

Sprint planning

Préparation

- Avoir un backlog avec des stories classées par importance par le P.O.
- Éviter d'avoir des importances identiques pour les stories prioritaires.
- Utiliser un chiffreage incrémental.
- le P.O. doit avoir une idée claire de chaque story du backlog

Objectifs du planning

- but du sprint (faisabilité, thème fonctionnel ...)
- les stories à réaliser (backlog de sprint)
- la disponibilité des membres de l'équipe
- date de démonstration du résultat
- heure et lieu du scrum meeting

Rôle des participants

- PO : déterminer l'importance des stories et le but du sprint.
- Développeurs : présenter les stories techniques (conception, refactoring, bugs, revue de code ...)
- Équipe : estimation de l'effort pour chaque story.
- Scrum master : mise en place des éléments pour démarrer le sprint

Discuter et remodeler le backlog pour arriver à un accord PO – développeurs.

!! ne pas sacrifier la qualité pour tenter de gagner du temps !!

Durée de la réunion

- La réunion est «time-boxée»
- durée conseillée : 8h pour un sprint d'un mois
- proportionnelle pour les autres durées de sprint

- agile => adapter la durée au fil du temps, et en fonction de la taille de l'équipe.

déroulement

- choix des stories prioritaires
- affinages des stories (DoD, modélisation)
- décomposition en tâches (SMART)
- estimation des story points et adaptation
- affectation des tâches aux développeurs
- mise en place du sprint backlog, du tableau de déroulement et du burndown chart.

affinage des stories choisies

- spécifier toutes les exigences
- déterminer les tests d'acceptation. GWT
- déterminer la «définition de fini» (DoD) de chaque story, de chaque fonctionnalité (feature), et du sprint lui-même
 - conventions de codage respectés
 - tous les tests sont passés
 - documentation
 - facilité et efficacité d'utilisation
 - ...

décomposition en tâches

- prévoir les remaniements d'architecture
- aspects techniques
- codage des classes et des tests unitaires
- tests d'intégration
- packaging et déploiement
- passage des tests d'acceptation
- respecter le SMART

estimation des tâches

- déterminer les story points (planning poker)
 - choisir une unité de référence (développement d'une tâche simple)
 - chacun estime individuellement le nb de points de la tâche considérée
 - comparaison des estimations, et explication des différences
 - itération jusqu'à résultat commun, ou adoption de la moyenne.
 - cartes : S M L XL XXL ou Fibonacci
 - !! une tache > 20h doit être décomposée !!

estimation - suite

- ajouter des stories au sprint jusqu'à atteindre la vélocité de l'équipe, calculée au sprint précédent
- vélocité = total des points des stories «terminées» par sprint.

!! Il ne s'agit que d'une estimation, pas d'un contrat passé avec le P.O. !!

attribution des tâches

- choix codage en binôme ou non
- affectation non définitive, à adapter au cours du sprint
- responsabiliser

les autres réunions

mêlée quotidienne

- ¼ d'heure, debout
- chacun son tour
 - ce que j'ai fait hier
 - ce que je vais faire aujourd'hui
 - points bloquants
- mise à jour du burndown chart et du tableau d'avancement des tâches.

!! Les points bloquants sont évoqués, mais pas traités. Le Scrum Master devra s'en occuper plus tard. !!

revue de sprint

- participation de toutes les parties prenantes
- rappel des objectifs du sprint
- démonstration des stories «finies»
- feedback des utilisateurs, et nouvelles demandes dans le backlog product
- calcul de la vélocité
- ajustement plan de release

rétrospective

- équipe scrum. Boxtimée.
- évocation des événements survenus lors du sprint, et ressenti des participants.
- analyse des actions d'améliorations prévue pour le sprint qui vient de s'achever.
- pistes d'amélioration, à suivre par un responsable désigné, à consigner