

# Mise en oeuvre d'une méthode Agile

## - Scrum



<http://www.sebastienchabal.fr/wp-content/uploads/2010/08/meleeBlack-Bleu.jpg>

(Ce cours suppose les principes d'XP connus)

Merci à tous ceux qui ont rendu leurs cours et exposés disponibles sur le web & dans les livres, voir Biblio. & refs dans les slides

M. Blay-Fornarino

# Bibliographie

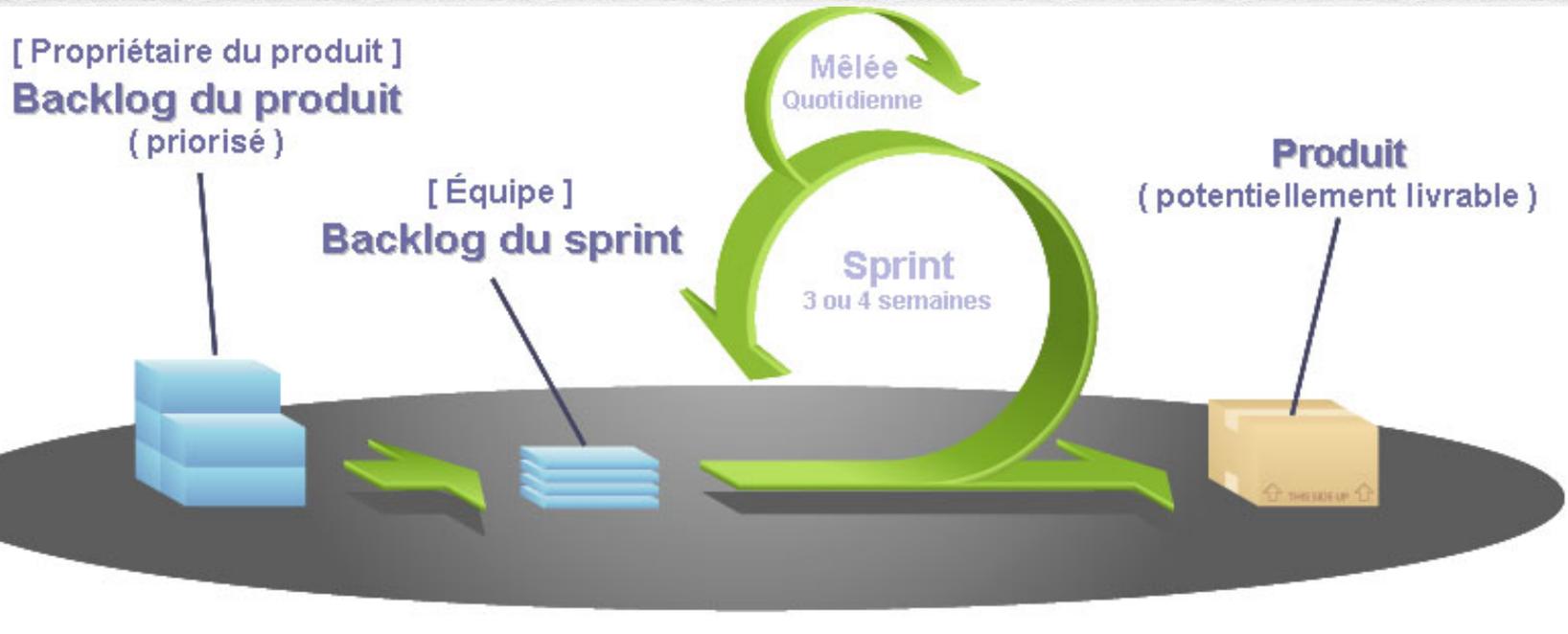
- ❧ Scrum et l'agilité des équipes de développement, NormandyJUG, Par Dimitri Baeli & Nicolas Giard
- ❧ The Zen of Scrum, Boris Gloger, David Koontz
- ❧ Scrum, état de l'art, François Potentier.
- ❧ eXtreme Programming & Scrum Practices, Embrace Change, Naresh Jain

# Contrôler le Chaos ...

## SCRUM

- ❧ Met l'accent sur la gestion de projet
- ❧ Met l'accent sur les caractéristiques livrées et l'ajustement selon les résultats
- ❧ L'objectif est de trouver un équilibre entre permettre au métier de changer d'approche et à l'équipe de développement de faire un travail de qualité à sa portée.

# Scrum : processus général



<http://www.computure.net/fr/methodes/111-lesessentiel-de-scrum-suite>

# Backlog

TODO

DOING

DONE

Valeurs de  
SCRUM

Organisation

Rôles

Réunions

Artefacts

Environnement

Conclusion

# Backlog

TODO

DOING

DONE

Valeurs de Scrum

Rôles

Réunions

Artefacts

Environnement

Conclusion

# Scrum en 100 mots

- ❧ Scrum est un processus agile qui vise à produire la plus grande valeur métier dans la durée la plus courte.
- ❧ Un logiciel qui fonctionne est produit à chaque sprint (toutes les 2 à 4 semaines).
- ❧ Le métier définit les priorités.
- ❧ L'équipe s'organise elle-même pour déterminer la meilleure façon de répondre aux exigences les plus prioritaires.
- ❧ A chaque fin de sprint, tout le monde peut voir fonctionner le produit courant et décider soit de le livrer dans l'état, soit de continuer à l'améliorer pendant un sprint supplémentaire.

# Les valeurs de SCRUM

- ❧ **Engagement.** Soyez prêt à vous engager sur un objectif. Scrum assure aux développeurs l'autorité dont ils ont besoin pour remplir leurs engagements.
- ❧ **Focus.** Faites votre travail. Concentrer tous vos efforts et vos compétences à faire le travail que vous vous êtes engagé à faire. Ne vous inquiétez pas d'autre chose
- ❧ **Transparence.** Scrum laisse tous les éléments d'un projet visibles à tous.
- ❧ **Respect.** Les individus sont façonnés par leurs antécédents et leur expérience. Il est important de respecter les différentes personnes qui composent une équipe.
- ❧ **Courage.** Ayez le courage de vous engager, d'agir, d'être ouvert et d'attendre du respect

# Backlog

TODO

DOING

DONE

Réunions

Artefacts

Environnement

Conclusion

Rôles

Valeurs de  
SCRUM

Organisation

# Caractéristiques de Scrum

## Rôles

- Product Owner
- Scrum Master
- Equipe

## Meetings

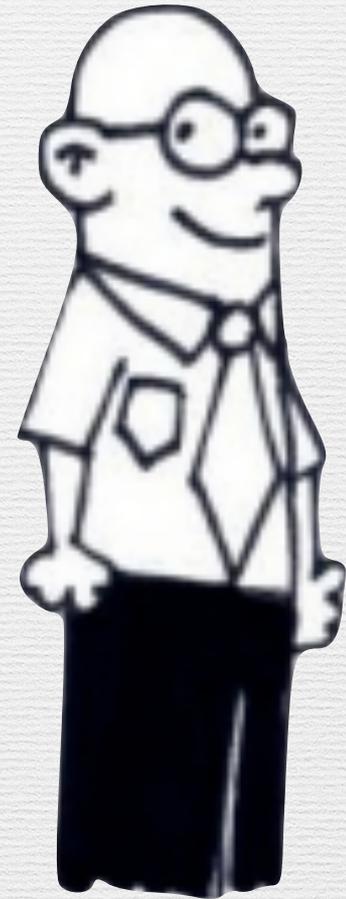
- Planification du sprint
- Scrum quotidien
- Revue de Sprint
- Rétrospective

## Artefacts

- Backlog de produit
- Backlog de sprint
- Burndown Chart

# Les Rôles : le Product Owner

- ❧ Définit les fonctionnalités du produit
- ❧ Choisit la date et le contenu de la livraison
- ❧ Responsable du retour sur investissement
- ❧ Définit les priorités dans le backlog en fonction de la valeur « métier »
- ❧ Ajuste les fonctionnalités et les priorités à chaque sprint si nécessaire
- ❧ Accepte ou rejette les résultats



PRODUCT OWNER

# Les Rôles : le Scrum Master

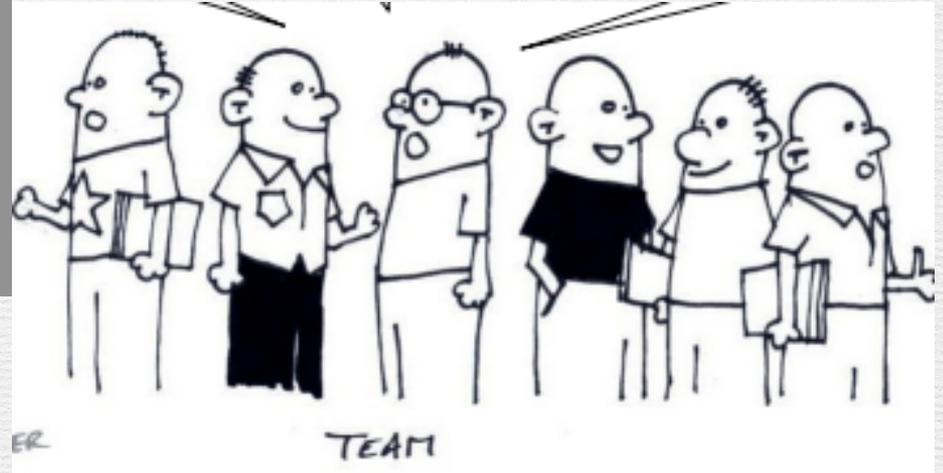
- ❧ Représente le management du projet
- ❧ Responsable de faire appliquer par l'équipe les valeurs et les pratiques de Scrum
- ❧ Résout des problèmes
- ❧ S'assure que l'équipe est complètement fonctionnelle et productive
- ❧ Facilite une coopération poussée entre tous les rôles et fonctions
- ❧ Protège l'équipe des interférences extérieures



SCRUMMASTER

# Les Rôles : l'équipe

Martin (2003): "The team is in it for the long term. They work hard, at a pace that can be sustained indefinitely. They conserve their energy, treating the project as a **marathon** rather than a **sprint**."



