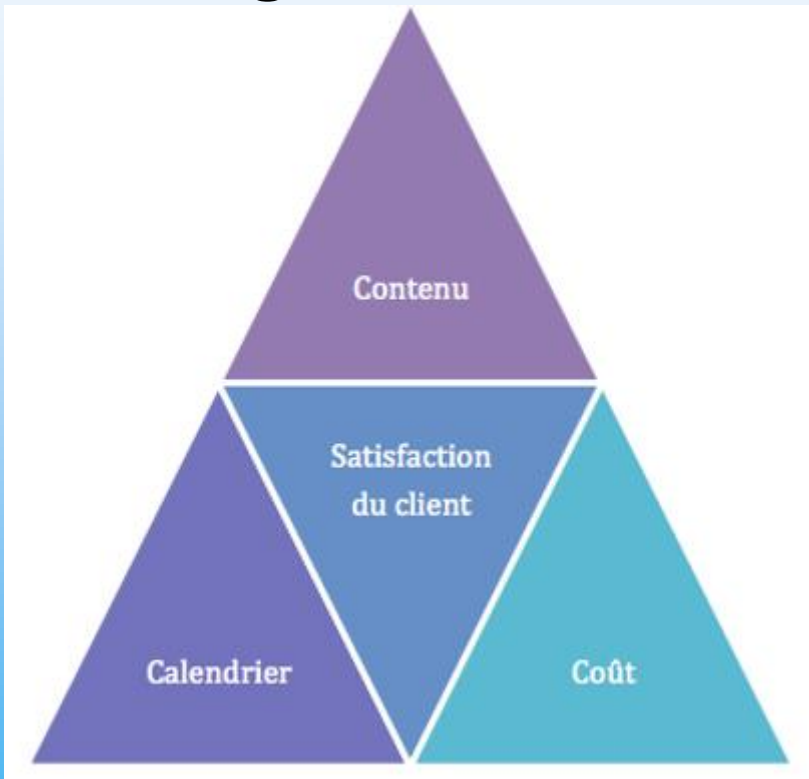


Gestion de projets informatique

Intro méthodes agiles :
jeu des avions en papier

Objectifs de la gestion de projets

Règle des 3 C

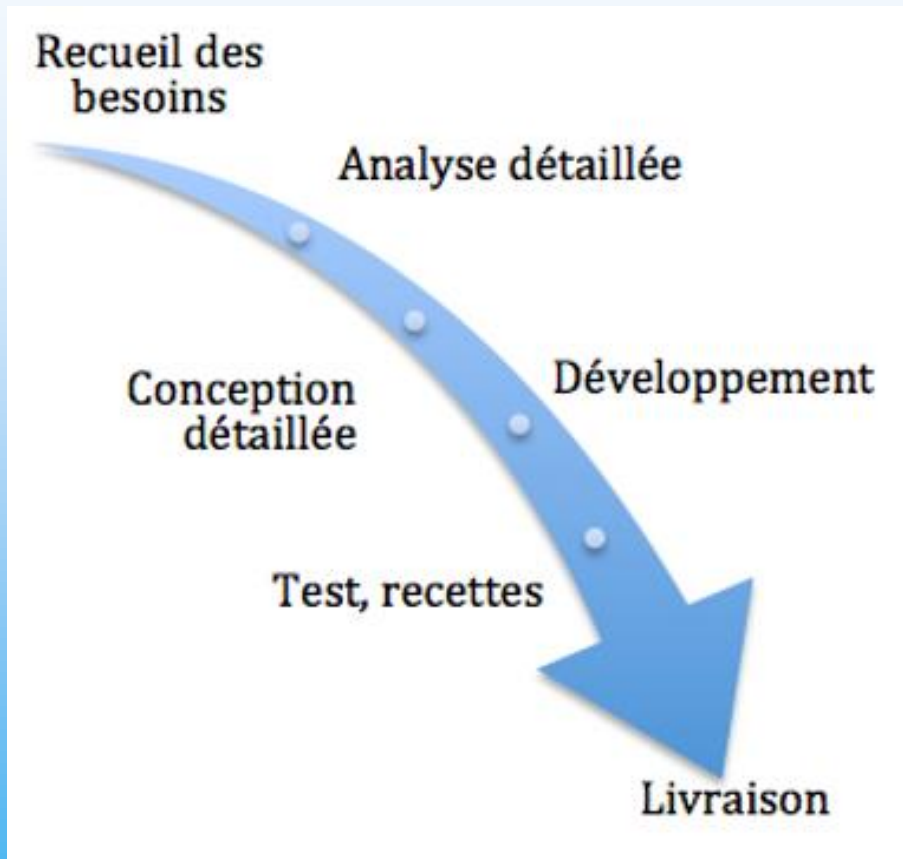


<http://www.access-dev.com>

Définitions :

- MOA : Maître d'ouvrage Client, ou un représentant
- MOE : Maître d'œuvre Gère la réalisation.

