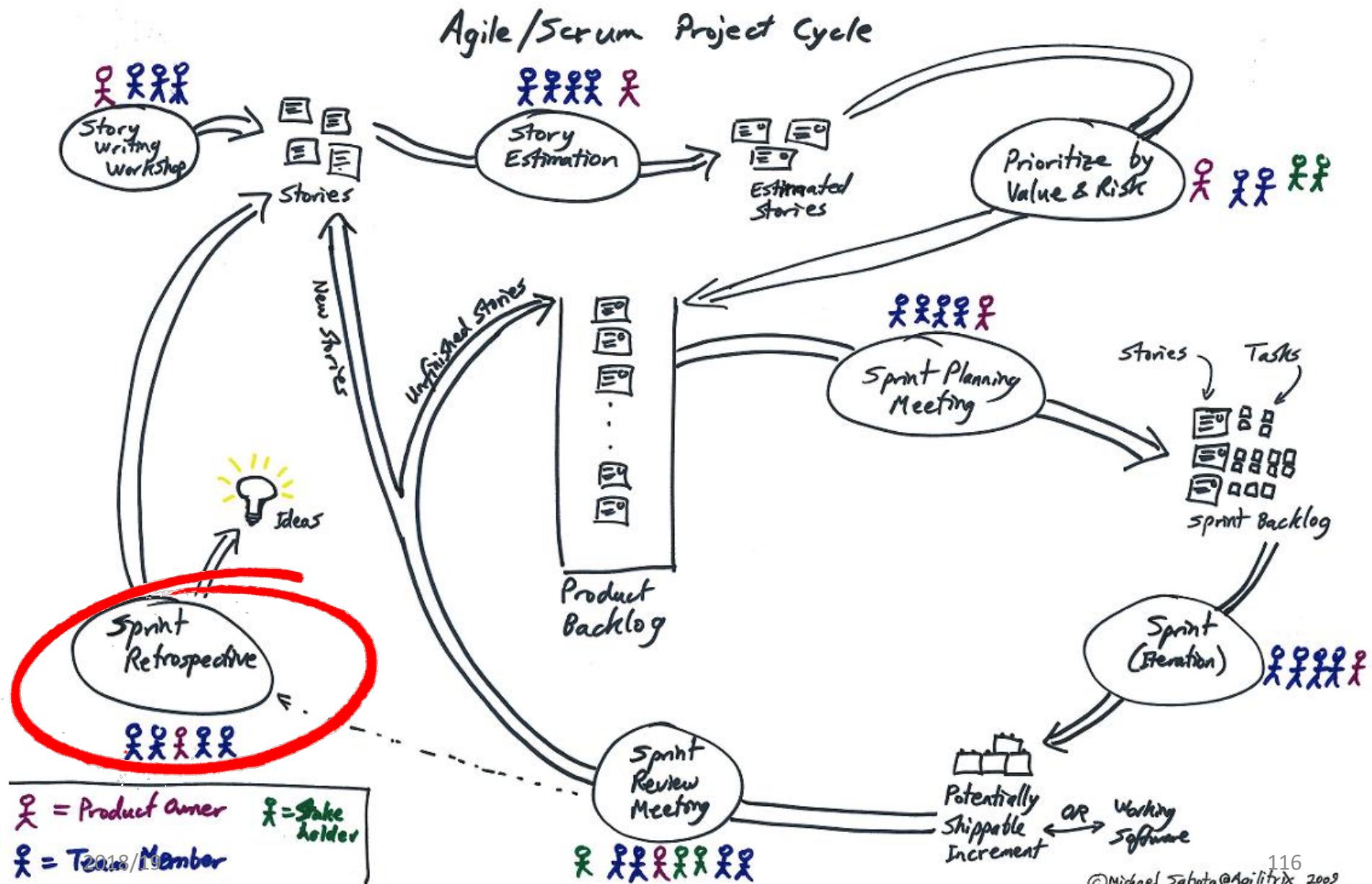
- Participants : PO, SM, Team, SH (Client Partenaire), Users
- Quand
 - Dernier jour du sprint
- Durée :
 - max 1 x n Heure (n: nb sem./sprint)
- Ambiance:
 - Bonne, permissif
- Lieu : Espace de travail « ouvert »
 - Disposition favorisant la communication
 - Ecran pour la démonstration