- De 5 à 10 personnes
- Regroupant tous les rôles
  - Architecte, concepteur, développeur, spécialiste IHM, testeur, etc.
- A plein temps sur le projet, de préférence
  - Exceptions possibles (administrateur, ...)
- L'équipe s'organise par elle-même
- La composition de l'équipe ne doit pas changer pendant un Sprint

# Backlog

TODO

DOING

DONE

Réunions

Artefacts

Valeurs de scrum

Organisation

Rôles

Environnement

Conclusion

# Caractéristiques de Scrum

## Rôles

- Product Owner
- Scrum Master
- Equipe

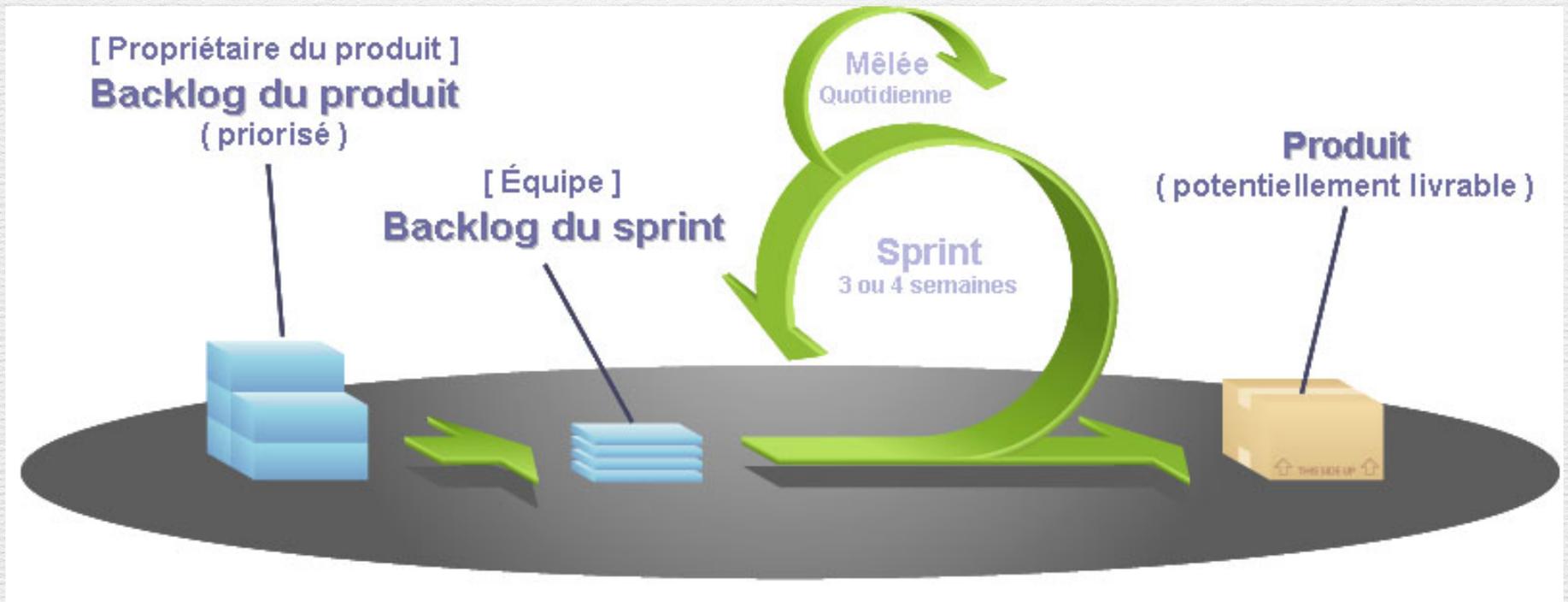
## Meetings

- Planification du sprint
- Scrum quotidien
- Revue de sprint
- Rétrospective

## Artefacts

- Backlog de produit
- Backlog de sprint
- Burndown Chart

# Scrum : processus général & Backlog

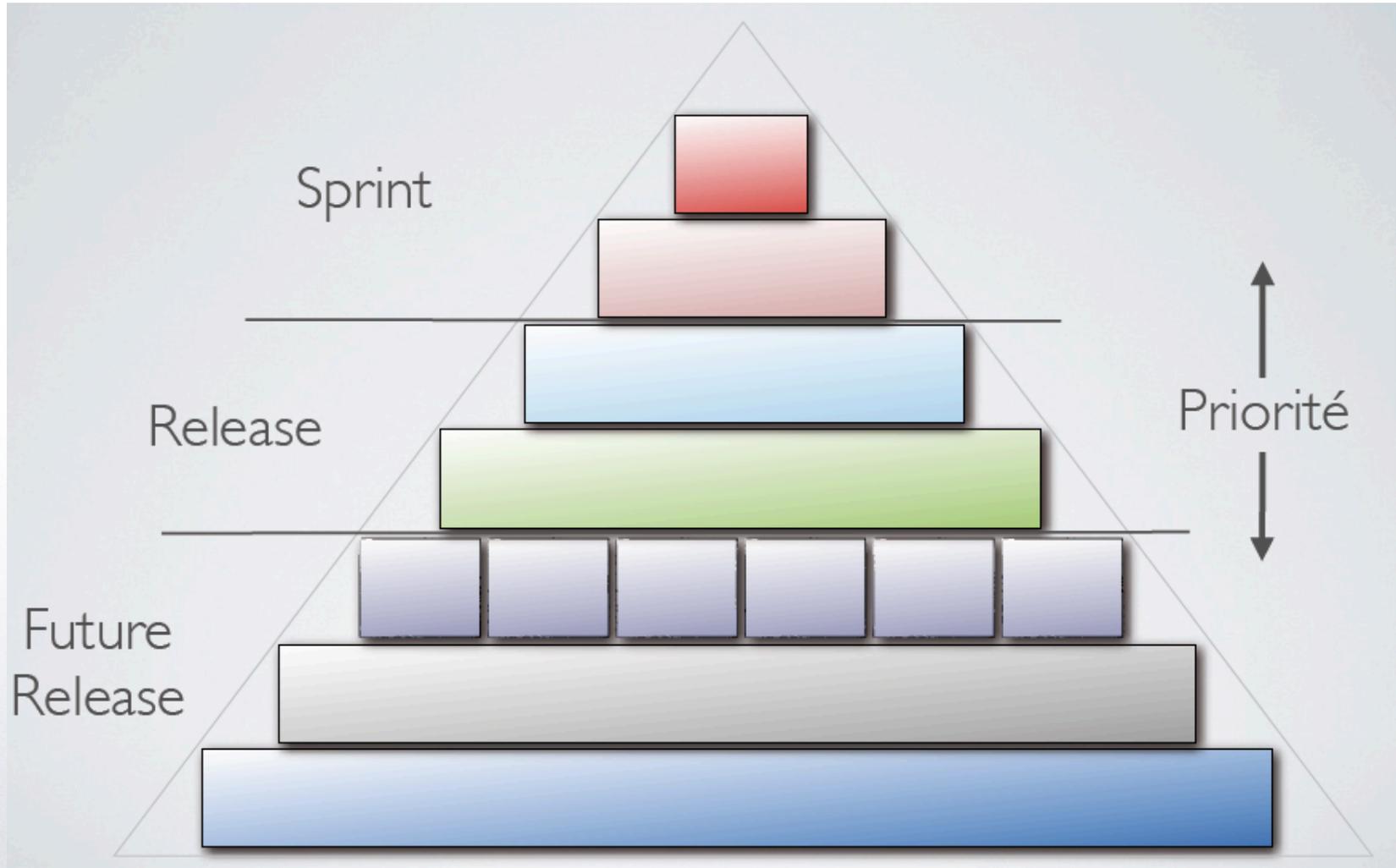


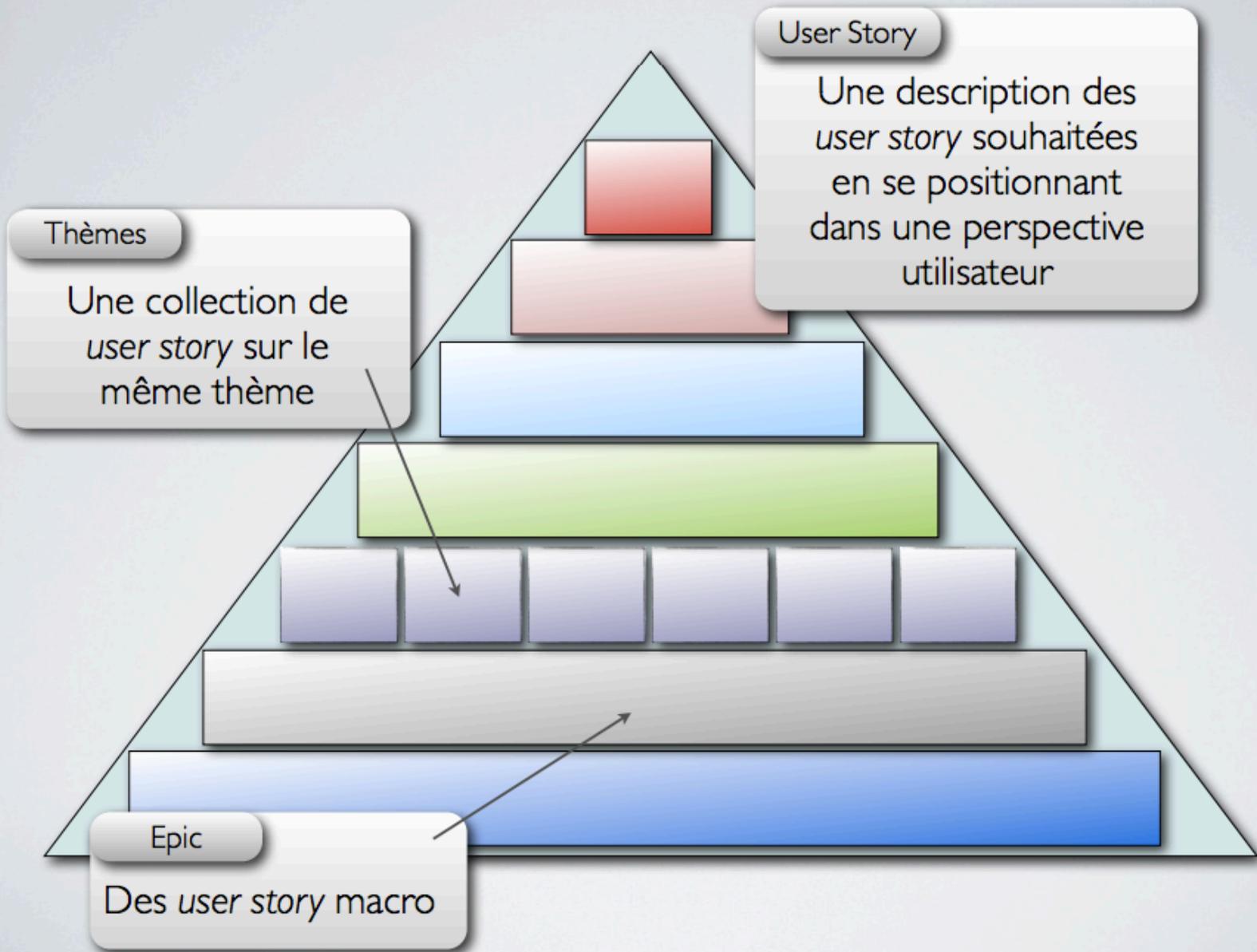
<http://www.computure.net/fr/methodes/111-essentiel-de-scrum-suite>

# BACKLOG DE PRODUIT

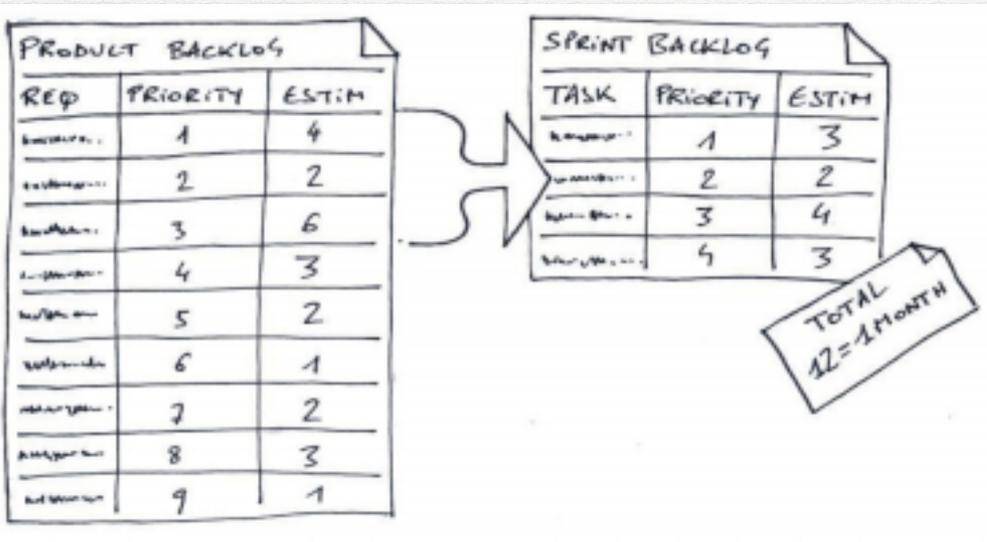
- **Les exigences du produit**
- Toutes (Idées, fonctionnalités, Epic, Thème, etc.)
- **Exprimées en User Stories**
- Le PO le maintient organisé
- Toujours estimé et avec les priorités

# Iceberg du product backlog





# Artefacts : le sprint Backlog



- ❖ Recueil des différentes tâches, extraites du Product Backlog, que l'équipe s'engage à réaliser lors du Sprint.
  - ❖ Le travail n'est jamais assigné par un autre
- ❖ L'estimation du reste à faire est ajustée chaque jour
- ❖ Si une tâche n'est pas claire, ou trop volumineuse, la décomposer en tâches plus petites.