Méthode prédictive en cascade

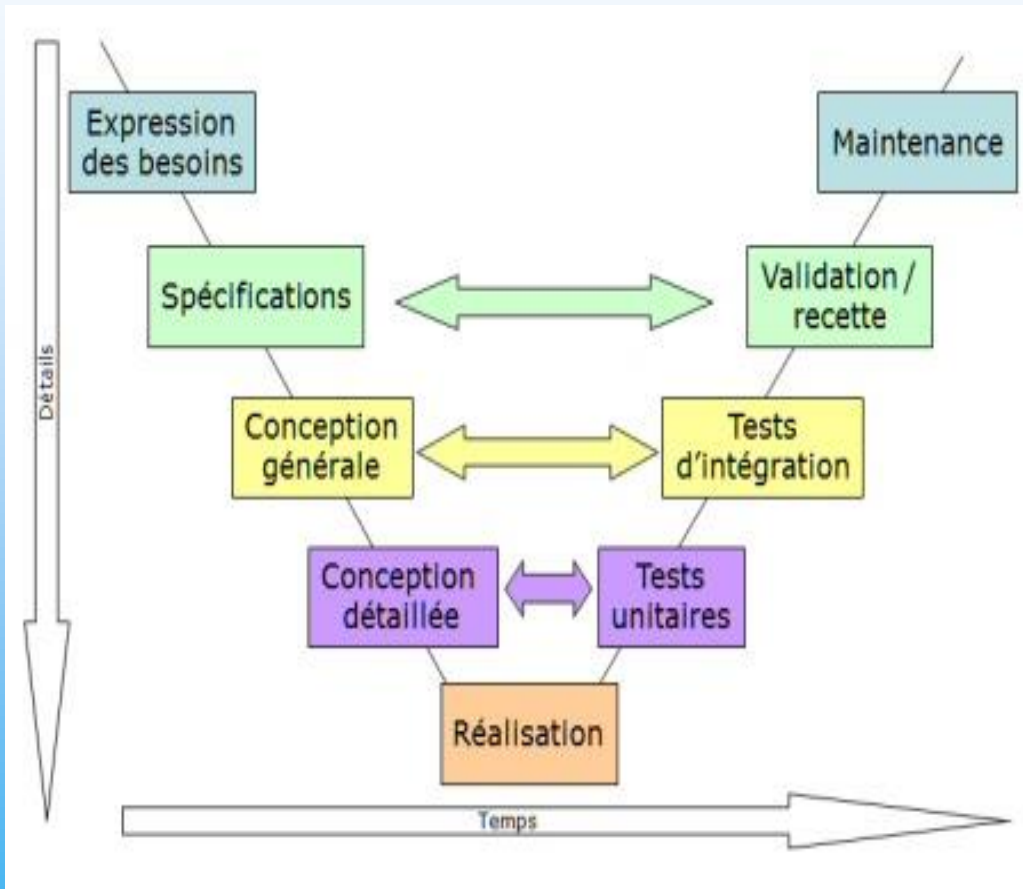


<http://www.access-dev.com>

Caractéristiques :

- Enchaînement séquentiel des tâches
- Documentation exhaustive en amont
- Tout est visible, donc rassurant
- Inconvénients :
- ?

Méthode prédictive en V



<http://www.access-dev.com>

Avantages :

- ?

• Limites :

- ?

