

SCRUM en Bref

Rappels : étapes de développement de systèmes:

1. Étude des besoins
2. Analyse
3. conception
4. Implémentation
5. Test
6. Déploiement

Planification

Post-Mortem

SCRUM en Bref

Système comprend trois sous-systèmes:A,B,C



S-Système A

S-Système B

S-Système C



A1, B1, C2

A2, C1, A3

B2 B3 C3



SCRUM en Bref

- Méthodes agiles :

Définition: selon Scott Ambler «*Une méthode agile est une approche itérative et incrémentale pour le développement de logiciel, réalisé de manière très collaborative par des équipes responsabilisées appliquant un cérémonial minimal, qui produisent, dans un délais contraint, un logiciel de grande qualité répondant aux besoins changeants des utilisateurs*»

Scrum en Bref

- Valeurs: (4 valeurs)
 1. Les personnes et leurs interactions sont plus importantes que le processus et les outils.
 2. Un logiciel qui fonctionne prime sur la documentation.
 3. La collaboration avec les clients est préférable à la négociation contractuelle.
 4. La réponse au changement passe avant le suivi d'un plan.

Scrum en Bref

- Principes: (12 principes)
 1. Satisfaire le client en livrant tôt et régulièrement des logiciels utiles qui offrent une véritable valeur ajoutée.
 2. Accepter les changements même tard dans le développement.
 3. Livrer fréquemment une application qui fonctionne.
 4. Collaborer quotidiennement entre clients et développeurs.
 5. Bâtir le projet autour de personnes motivées en leur fournissant environnement et support, et en leur faisant confiance.
 6. Communiquer par des conversations face à face.
 7. Mesurer la progression avec le logiciel qui fonctionne.
 8. Garder un rythme de travail durable.
 9. Rechercher l'excellence technique et la qualité de conception
 10. Laisser l'équipe s'auto-organiser.
 11. Rechercher la simplicité.
 12. À intervalle régulier, réfléchir aux moyens de devenir plus efficace.

SCRUM en Bref

- SCRUM est la méthode agile la plus populaire (avec XP).
- SCRUM signifie mêlée en rugby. Scrum utilise les valeurs et l'esprit du rugby et les adapte aux projets de développement
- Scrum sert à développer des produits, en quelques mois tout au plus. Les fonctionnalités souhaitées sont collectées dans le **backlog du produit** et classées par priorités. C'est le **Product Owner** qui est tenu responsable de la tenue de ce *backlog*.