# «Sprint Backlog»

SPRINT BACKLOG (TASKS)					
Product Backlog	Not Started	In Progress	In Tests	Rejected	Accepted
	  				
	 	 			
		 			
	 				 

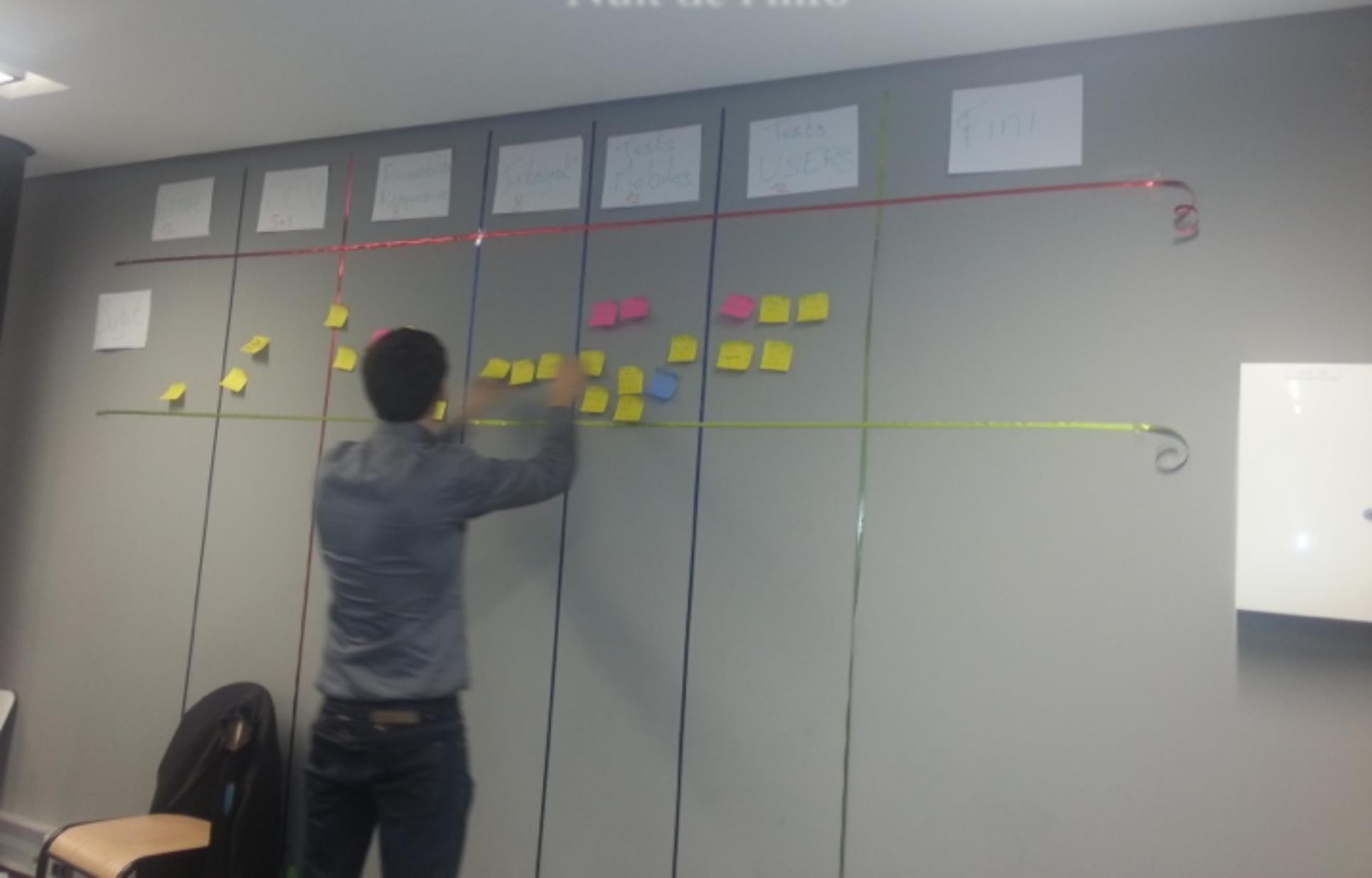
# Version adaptée par les étudiants IUT

The whiteboard is divided into four main sections:

- A faire:** Contains several pink sticky notes with handwritten tasks and a yellow sticky note labeled 'PRESENTATION (1h) TV'.
- En cours:** Features pink sticky notes with dates like 'Jeudi soir' and yellow sticky notes with terms like 'RECEPTION DÉTAILLÉE' and 'évaluation de l'impact financier'.
- Terminé:** A large section filled with yellow and green sticky notes, organized in a grid-like fashion, representing completed tasks.
- agenda?:** Includes a handwritten definition of 'events' with fields for 'summary', 'description', 'location', 'start', and 'end'. Below this is a flowchart with boxes labeled 'part 1', 'part 2', 'part 3', and 'part 4' connected by arrows.

Additional handwritten notes include 'à faire voir à VZ', 'à soir mercredi', and 'globe [optimal / in bulletproof]??' at the bottom right.

# Version adaptée par les étudiants Polytech Nuit de l'info



# Version électronique : JIRA

Navigation: [Dashboards](#) [Projects](#) [Issues](#) [Agile](#) [Tempo](#) [Create Issue](#)  [?](#) [Settings](#)

## LP IDSE

Plan Work Report Board

QUICK FILTERS: [Only My Issues](#) [Recently Updated](#)

19 To Do	2 In Progress	4 Done	Release...
<p>Expedite 1 issue</p> <ul style="list-style-type: none"><li><b>LPDEUX-2</b> Création de tâche bloquante</li></ul>			
<p>Everything Else 24 issues</p> <ul style="list-style-type: none"><li><b>LPQUATREB-7</b> Diagramme de classe et de scénario</li><li><b>LPDEUX-7</b> Tuto - Mock</li><li><b>LPIDSEGRUN-5</b> Bug Graphique[test Tempo]</li><li><b>LPTROIS-5</b> Permettre le filtrage des informations par type</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li><b>LPTROIS-6</b> Conception Visual Paradigm</li><li><b>LPIDSEGRUN-1</b> Test</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li><b>LPQUATREB-5</b> Feature test</li><li><b>LPIDSEGRUN-3</b> Test</li><li><b>LPIDSEGRUN-2</b> Ajout d'une nouvelle fonctionnalité</li><li><b>LPQUATREB-2</b> Test de creation de tache</li></ul>	

# Version électronique : Redmine

Aperçu Activité Demandes Nouvelle demande Gantt Agile Calendrier Annonces Documents Wiki Fichiers Configura

## Agile board

▼ Filtres

Statut

tous

Ajouter le filtre

► Options

✓ Appliquer 🔄 Effacer

Nouveau (57)

Assigné (23)

Résolu (6)

Commentaire (2)

Fermé (3)

Rejeté

Livrable #1659  
Glossaire

Livrable #1619  
Document  
Spécification

Livrable #1629  
Phase 1: Kanban

Livrable #1621  
Kanban

Livrable #1622  
Répertoire de  
projet

Livrable #1624  
Document  
explicatif  
d'intégration aux  
autres groupes

Tâche initiale  
#1689

Tâche initiale  
#1625  
Séance 1 :  
Création de  
l'environnement

Nasreddine dib

Tâche initiale  
#1643  
1.3. Création d'un  
repertoire de  
projet

Vincent boucher-  
thouveny

Livrable #1628  
Phase 1: création  
du document  
(glossaire  
,diagrammes,...)

Livrable #1658  
Communication :  
Phase 1

Tâche initiale  
#1690  
Séance 1

Anthony giroud

Tâche initiale  
#1695  
création de la  
phase 3

Tâche initiale  
#1697  
Configuration  
dossier SVN

Tâche initiale  
#1698  
Découverte du  
sujet

Tests #1682  
Test du SVN par  
les deux membres

Anomalie #1715  
Retard sur le suivi  
de projet

Anomalie #1717  
Suivi de projet

Evolution #1635  
Construction de  
L'environnement

Thomas Valverde

Tâche initiale  
#1639  
Cas d'utilisation

Mathilde dibo

Tâche initiale  
#1681  
Mise en place du  
KANBAN

Christophe malepart

Open 11 1 +

- Créer la partie Client #5 **Dev**
- Créer l'IA #4 **Dev**
- Créer les binaires pour joueurs #3 **Dev**
- Création du menu récapitulatif de fin de manche #2 **Dev**
- Création de la partie serveur #1 **Dev**
- Résoudre le bug du son qui tourne en boucle lorsqu'on passe notre souris sur un bouton #9 **Bug**
- Faire les user story #12 1 **Histoire**
- Bug find port #15 **Bug**
- Choix des paramètres #16

To Do 1 0 +

- Créer les diagrammes de séquences #13 **To Do**

Doing 0 0 +

Closed 7 1

- Créer les différents menu #6 **Dev**
- user 1 #17 **Histoire**
- Créer différents boutons #7 **Dev**
- Créer une classe qui vas gérer les différents menus #8 **Dev**
- Créer la classe permettant de changer de langue #10 **Dev**
- Finir le readme #11 1 **ReadmeLabel**
- Avancement de la partie serveur #14 **Dev**

▼ Open

0 0 0 +

To Do

2 0 0 +

Diagramme de classe Réseau #6

To Do

Diagramme d'etat #5

To Do

Doing

3 0 0 +

Diagramme use case #3

Doing

Diagramme de séquence #1

Doing

Diagramme de classe #2

Doing

▼ Closed

2 0 0

Diagramme d'activité #4

Delete this issue #8

To Do

▼ Open 📄 9 🕒 35 +

- PCJ Interface lobby #13
- Design des cartes #14
- Programmation de l'interface #16
- PJR Placement des joueurs sur le plateau #20 🕒 4  
Dev Histoire
- PJR Vue du plateau #22 🕒 3  
Dev Histoire
- PCJ Annuler une partie en cours #24 🕒 7  
Dev Histoire
- Scénario de la carte illégal #25 🕒 7  
Dev Histoire
- Scénario de la carte légal #26 🕒 7  
Dev Histoire
- Scénario carte non existante #27 🕒 7  
Dev Histoire