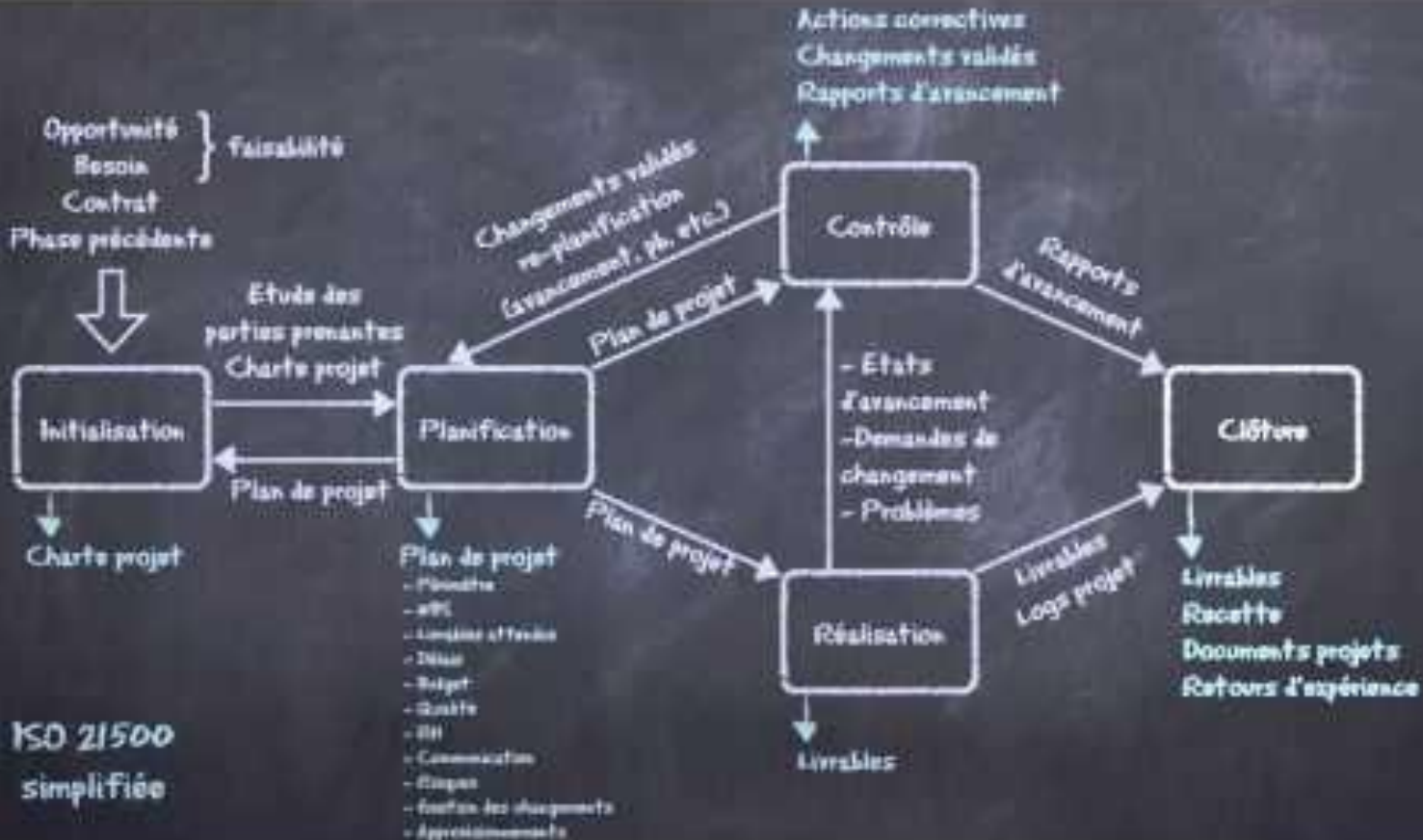
Evolution vers l'agile

- Constat : 1980
 - Trop de rigueur =>
perte de créativité, motivation et efficacité
- Développement vers l'agile
 - adaptation au changement
 - itérations et incréments