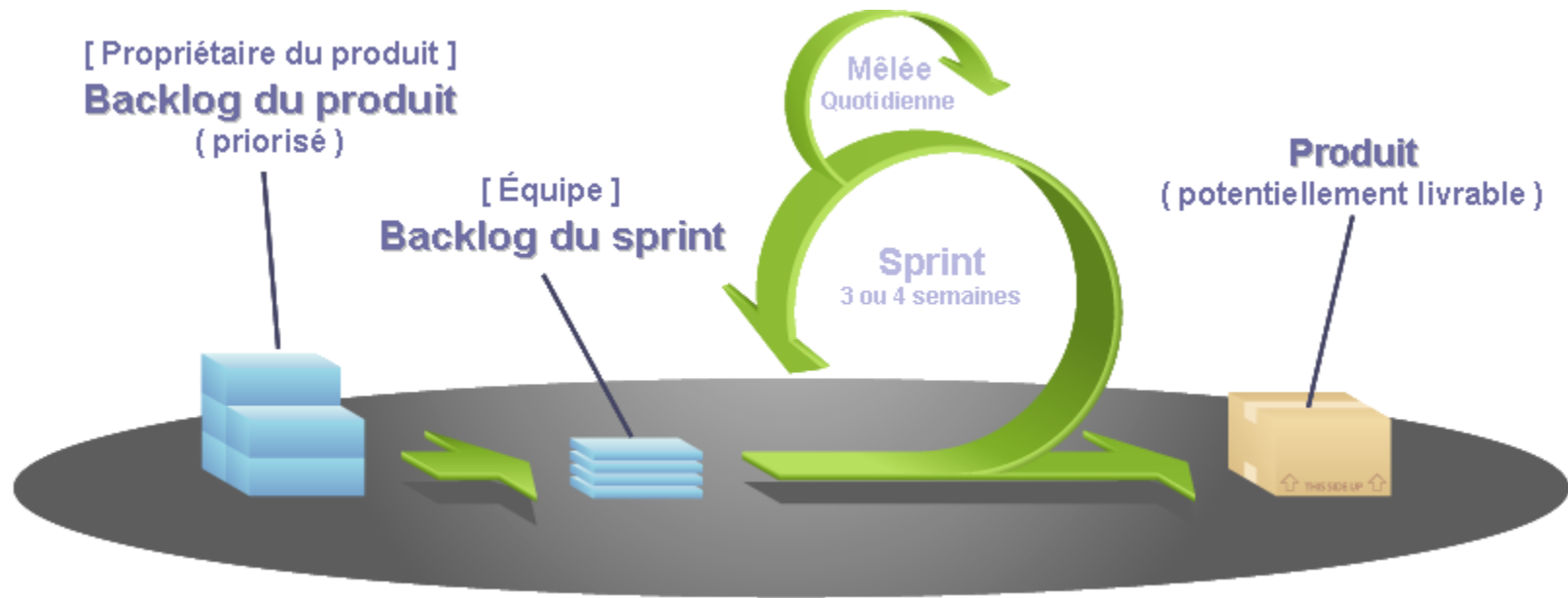
SCRUM en Bref

- Une **version (release)** est produite par une série d'itérations d'un mois, parfois même de 15 jours, appelés **sprint**. Le contenu d'un *sprint* est défini par l'équipe avec le Product Owner, en tenant compte des priorités et de la capacité de l'équipe.
- Pendant un *sprint*, des points de contrôle sur le déroulement des tâches sont effectués lors des mêlées quotidiennes (*scrums*). Cela permet au **ScrumMaster**, l'animateur chargé de faire appliquer Scrum de déterminer l'avancement par rapport aux engagements et d'appliquer, avec l'équipe, des ajustements pour assurer le succès du *sprint*.

SCRUM en Bref

- À la fin de chaque *sprint*, l'équipe obtient un **produit partiel**, (qui s'enrichit d'un nouveau incrément à chaque *sprint*) **qui fonctionne**. Il est potentiellement livrable. on évaluation et le *feedback* récolté permettent d'ajuster le *backlog* pour le *sprint* suivant.

SCRUM en Bref



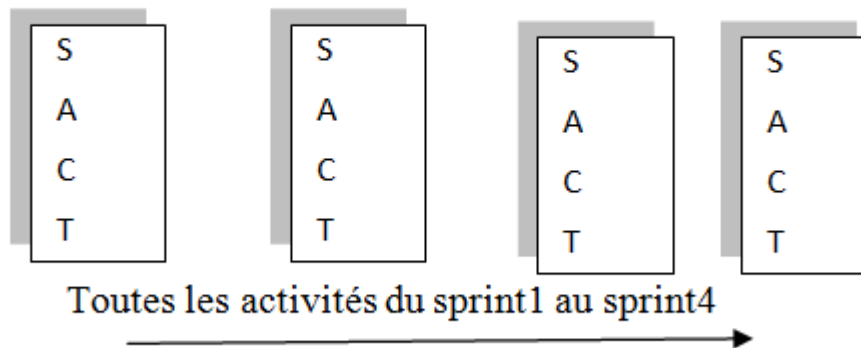
COPYRIGHT © 2005. MOUNTAIN GOAT SOFTWARE

CRUM en Bref

- Activités et cycles de développement

- Spécification fonctionnelle (Requiereements ou étude des besoins fonctionnels)
- Architecture (conception)
- Codage (et test unitaire)
- Test (intégration)