To Do 📄 0 🕒 0 +

Doing 📄 0 🕒 0 +

▼ Closed 📄 18 🕒 16

- Diagramme de sequence PCJ création de la partie/configuration #1
- Diagramme de sequence PCJ lobby #2
- Diagramme de sequence PCJ déroulement d'une partie #3
- PCJ Diagramme de classe #4
- PJV Use case #5
- Diagrammes de séquence PJV #6
- Diagrammes de séquence PJV #7
- Diagramme de classe PJR #8
- Diagrammes de séquences #9
- Diagramme de séquence PJR #10
- PCJ interface plateau menu principale #11
- PCJ interface configuration de la partie #12
- Recherche de programmation sous Android #15

**To Do** 2 0 +

possibilité de modifier le sens du jeu lorsque l'on joue une carte spéciale #14  
**To Do**

quand on joue une carte spéciale, on doit pouvoir modifier le sens de jeu #17  
**To Do**

**Doing** 2 0 +

séparer les PCJ, PJR et PJV #15  
**Doing**

IHM PJR #16  
**Doing** **Histoire**

**To Dev** 2 0 +

Faire l'IHM PCJ #8  
**To Dev**

Gérer la partie réseau #7  
**To Dev**

**To Test** 0 0 +

▼ Open

0 0 +

To Do

3 0 +

Rendu soutenance #23  
To Do

article web #22  
To Do

Video soutenance #21  
To Do

Doing

10 51 +

Classe Joueur #9  
Dev Doing

Classe manche #10  
Dev Doing

Class Board #12  
Doing

Ramasser Troupeau #5  
Doing

Class Deck #11  
Doing

Class Partie #13  
Doing

IHM PJR #17 10  
Doing

IHM PCJ #18 10  
Doing

PJV #19 13  
Doing

Déjeuner #20 18  
Doing

Closed

Open

2 0 +

créer le traitement du message reçu #61

programmation différentes classes JR #69

To Do

3 0 +

Coder le coeur du jeu (règles...) #9

Dev To Do

Développement interface (IHM) #8

Dev To Do

Rendu vidéo. #73

To Do

Doing

8 0 +

Concevoir maquette de PCJ #70

Doing

coder la partie avec tcp #26

Doing

Coder la partie réseau #7

Dev Doing

Coder classe Joueur #15

Dev Doing

Mettre à jour les tests pour la classe Carte #49

Dev Doing

Faire fichier modification réseau #64

Doing

conception JR #68

Doing

Développement PCJ\_v0.2 #71

Dev Doing

Histoire

14 0 +

User story : gestion des joueurs inactifs #57

Histoire

User story : consultation des informations d'une carte spéciale #56

Histoire

User story : jouabilité d'une carte spéciale #55

Histoire

Consulter mon score #54

Histoire

User story : Choisir les joueurs #51

Histoire

User story : Rejoindre une partie #50

Histoire

User story : Carte jouable (2) #48

Histoire

User story : Carte jouable (1) #47

Histoire

User story: possibilité de reconnexion #43

Histoire

Open

0 0 +

To Do

12 16 +

- Programmation du PJV - Difficulté #59  
Dev PJV To Do
- Programmation du PJR Téléphone - Affichage Cartes #57  
Dev PJR To Do
- Programmation Contrôleur PJR Téléphone - Créer un Compte #54  
Contrôleurs PJR To Do
- Programmation Contrôleur PJR Téléphone - Afficher Cartes #56  
Contrôleurs PJR To Do
- Programmation Contrôleur PJR Téléphone - Se Connecter #55  
Contrôleurs PJR To Do
- Interface Mobile #7 16  
Conception To Do
- Scalabilité #46  
Contrôleurs PJR To Do
- Vues PCJ - Afficher Plateau #49  
PCJ To Do Vues

Doing

29 20 +

- rendu1 #60 20  
Doing rendu
- Vue PJR - Bouton Retour #58  
Bug Doing
- Coordination de la Conception et de la Programmation #19  
Conception Doing
- Programmation Contrôleur PJR - Voir Plateau #48  
Contrôleurs Doing PJR
- Programmation Contrôleur PJR - Voir ses cartes #47  
Contrôleurs Doing PJR
- Programmation Contrôleur PJR - Rejoindre Partie #45  
Contrôleurs Doing PJR
- Programmation Contrôleur PJR - Créer Partie #44  
Contrôleurs Doing PJR
- Programmation Contrôleur PJR - Score #43  
Contrôleurs Doing PJR

Closed

▼ Open
🗑️ 0 🔄 0 +

---

To Do
🗑️ 17 🔄 28 +

- Création de maquette du site web (Vitrine) #4

Conception To Do Web
- Ébauche ressource audio #10

Ressource To Do
- Ressource audio final #11

Ressource To Do
- Ébauche ressource graphique #12

Ressource To Do
- Ressource graphique final #13

Ressource To Do
- Conception web (Vitrine) #14

Conception To Do Web
- Vidéo promotionnelle #15

Ressource To Do
- US Choisir la langue du jeu (coté PCJ) #19   
🔄 5

Dev Histoire To Do
- US Régler le volume sonore #18   
🔄 2

Dev Histoire To Do

---

Doing
🗑️ 9 🔄 30 +

- Programmation réseau coté PJR #40

Dev Doing Réseau
- US Choisir le nombre de joueur (réel et virtuel) #16   
🔄 6

Dev Doing Histoire
- US Gérer les joueurs (expulsion/acceptation) #17   
🔄 6

Dev Doing Histoire
- US Afficher les règles du jeu (coté PJR) #23   
🔄 6

Dev Doing Histoire
- Programmation interface basique PJR #33

Dev Doing IHM
- Programmation interface basique PCJ #34

Dev Doing IHM
- US Afficher les règles du jeu (coté PCJ) #21   
🔄 6

Dev Doing Histoire
- US Jouer contre une IA #31   
🔄 6

Dev Doing Histoire IA

---

▼ Closed
🗑️ 14 🔄 12

- Création de maquette du PJR #2

Conception IHM
- Création de maquette du PCJ #3

Conception IHM
- Conception PJR partie IHM #5

Conception IHM
- Diagramme UML du PJR #9

Conception
- Conception PCJ partie IHM #6

Conception IHM
- Diagramme UML du PCJ #7

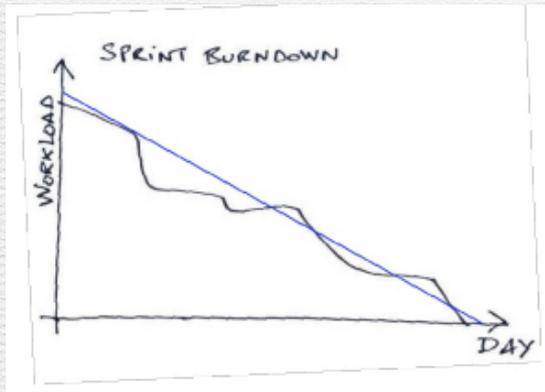
Conception
- Diagramme UML du PJV #8

Conception
- Diagramme UML global (interconnexion des différents programmes) #26

Conception
- Finition Bridge Tomcat #38

Réseau To Do

# Artefacts : le Burndown Chart

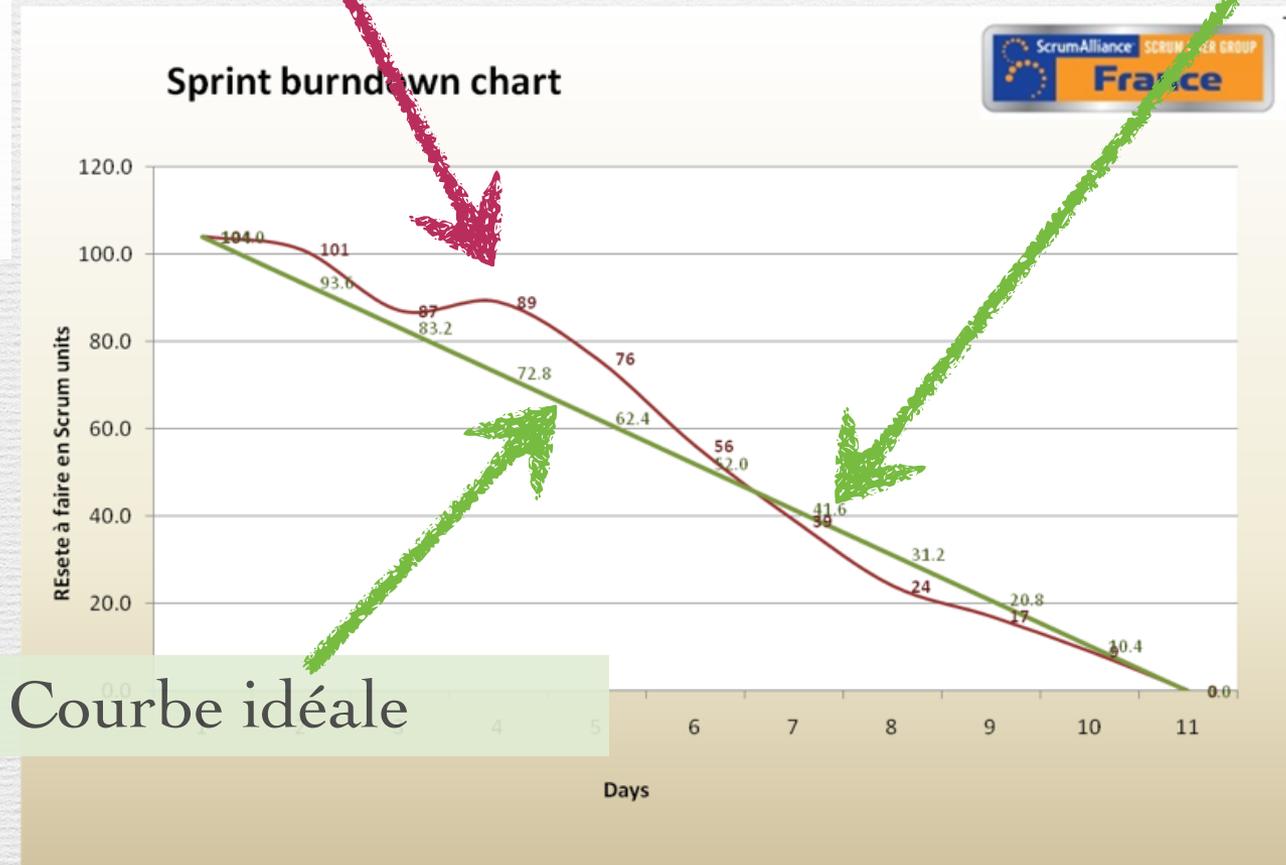


- Graphique permettant de voir le reste à faire sur un Sprint
  - En abscisse : le nombre de jours du Sprint
  - En ordonnée : la quantité de travail à réaliser
- La ligne droite (en bleu) représente la “Vélocité” idéale de l’équipe.
- La ligne courbe (en noir) représente la “Vélocité” véritable de l’équipe.
- Après chaque Daily Scrum Meeting, en fonction des travaux de la veille de chacun, le Burndown Chart est mis à jour