Comparaison prédictives / agiles

https://youtu.be/vis8cWMM_ww



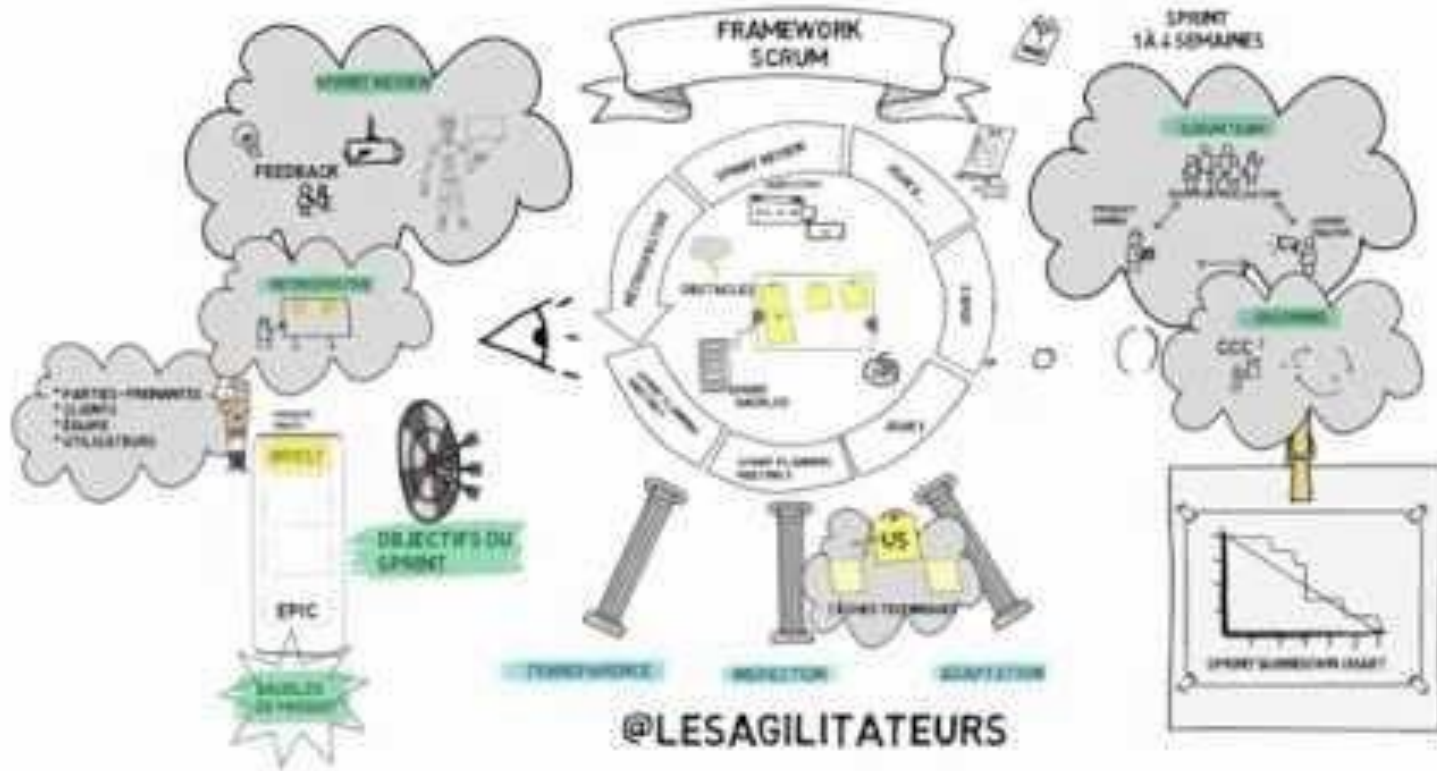
votre avis ?

Prise de notes sur la prochaine vidéo

- voir et entendre vs regarder et écouter
- prendre des notes
- faire le résumé des points essentiels
- approfondir les points clés