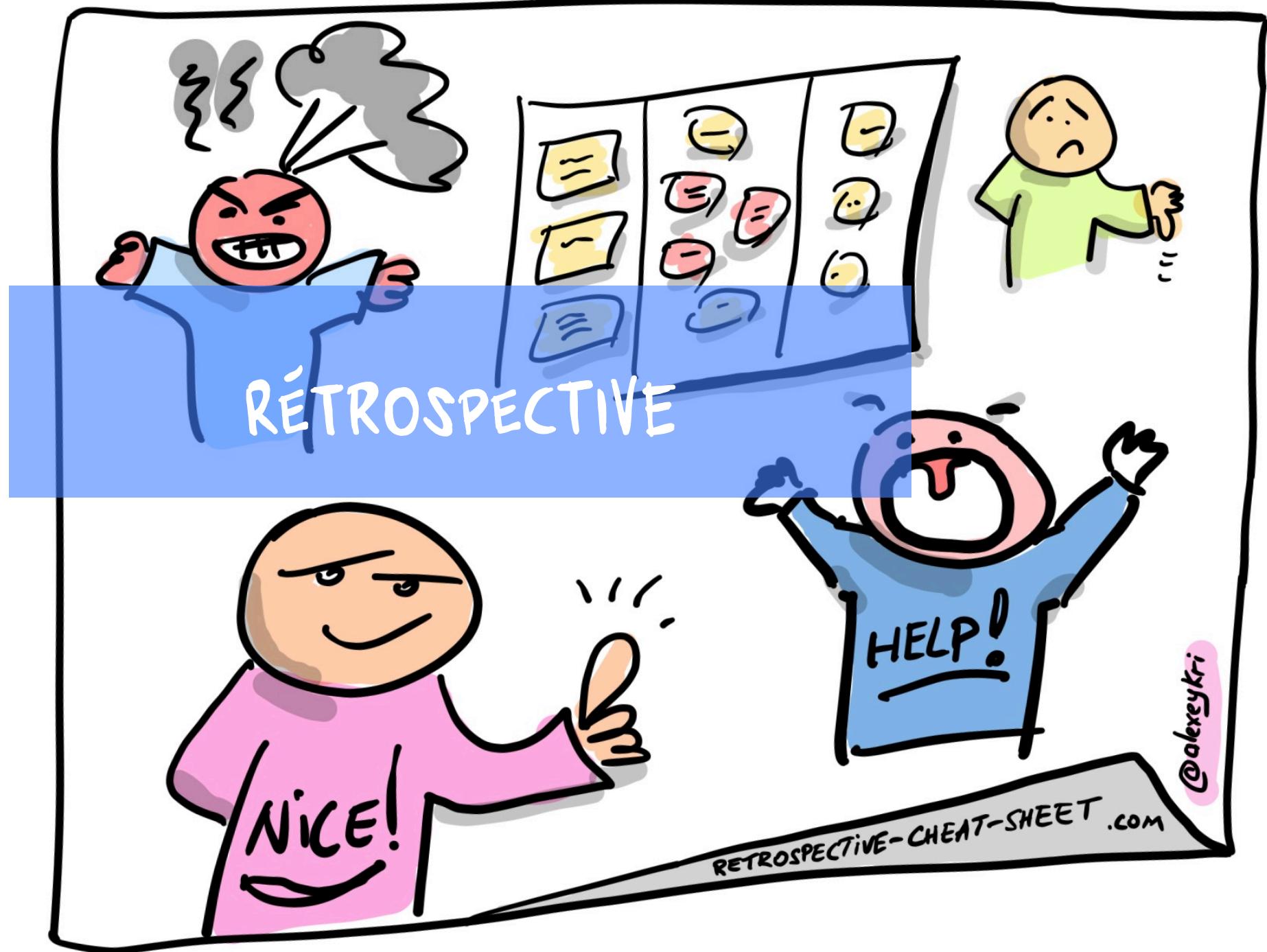


REVUE DE SPRINT



SPRINT





RÉTROSPECTIVE

- **Moment de réflexion collective à la fin de chaque Sprint**
 - Comment s'améliorer ?
- **Participants : SM (animateur), PO, Team, [Autre]**
- **Quand**
 - Dernier jour du sprint
- **Durée :**
 - 1h à 3h
- **Ambiance:**
 - Bonne, permissif
- **Lieu : Espace de travail**
 - Disposition favorisant la Communication

ÉTAPES

- S'exprimer librement
- Evaluer sans Juger

- Qu'est ce qui a marché ?
- s'est mal passé ?
- nous pouvons améliorer ?
- TimeLine + Obstacle

- Chacun écrit ses (4) idées (1 par Post-it)
- On les colle à la fin

Créer un environnement à l'expression

Collecter l'information

Identifier les idées de l'amélioration

Adapter Scrum pour le prochain Sprint

Définir les améliorations prioritaire

Regrouper les idées

Définir un plan d'action

Choisir sur quoi porter l'effort

- par catégories
- clairement identifiées : de 5 à 10

NOTION DE FINI



NOTION DE FINI

- **Définir ce qui est fini est l'assumer**
 - Finir c'est faire les tests? Or il ya différents types de tests
 - Passer les tests avec succès **ne veut pas dire le US est finie**
- **2 impacts si c'est la fini**
 - Découverte de bug
 - les bugs peuvent se propager d'un sprint à un autre
 - Accumulation de la dette technique
 - Chaque minute passée sur de mauvaise qualité
 - Report à la fin de la release
- **Organiser une réunion pour fixer la notion du fini**

RÉUNION DU FINI

- **Participants :** PO, SM, Team
- **Quand**
 - 1^{ère} réunion : Après / durant la planification de la release
 - Des réunions : A la fin de chaque sprint : après la rétrospective
- **Durée :**
 - D'une 1h à 2h
- **Ambiance:**
 - Bonne, permissif
- **Objectif:**
 - 1^{ère} réunion : obtenir une liste de contrôle qui s'applique aux US
 - Mise à jour de la liste à chaque sprint

EXEMPLE DE FINIS

- **Fini pour une story**
 - Codée en suivant le standard de codage
 - Les tests unitaires passés
 - Les tests d'acceptation passés avec succès dans un environnement de test
 - La version disponible en français et en anglais
 - Les documentations marketing et utilisateurs rédigées
- **Fini pour un sprint**
 - Le produit partiel livré dans un environnement de test
- **Fini pour une release**
 - Ce qui reste à faire pour la mise en production

AUTRE EXEMPLE

- doit fonctionner sur firefox, chrome et IE
- doit fonctionner avec *Elastic Search*
- doit fonctionner avec un **million** d'utilisateurs simultanés
- toutes les pages web doivent posséder une aide en ligne
- toutes les tâches sont revues par un autre membre de l'équipe
- toutes les validations ont lieu sur la plate-forme de préproduction
- tous les éléments développés possèdent des tests automatisés
- rien d'inutile n'est présent

ÊTES-VOUS PRÊT À SCRUMER ?