Un problème est détecté  
au 4<sup>e</sup> jour; la charge est  
réévaluée

Accélération

104  
points  
scrum

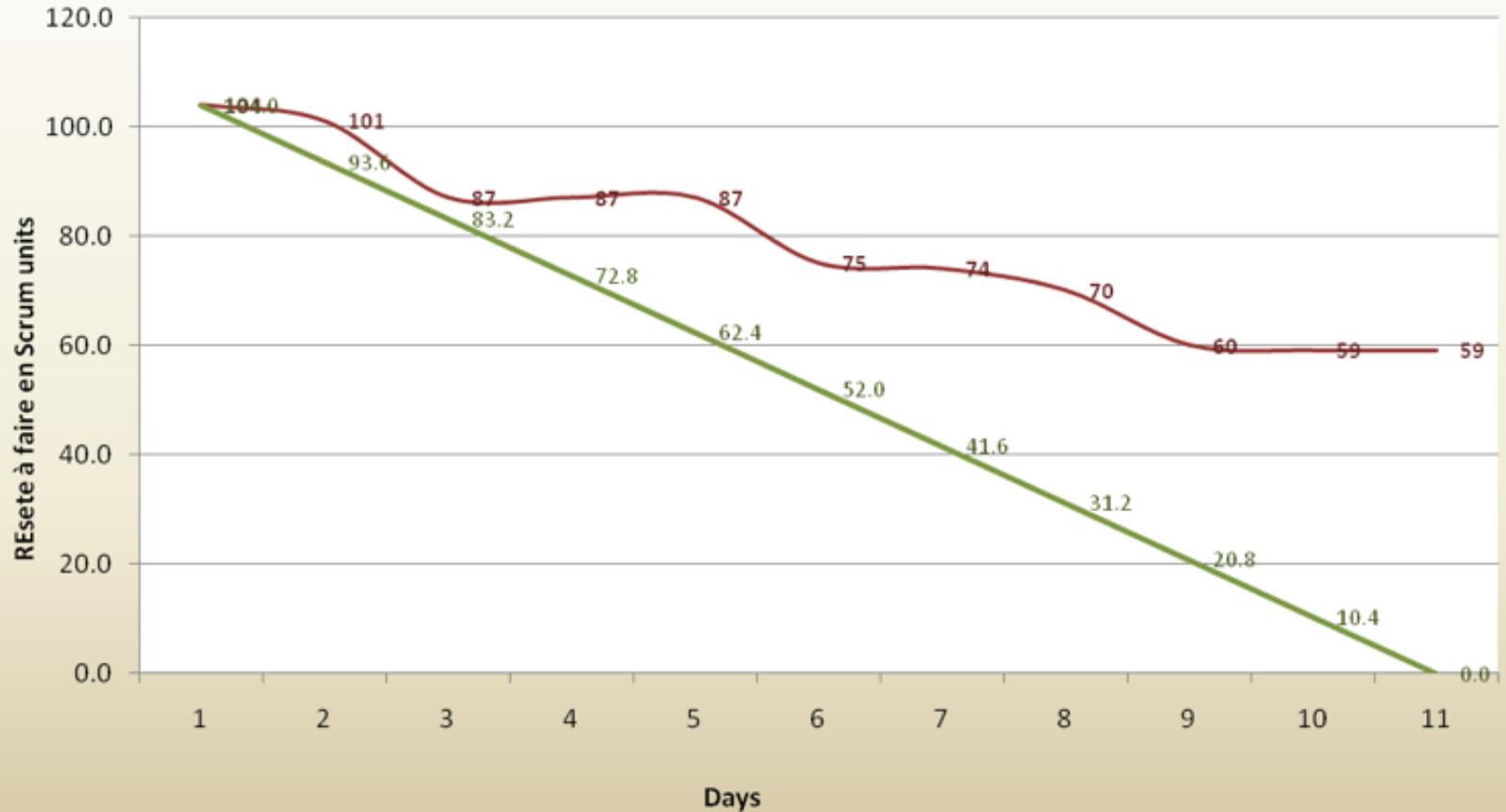


Courbe idéale

Durée du  
sprint fixée à  
10 jours

<http://www.frenchsug.org/display/FRSUG/Burndown+charts>

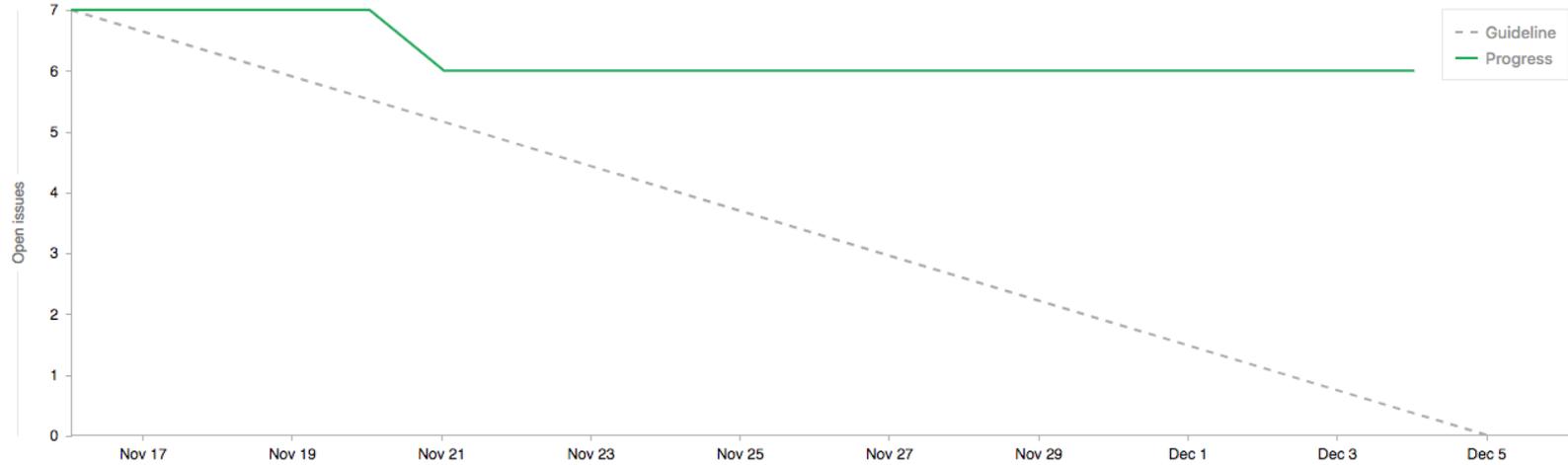
# Sprint burndown chart - sans avancement



<http://www.frenchsug.org/display/FRSUG/Burndown+charts>

## Burndown chart

Issues Issue weight



The tabs below will be removed in a future version

Learn more about [issue boards](#), to keep track of issues in multiple lists, using labels, assignees, and milestones. If you're missing something from issue boards, please create an issue on [GitLab's issue tracker](#).

Issues **7** Merge Requests **0** Participants **4** Labels **6**

Unstarted Issues (open and unassigned)	Ongoing Issues (open and assigned)	Completed Issues (closed)
4	2	1
<p>US Jouer contre une IA de niveau différent #30 <b>Dev</b> <b>Histoire</b> <b>IA</b> <b>To Do</b></p> <p>US Afficher les règles du jeu (coté PJR) #23 <b>Dev</b> <b>Doing</b> <b>Histoire</b></p> <p>US Choisir la lanque du jeu (coté PJR)</p>	<p>Configurer des types d'IA #32 <b>Dev</b> <b>IA</b> <b>To Do</b> 👤 👤</p> <p>Liaison nécessaire au déroulement de la partie #28 <b>Dev</b> <b>Doing</b> <b>Réseau</b> 🌱 🔥</p>	<p>Liaison nécessaire au démarrage d'une partie #27 <b>Dev</b> <b>Réseau</b> 🌱 🔥</p>

## Conception & Programmation IHM Terminé

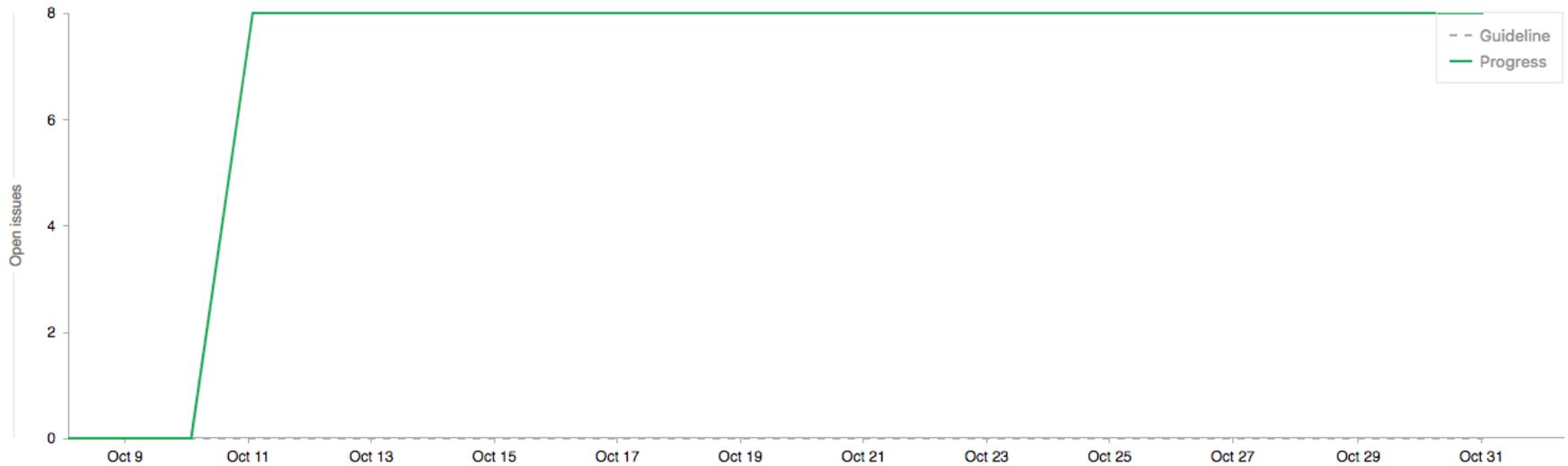
Done :