Présentation scrum

https://youtu.be/hVw1_4xtT8

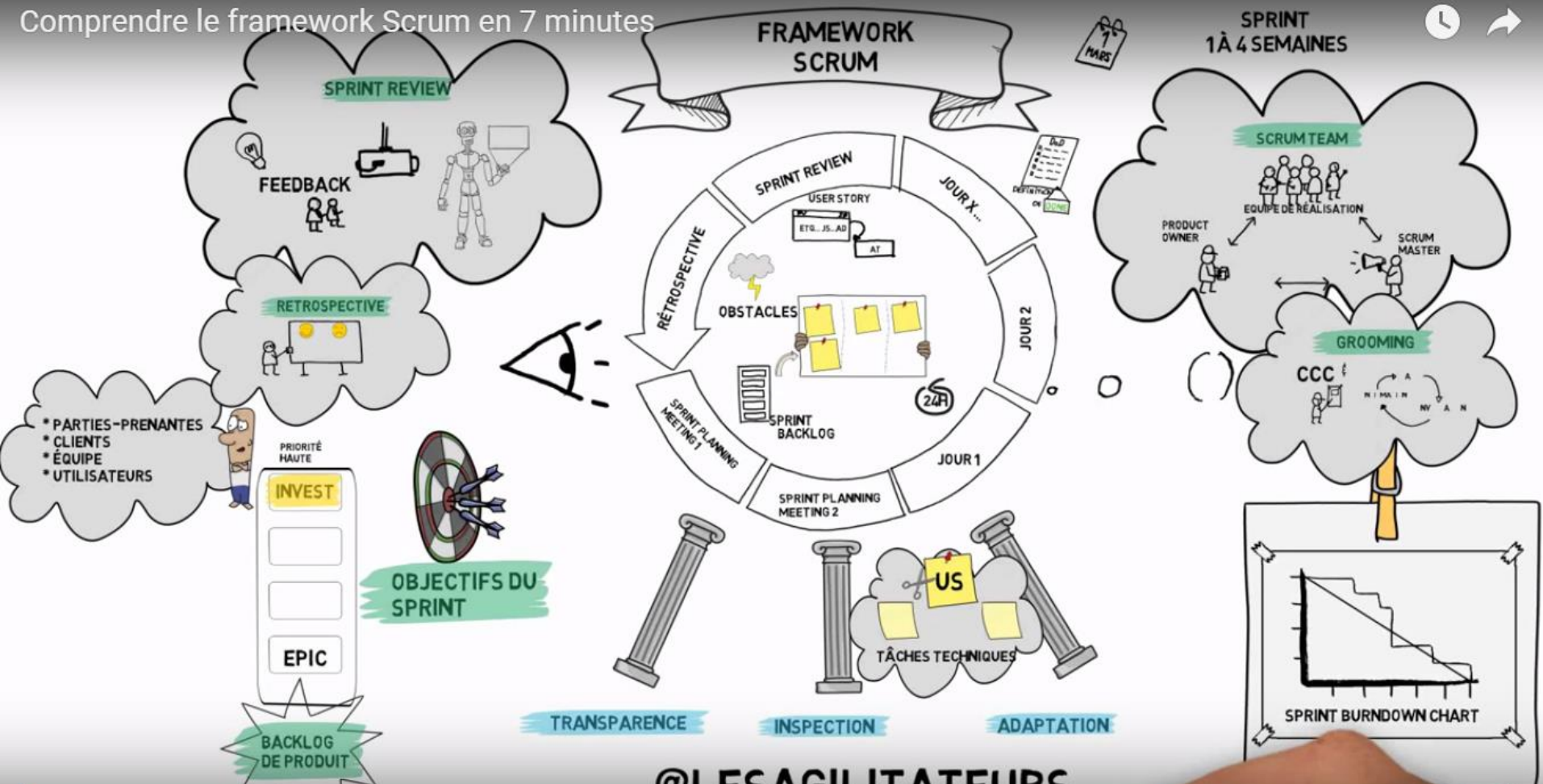


quelles sont vos prises de notes ?

-
-
-
-
-
-

Vue globale

Comprendre le framework Scrum en 7 minutes





Répartitions des rôles dans Scrum

Le Scrum Master

- S'assure que les principes et les valeurs de Scrum sont respectés
- Facilite la communication au sein de l'équipe
- Cherche à améliorer la productivité et le savoir faire de son équipe