- Conception PJR, PCJ et PJV
- Conception et programmation des IHM du PJR et PCJ

Burndown chart

Issues

Issue weight



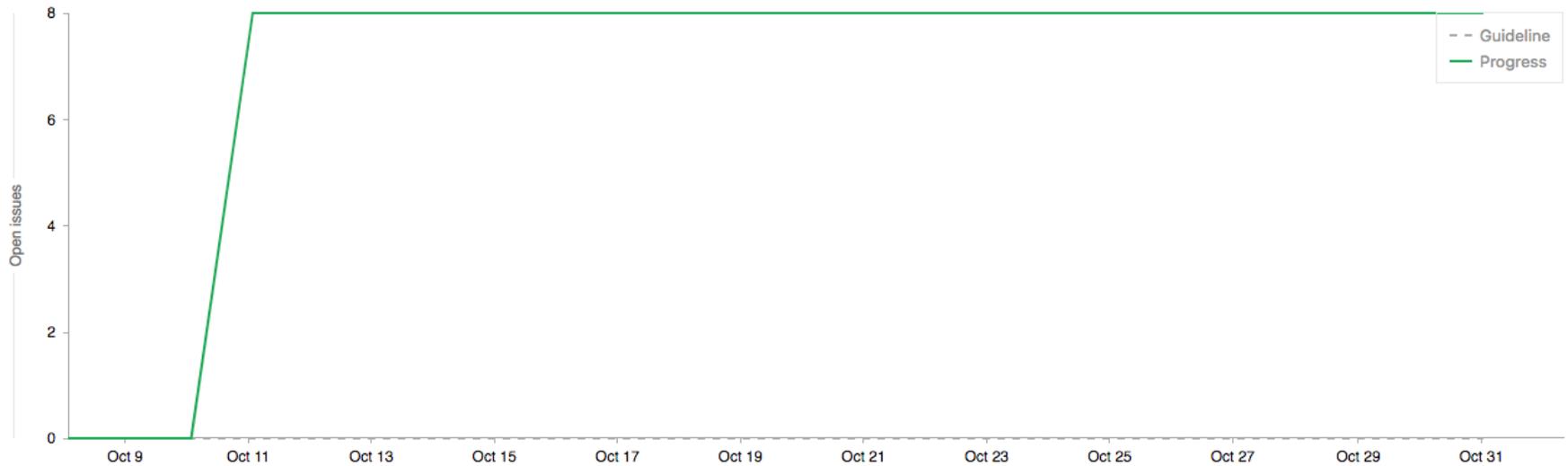
## Conception & Programmation IHM Terminé

Done :

- Conception PJR, PCJ et PJV
- Conception et programmation des IHM du PJR et PCJ

Burndown chart

Issues Issue weight



# POC

Done :

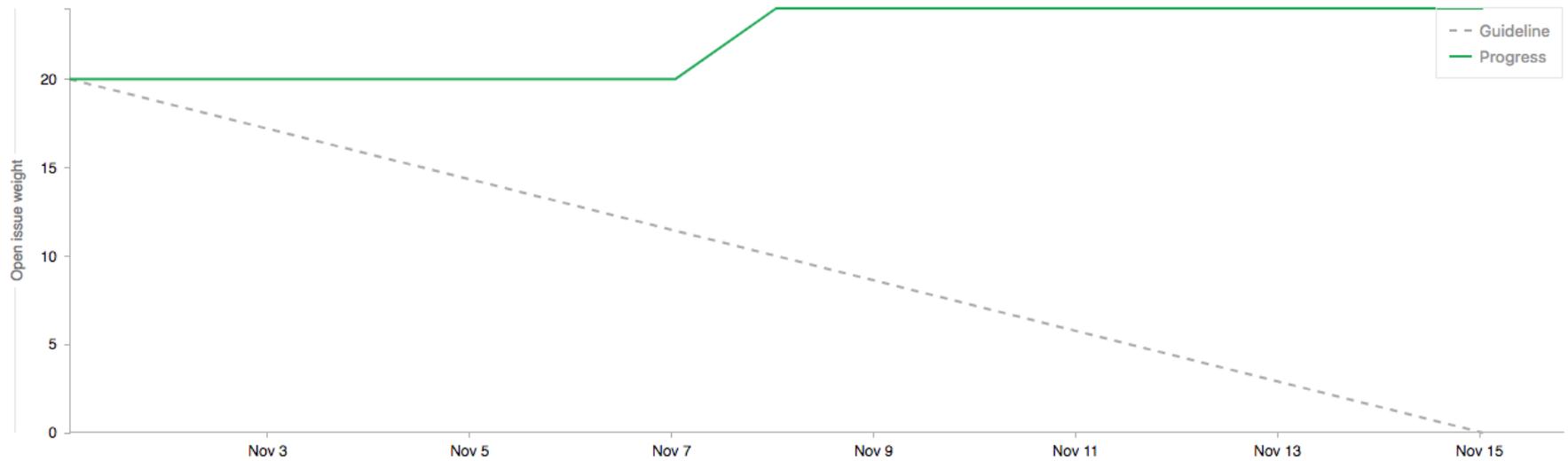
- Programmation PCJ, PJR et PJV

In progress :

- Programmation IHM avancée
- Ressource audio & graphique

Burndown chart

Issues Issue weight



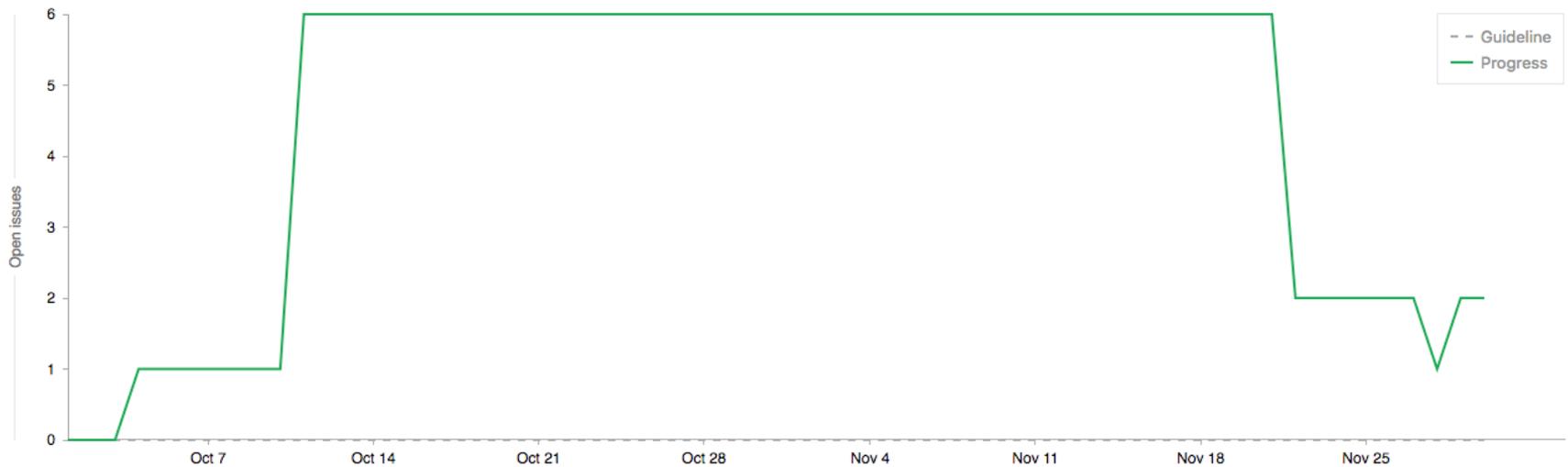
## Rendu intermédiaire et Présentation

Rendu Intermédiaire et vérification de la Gestion de de l'organisation et de version.

Présentation PT de l'avancement ce jour-ci.

Burndown chart

Issues Issue weight



# Planifier votre Sprint...

	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
<b>Mercredi 5 Décembre 2018</b>	S3T CM M331-Prod BLAY 508	S3T CM M315- CPOO BLAY 508	S3T Co zero M3 Rè 856 pré éco CN PA	G1 TD M322-Mod Math PANTZ 663	G1 TP M322-Mod Math PANTZ 663		G1 TP M315-CPOO LECAT 663	G1 TD M315-CPOO LECAT 663	G1 TP M311- Système CHIGNOLI 663	G1 TP M311- Système CHIGNOLI 663	
				G2 TD M315-CPOO LECAT 665	G2 TP M315-CPOO LECAT 665		G2 TD M322-Mod Math PANTZ 665	G2 TP M322-Mod Math PANTZ 665			
				G3 TD M315-CPOO BLAY 756	G3 TP M315-CPOO BLAY 756		G3 TP M311- Système CHIGNOLI 756	G3 TP M311- Système CHIGNOLI 756	G3 TD M316-BD Av BRUNEAU 756	G3 TD M316-BD Av BRUNEAU 756	
				G4 TD M311- Système BRUNEAU 761	G4 TD M311- Système BRUNEAU 761		G4 TD M315-CPOO BLAY 761	G4 TP M315-CPOO BLAY 761	G4 TP M331-Prod BLAY 761	G4 TD M331-Prod BLAY 761	
<b>Jeudi 6 Décembre 2018</b>		S3T CM M316-BD Av LE THANH 508		S3T DS M313-Alg Av SYSKA 508 223 amphi en même temps DS S1T M remplace D	S3T DS M313-Alg Av PALLEZ 508 - 1/3 temps 223 amphi en même temps DS S1T 1/3 temps surveilla : Nicolas Pourcelot et Leo Donati						
<b>Vendredi 7 Décembre 2018</b>	G1 TD M316-BD Av LE THANH 663	G1 TP M316-BD Av LE THANH 663		G2 TP M326- Anglais CHAGNON 665	G2 TD M326- Anglais CHAGNON 665		G1 TP M316-BD Av LE THANH 663	G1 TP M316-BD Av LE THANH 663			
	G2 TD M321-Proba DONATI 665	G2 TP M321-Proba DONATI 665		G3 TD M316-BD Av BRUNEAU 756	G3 TD M316-BD Av BRUNEAU 756		G2 TD M311- Système BRUNEAU 665	G2 TD M311- Système BRUNEAU 665			
				G4 TP M316-BD Av LE THANH 761	G4 TD M316-BD Av LE THANH 761		G3 TD M326- Anglais CHAGNON 756	G3 TP M326- Anglais CHAGNON 756			
							G4 TP M326- Anglais CHAMARANDE 761	G4 TD M326- Anglais CHAMARANDE 761	G4 TP M316-BD Av LE THANH 761	G4 TD M316-BD Av LE THANH 761	
<b>Samedi 8</b>											