L'équipe

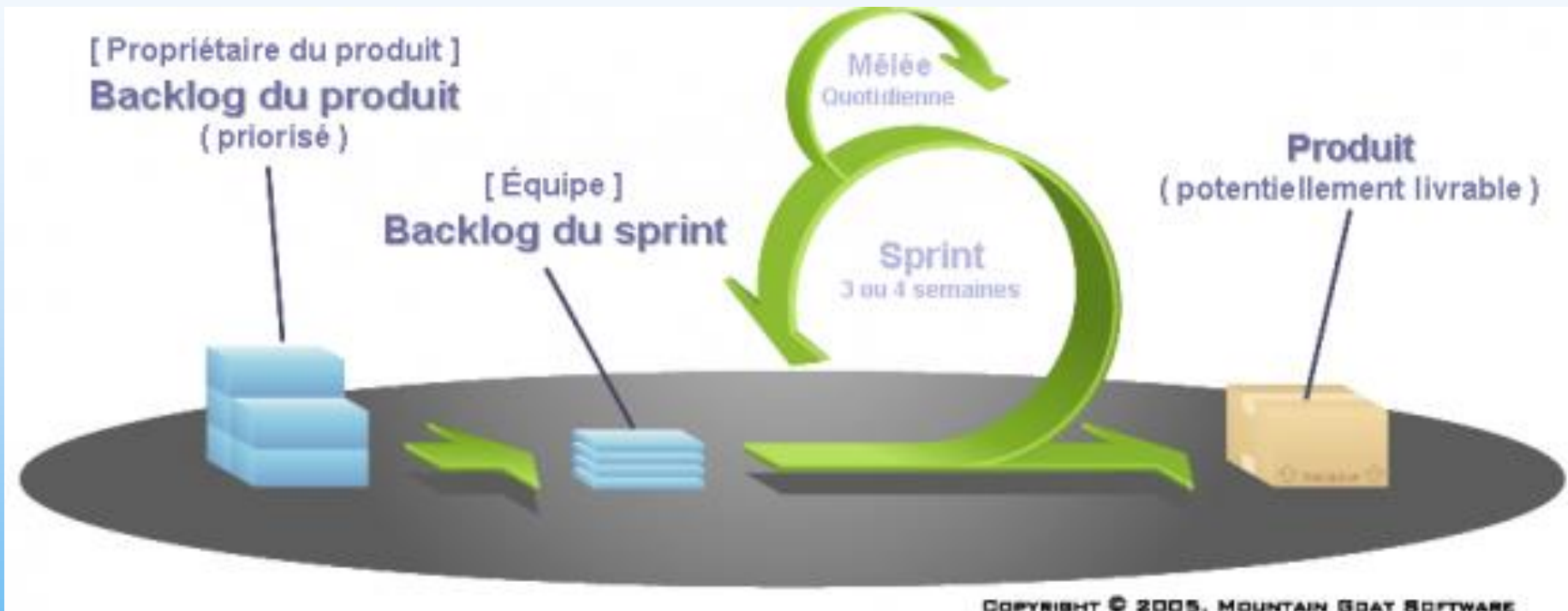
- Pas de rôle bien déterminé : architecte, développeur, testeur
- Tous les membres de l'équipe apportent leur savoir faire pour accomplir les tâches
- Taille de 6 à 10 personnes en général et pouvant aller jusqu'à 200 personnes

Le Product Owner

- Expert métier, définit les spécifications fonctionnelles
- Etablit la priorité des fonctionnalités à développer ou corriger
- Valide les fonctionnalités développées
- Joue le rôle du client

<https://www.thierry-pigot.fr/>

Cycles de Scrum



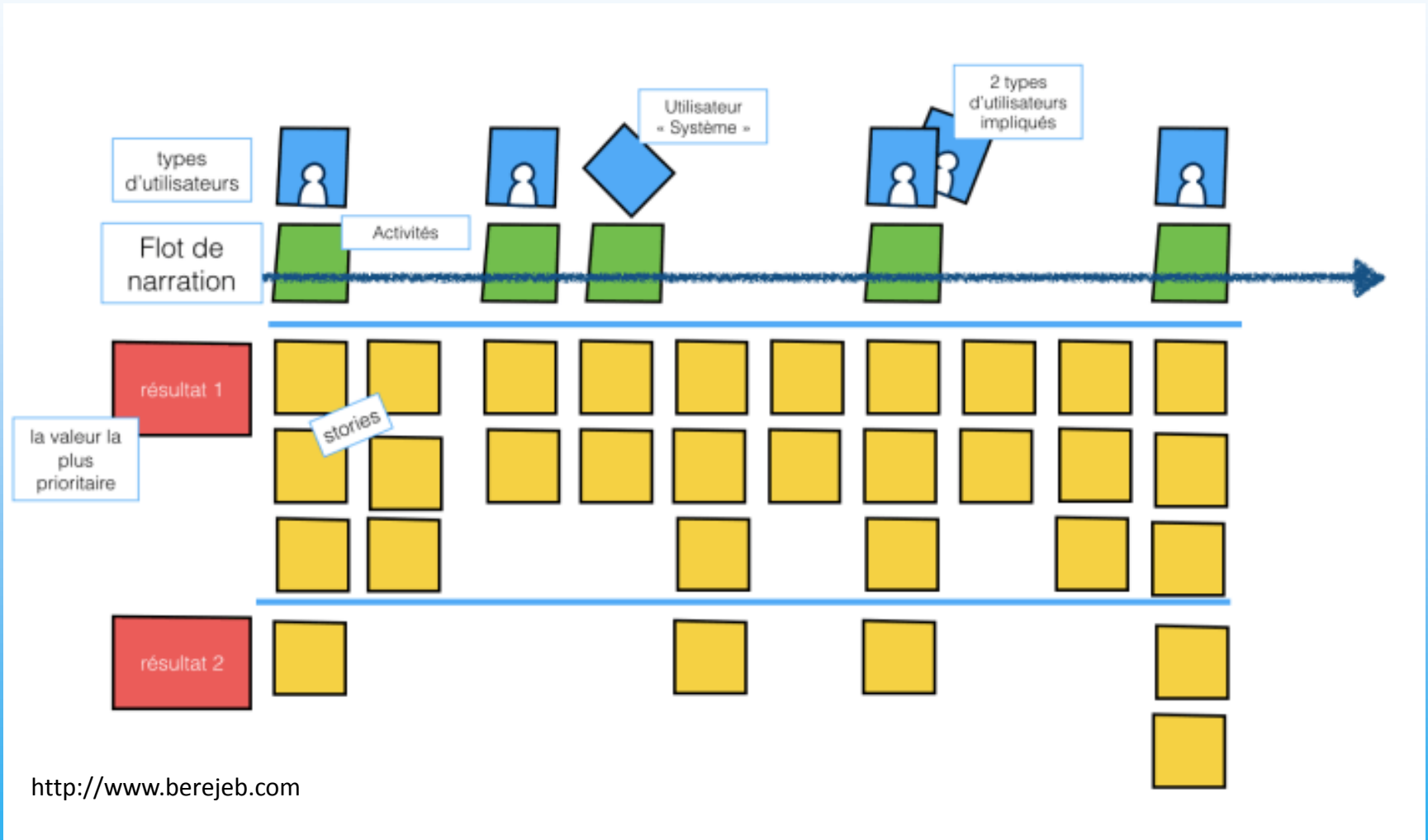
Les sprints

Itérations de développement de durée figée (time box)

Le product backlog

- **Le référentiel des exigences initiales** est dressé et hiérarchisé avec le client.
- Il sera affiné tout au long du projet
- il va évoluer durant le projet en fonction des nouveaux besoins du client.

Le product backlog



<http://www.berejeb.com>

User Story

La story A4

Mais aussi technique
ou anomalie

#ID	Titre	Type : Fonctionnel
Description <i>En tant que...</i> <i>Je veux...</i> <i>Afin de ...</i>		
Règles métier <ul style="list-style-type: none">• Règle 1• Règle 2• Règle 3		
Tests d'acceptance <i>Jeu de données</i> Nom du scénario 1 <i>Etant donné que ...</i> <i>Lorsque ...</i> <i>Alors ...</i> Nom du scénario 2 <i>Etant donné que ...</i> <i>Lorsque ...</i> <i>Alors ...</i> Nom du scénario 3 <i>Etant donné que ...</i> <i>Lorsque ...</i> <i>Alors ...</i>		

Le mot de passe doit être composé
de 8 caractères avec
au moins 1 chiffre et 1 majuscule

Etant donné que je suis sur la page de connexion
Lorsque je saisis le mot de passe **Ygst45mp**
Alors la page d'accueil apparaît

BDD

**LANGUE NATURELLE
PAR L'EXEMPLE**

<http://blog.thiga.fr/>

User Story

- fonctionnalités décrites avec la terminologie du client.
- peuvent être groupées en features.

A définir :

- processus de création D.D.D.D.
- caractéristiques I.N.V.E.S.T
- découpage vertical en tâches S.M.A.R.T

le sprint planning meeting

- sélection des stories les plus prioritaires pour le client du product backlog pour construire le sprint backlog.
- répartition des tâches par « essaim »
- chaque story sera développée, testée, et montrée au client en fin de sprint

Sprint Backlog

Exigence	Sous Tâche	Reste A Faire									
		8	8	6							
Exigence X - #102	IHM	8	8	6							
	Mise à jour documentation	2	2	0							
	Services métier	10	4	0							
	Tests automatisés Perf	8	8	8							
Exigence YY - #103	IHM	8	8	8							
	Mise à jour documentation	2	2	2							
	Services métier	10	10	5							
	Tests automatisés Perf	8	8	8							
Exigence XY - #33	IHM	8	8	8							
	Mise à jour documentation	2	2	2							
	Services métier	10	10	7							
	Tests automatisés Perf	8	8	8							
Exigence Y - #365	IHM	8	8	4							
	Services métiers	10	5	0							
Jours d'itération		Je	Ve	Lu	Ma	Me	Je	Ve	Lu	Ma	Me
Trajectoire idéale		102	91	79	68	57	45	34	23	11	0
Trajectoire réelle		102	91	66							