	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
<b>Lundi 10 Décembre 2018</b>		S3T CM M324-SI FENEON 508	S3T Co zero M3 Ré 508 pré MIA	G1 TD M314-Web Serv ACUNDEGER 663	G1 TP M314-Web Serv ACUNDEGER 663		G1 TD M324-SI FENEON 663	G1 TP M324-SI FENEON 663	G1 TD M326- Anglais CHAGNON 663	G1 TP M326- Anglais CHAGNON 663		
				G2 TD M324-SI FENEON 665	G2 TP M324-SI FENEON 665		G2 TD M314-Web Serv ACUNDEGER 665	G2 TP M314-Web Serv ACUNDEGER 665	G2 TD M315- CPOO LECAT 665	G2 TP M315- CPOO LECAT 665		
				G3 TD M315-CPOO BLAY 756	G3 TP M315-CPOO BLAY 756		G3 TD M322-Mod Math DONATI 756	G3 TP M322-Mod Math DONATI 756	G3 TD M324-SI FENEON 756	G3 TP M324-SI FENEON 756	G4 TP M326- Anglais CHAMARANDE 761	G4 TD M326- Anglais CHAMARANDE 761
				G4 TD M322-Mod Math DONATI 761	G4 TP M322-Mod Math DONATI 761		G4 TD M315-CPOO BLAY 761	G4 TP M315-CPOO BLAY 761				
<b>Mardi 11 Décembre 2018</b>		S3T CM M331-Prod BLAY 508		G1 TP M321-Proba DONATI 663	G1 TD M321-Proba DONATI 663		G1 TD M331-Prod BLAY 663	G1 TP M331-Prod BLAY 663	G1 TD M326- Anglais CHAGNON 663	G1 TP M326- Anglais CHAGNON 663		
			G2 TD M326- Anglais CHAGNON 665	G2 TP M326- Anglais CHAGNON 665		G2 TD M311- Système BRUNEAU 665	G2 TP M311- Système BRUNEAU 665	G2 TD M331-Prod BLAY 665	G2 TP M331-Prod BLAY 665			
			G3 TD M331-Prod BLAY 756	G3 TP M331-Prod BLAY 756		G3 TD M326- Anglais CHAGNON 756	G3 TP M326- Anglais CHAGNON 756	G3 TD M321-Proba POURCELOT 756	G3 TP M321-Proba POURCELOT 756			
			G4 TD M311- Système BRUNEAU 761	G4 TD M311- Système BRUNEAU 761		G4 TD M321-Proba POURCELOT 761	G4 TP M321-Proba POURCELOT 761	G4 TD M324-SI FENEON 761	G4 TP M324-SI FENEON 761			
<b>Mercredi 12 Décembre 2018</b>		S3T CM M331-Prod BLAY Amphi BOIS 508 pretee à TC ; accord GEA		G1 TP M311- Système CHIGNOLI 663	G1 TP M311- Système CHIGNOLI 663				G1 TD M322-Mod Math PANTZ 663	G1 TP M322-Mod Math PANTZ 663		
			G2 TD M315-CPOO LECAT 665	G2 TP M315-CPOO LECAT 665		G2 TD M322-Mod Math PANTZ 665	G2 TP M322-Mod Math PANTZ 665					
			G3 TD M315-CPOO BLAY 756	G3 TP M315-CPOO BLAY 756		G3 TP M311- Système CHIGNOLI 756	G3 TP M311- Système CHIGNOLI 756					
						G4 TD M315-CPOO BLAY 761	G4 TP M315-CPOO BLAY 761	G4 TP M331-Prod BLAY 761	G4 TD M331-Prod BLAY 761			
<b>Jeudi 13 Décembre 2018</b>		S3T DS M312-Réseau PERALDI COURTOISIER LE THANH 223 508	S3T DS M312- Réseau PERALDI 508 1/3 temps		S3T DS M323-DroitTIC COURTOISIER PERALDI LE THANH 508 223	S3T DS M323- DroitTIC COURT 508						
<b>Vendredi 14 Décembre 2018</b>		G1 TP M315-CPOO LECAT 663	G1 TD M315-CPOO LECAT 663		G1 TP M315-CPOO LECAT 663	G1 TD M315-CPOO LECAT 663						
				G2 TP M326- Anglais CHAGNON 665	G2 TP M326- Anglais CHAGNON 665		G2 TD M321-Proba DONATI 665	G2 TP M321-Proba DONATI 665				
	G3 TP M325- ExprCom PORTUGAIS 656	G3 TD M325- ExprCom PORTUGAIS 656		G3 TD M314-Web Serv DIMOPOULOU 756	G3 TP M314-Web Serv DIMOPOULOU 756		G3 TD M326- Anglais CHAGNON 756	G3 TP M326- Anglais CHAGNON 756				
	G4 TP M326- Anglais CHAMARANDE 761	G4 TD M326- Anglais CHAMARANDE 761										

Semaines

36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	1	2
			4			2		2				13	12	7				

	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
<b>Lundi 17 Décembre 2018</b>	G1 TD M331-Prod BLAY 663		G1 TD M332A-PT-Dev 663				G1 TD M332A-PT-Dev 663		G1 TD M331-Prod 663		
	G2 TD M332A-PT-Dev 665		G2 TP M331-Prod BLAY 665				G2 TD M332A-PT-Dev 665		G2 TD M331-Prod 665		
	G3 TD M331-Prod FENEON 756		G3 TD M332A-PT-Dev 756				G3 TD M332A-PT-Dev 756		G3 TD M331-Prod 756		
	G4 TD M332A-PT-Dev 761		G4 TP M331-Prod FENEON 761				G4 TD M332A-PT-Dev 761		G4 TP M331-Prod FENEON 761		
<b>Mardi 18 Décembre 2018</b>	G1 TD M331-Prod FENEON 663		G1 TD M332A-PT-Dev 663				G1 TD M332A-PT-Dev 663		G1 TD M331-Prod 663		
	G2 TD M332A-PT-Dev 665		G2 TP M331-Prod FENEON 665				G2 TD M332A-PT-Dev 665		G2 TD M331-Prod BLAY 665		
	G3 TD M331-Prod BLAY 756		G3 TD M332A-PT-Dev 756				G3 TD M332A-PT-Dev 756		G3 TD M331-Prod 756		
	G4 TD M332A-PT-Dev 761		G4 TD M331-Prod BLAY 761				G4 TD M332A-PT-Dev 761		G4 TP M331-Prod FENEON 761		
<b>Mercredi 19 Décembre 2018</b>	G1 TD M332A-PT-Dev 663		G1 TD M331-Prod BLAY 663				G1 TD M332A-PT-Dev 663		G1 TD M331-Prod 663		
	G2 TP M331-Prod BLAY 665		G2 TD M332A-PT-Dev 665				G2 TD M332A-PT-Dev 665		G2 TD M331-Prod FENEON 665		
	G3 TD M332A-PT-Dev 756		G3 TD M331-Prod FENEON 756				G3 TD M332A-PT-Dev 756		G3 TD M331-Prod 756		
	G4 TP M331-Prod FENEON 761		G4 TD M332A-PT-Dev 761				G4 TD M332A-PT-Dev 761		G4 TD M331-Prod BLAY 761		
<b>Jeudi 20 Décembre 2018</b>	G1 TD M332A-PT-Dev 663		G1 TD M331-Prod FENEON 663		G1 TD M331-Prod BLAY 663						
	G2 TD M332A-PT-Dev 665		G2 TP M331-Prod BLAY 665		G2 TD M331-Prod 665						
	G3 TD M331-Prod FENEON 756		G3 TD M332A-PT-Dev 756		G3 TD M331-Prod FENEON 756						
	G4 TD M331-Prod BLAY 761		G4 TD M332A-PT-Dev 761		G4 TD M331-Prod 761						
<b>Vendredi 21 Décembre 2018</b>	S3T Soutenances M332A-PT-Dev REY BLAY Amphi BOIS						S3T Soutenances M332A-PT-Dev REY BLAY DARTIGUES-PALLEZ Amphi BOIS				
<b>Samedi 22 Décembre 2018</b>	8	9	10	11	12	13					

# Backlog

TODO

DOING

DONE

Valeurs de scrum

Organisation

Rôles

Artefacts

Réunions

Environnement

Conclusion

# Caractéristiques de Scrum

## Rôles

- Product Owner
- Scrum Master
- Equipe

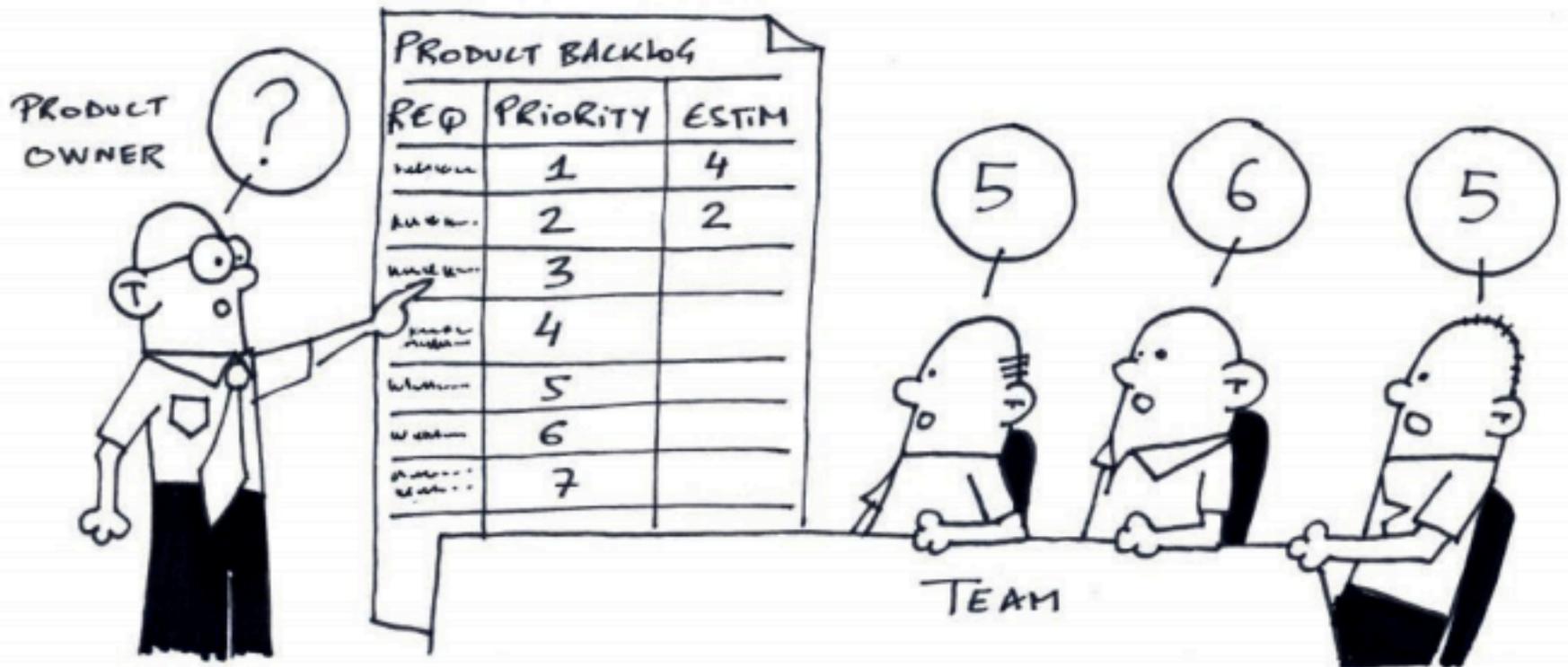
## Meetings

- Planification du sprint
- Scrum quotidien
- Revue de sprint
- Rétrospective

## Artefacts

- Backlog de produit
- Backlog de sprint
- Burndown Chart

# Meetings : Planification du sprint



# Meetings : Planification du sprint

L'équipe choisit, à partir du backlog de produits, les éléments qu'elle s'engage à finir.

- Le backlog de sprint est créé.
- Les tâches sont identifiées et estimées (1-16 heures)
- Collectivement, pas seulement par le ScrumMaster
- La conception de haut niveau est abordée

En tant que touriste  
potentiel dans la région,  
je veux voir les photos  
des hôtels

Coder la couche de persistance (8 heures)  
Coder l'IHM (4)  
Ecrire les test fixtures (4)  
Coder la classe foo (6)  
Maj les test de performance (4)

# Sprint Planning 2 : une approche

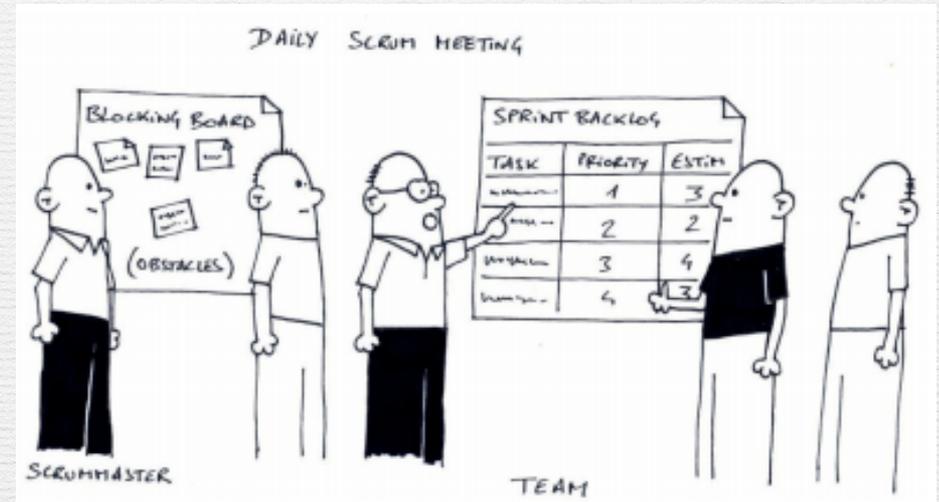
- ❧ Sprint Planning 2 est ici limité à 2 hours (6 histoires) ...
- ❧ Agenda for Sprint Planning 2
  - ❧ 14.00 - 14.05 Formation des paires et distribution des histoires
  - ❧ 14.05 - 14.35 **Concept** - Réflexion sur les aspects techniques -> Production de documents à présenter à l'équipe
  - ❧ 14.35 - 15.05 **Présentation** des paires limitée à 5 Minutes par histoire (Q/R comprises)
  - ❧ 15.05 - 15.35 **Tâches** - Chaque paire découpe les histoires en ensemble de tâches d'au plus un jour.
  - ❧ 15.35 - 16.00 Présentation des tâches en 4 Minutes maximum (25 Minutes / 6 Stories ).

# Sprint Planning 2 : une approche

- ➔ Au moins 2 personnes ont travaillé chaque tâche
- ➔ La réunion est structurée.
- ➔ Les solutions sont présentées et discutées avec l'ensemble de l'équipe qui peut alors s'entraider.

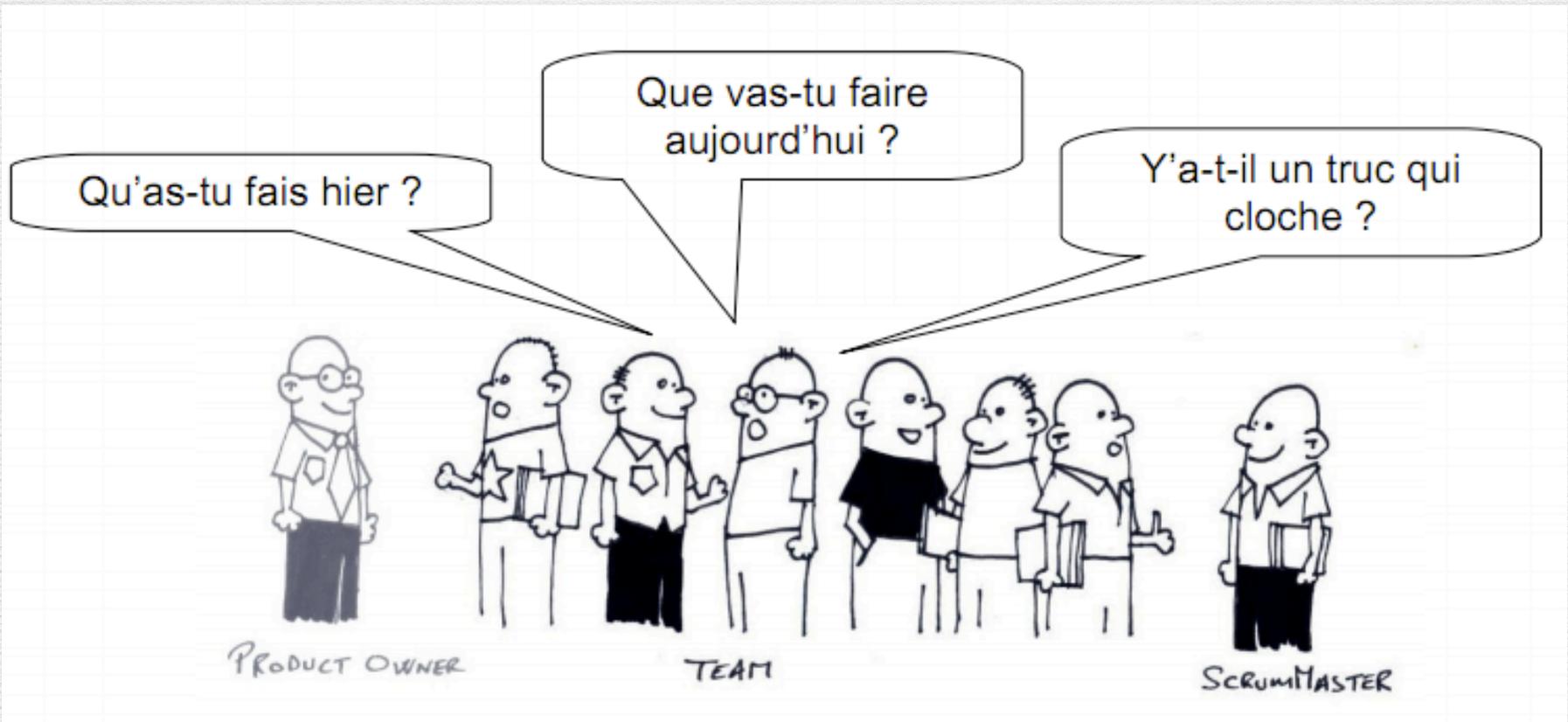
# Meetings : Scrum quotidien

- ❧ Tous les Jours
- ❧ 15 minutes (time boxed)
- ❧ Debout



- ❧ Pas fait pour résoudre les problèmes
  - ❧ Tout le monde est invité
  - ❧ Seuls les membres de l'équipe peuvent parler
- ❧ Permet d'éviter l'organisation d'autres réunions

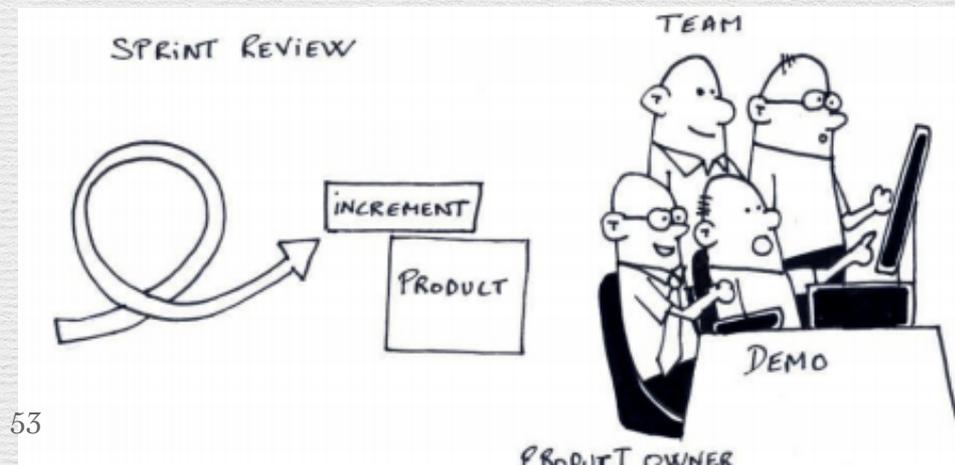
# Meetings : Scrum quotidien



Il ne s'agit pas de compte-rendus au Scrum Master.  
=> Ce sont des engagements devant les pairs

# Meetings : Revue de Sprint

- ❧ L'équipe présente ce qu'elle a fait pendant le Sprint.
- ❧ L'équipe effectue une démo des nouvelles fonctionnalités incluses dans le livrable de ce Sprint.
- ❧ La revue de Sprint est "informelle".
  - ❧ Le temps de préparation doit être minimisé.
  - ❧ Pas de slides, une démo si possible.
- ❧ Toute l'équipe participe.
- ❧ Tout le monde est invité.



# Mais que signifie TERMINE ? DONE?

- Il est interdit de livrer un item inachevé, même avec l'intention de « le terminer plus tard ».
  - ➡ Maintenir la confiance avec le client de ne pas « cacher » le travail non « terminé ».
- Functionality has been code reviewed, functionality has been integrated and built, acceptance tests have been run, and documentation has been created.
- Code adheres to standards, is clean, has been refactored, has been unit tested, has been checked in, has been built, and has had a suite of unit tests applied to it

# Meetings : Rétrospective

- A la fin de chaque sprint
- Permet de réfléchir régulièrement à ce qui marche et ce qui ne marche pas.
- Dure en général de 15 à 30 minutes.
- Fait à la fin de chaque Sprint.
- Toute l'équipe participe.
  - Scrum Master
  - Product Owner
  - Equipe
  - Eventuellement d'autres intervenants



# Backlog

TODO

DOING

DONE

valeurs de scrum

organisations

Rôles

Artefacts

Réunions

Environnement

Conclusion

# Environnement de collaboration

❧ Organisation en «war room»



# Backlog

TODO

DOING

DONE

valeurs de scrum

organisations

Rôles

Artefacts

Réunions

Environnement

Conclusion

# Conclusion (1)

- ❧ Méthode de gestion de projet – développement logiciel
- ❧ A compléter avec des techniques d'ingénierie logicielle (XP est un support intéressant, les Design patterns indispensables, ...)
- ❧ Conditions propices nécessaires
- ❧ Principal bénéfice : des équipes motivées

# Perspectives

## ❧ Défauts à palier

❧ Absence de dépendance entre les tâches

❧ Polyvalence des programmeurs

⇒ Grande **maturité** nécessaire

## ❧ Contrats à adapter

## ❧ Stratégie d'introduction de Scrum en entreprise



07 NOVEMBRE 2018 / STRATÉGIE

## Microservices et méthodes agiles piliers de la performance des entreprises

D'après une étude menée par Frost & Sullivan, 85% des décideurs informatiques mondiaux estiment que le choix d'architectures modernes comme les conteneurs et microservices ainsi que les méthodes...



19 MAI 2017 / GESTION DE CONTENU

## Foncia mise sur Scrum pour ses chantiers web et CRM

Le groupe immobilier Foncia a refondu ses sites web et intranet et créé une couche middleware pour lier son portail des comptes clients au système d'information.



26 MARS 2018 / SECTEUR PUBLIC - PRIVÉ EN INFORMATIQUE ET NTIC

## Agilité IT à l'échelle : Oui.SNCF, Pôle Emploi et BNP AM témoignent

A l'occasion de la conférence CIO « L'agilité IT à l'échelle » du 24 mai 2018, Henri Verdier, directeur de la DINSIC, Laurent Stricher, DGA en charge des SI de Pôle Emploi, Jean-Philippe Hervé,...



02 MAI 2018 / DÉVELOPPEMENT ET TESTS DE LOGICIELS

## Méthode agile : il faut toujours convaincre

Une étude réalisée par Freeform Dynamics et commandée par CA Technologies montre les avantages de l'adoption des méthodes agiles.