Tableau des tâches

Story	To Do	In Process	To Verify	Done
<p>As a user, I... 8 points</p>	<p>Code the... 9</p> <p>Code the... 2</p> <p>Test the... 8</p>	<p>Test the... 8</p> <p>Code the... 8</p> <p>Test the... 4</p>	<p>Code the... DC 4</p> <p>Test the... SC 8</p>	<p>Test the... SC 6</p> <p>Code the... DC 4</p> <p>Test the... SC 8</p> <p>Test the... SC 8</p> <p>Test the... SC 6</p>
<p>As a user, I... 5 points</p>	<p>Code the... 8</p> <p>Code the... 4</p>	<p>Test the... 8</p> <p>Code the... 6</p>	<p>Code the... DC 8</p>	<p>Test the... SC 6</p> <p>Test the... SC 6</p> <p>Test the... SC 6</p>

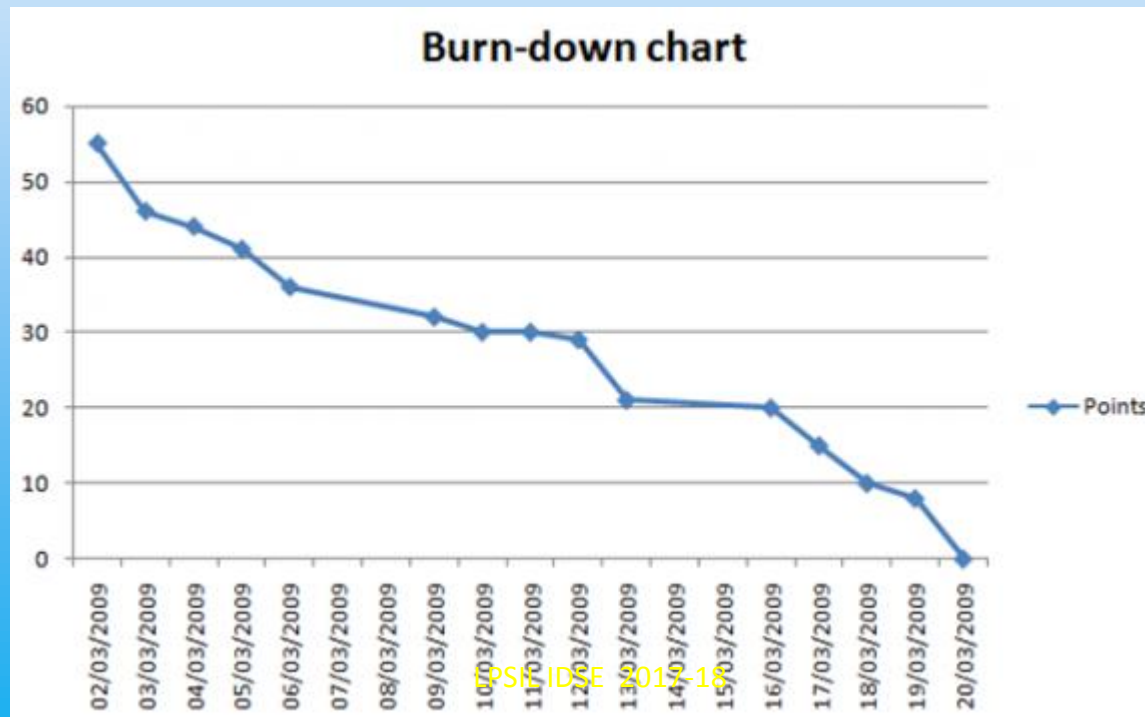
La mêlée, ou scrum

- Réunion quotidienne d'un quart d'heure, debout, pour estimer l'avancement des tâches
- Points abordés :
 - ce qui a été fait
 - ce qui va être fait
 - les points bloquants



sprint burndown chart

- **Visualisation** de l'état d'avancement, et du rythme de travail (vélocité)
- permet l'**anticipation** du résultat.



Sprint Review

- Réunion en fin de chaque sprint
- Démonstration/livraison au client de la version actuelle.
- feedback du Product Owner à l'équipe de développement, avec acceptation ou refus des fonctionnalités présentées.
- Calcul de la vélocité = nb de points du sprint des stories acceptées

Rétrospective de sprint

- bilan sur le fonctionnement de l'équipe
- mise en évidence des points positifs
- recherche de points d'amélioration.

Pour la semaine prochaine, concernant les user stories

<http://blog.palo-it.com/2014/02/11/rediger-un-user-story-les-bonnes-pratiques/>