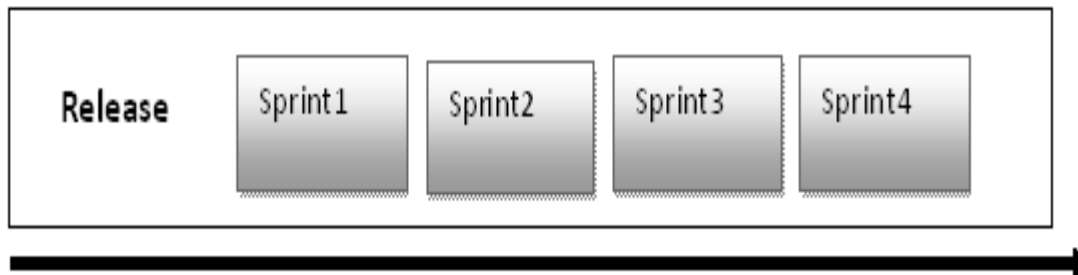
Cycle SCRUM : les sprints et leurs phases se déroulent en parallèle.



SCRUM en Bref

- Aspect temporel:
 - Une Release est un ensemble de sprint dont le résultat est un produit qui représente une valeur à ses utilisateurs.

Dans le processus de développement SCRUM, le jalon mineur correspond à la fin d'un *sprint* et le jalon majeur correspond à la production de la *release*.



SCRUM en Bref

- Pour une équipe, une release dure environs 3 mois avec des sprints de deux à trois semaines. Ce qui permet d'avoir de quatre à 6 sprints dans une release.
- Il n'y a pas de chevauchement entre les sprints. Ils s'enchaînent sans délais.
- La fin d'un sprint peut être un produit potentiellement livrable.
- Le résultat d'une *release* est le produit livrable fourni à ses utilisateurs. La façon dont il est fourni dépend de son déploiement.
- Souvent, le jalon majeur que représente la *release* correspond à une annonce marketing.

SCRUM en Bref

- **Release comme produit**

Le [dictionnaire du jargon français](#) définit une release comme suit :

- nom féminin. Version d'un logiciel effectivement diffusée, donc lâchée dans la nature. Synonyme de « Mise sur le marché ».
- Cette définition dit clairement qu'il y a des versions qui ne constituent pas des releases. Dans le cadre d'un développement de type Scrum, on produit deux autres types de version :
- la version démontrée à la fin d'un sprint. En plus d'être montrée lors de la revue, elle peut être utilisée par des clients sélectionnés pour qu'ils jouent avec, dans le but de limiter les risques sur l'ergonomie et le fonctionnel.
- les versions intermédiaires produites pendant le sprint. Elles sont parfois appelées des **builds**. Elles sont utilisées par l'équipe de développement et le directeur de produit pour passer les tests fonctionnels.

SCRUM en Bref

Le product Owner: Est l'expert du domaine (niveau métier).

En tant que représentant des clients et utilisateurs, il est responsable de définir les caractéristiques du produit développé par l'équipe, en termes de :

- Fonctionnalités offertes. Plus précisément, il identifie chaque exigence que doit satisfaire le produit et la collecte comme élément du backlog de produit. Il est souhaitable d'inclure les tests d'acceptation .
- Priorité. C'est lui qui définit l'ordre dans lequel ces éléments seront développés en fonction de la valeur qu'ils apportent aux clients et utilisateurs. Cela permet d'alimenter l'équipe avec un backlog de produit prêt pour la planification des sprints
- but. C'est lui qui définit l'objectif d'une release et qui prend les décisions concernant le planning de la release.
- Son implication dans le projet est capitale pour la réussite de celui-ci.

SCRUM en Bref

Le Scrum Master: C'est le coach de l'équipe (ancien chef de projet). Il a pour rôle:

- dans le cadre du développement d'un produit, d'aider l'équipe à travailler de façon autonome et à s'améliorer constamment. Il est le garant de l'application du processus, Scrum en l'occurrence.
- S'assurer que l'équipe bénéficie des meilleures conditions pour accomplir les tâches
- éliminer les obstacles : prendre en compte les problèmes qui surviennent à tout moment sur un projet pour les éliminer au plus vite, en évitant qu'ils ralentissent l'équipe. Il protège l'équipe des interférences extérieures.
- faire en sorte que l'équipe reste concentrée sur le véritable objectif du projet, qui est de réaliser les éléments du Backlog en collaboration étroite avec le Product Owner , et soit productive. Il s'assure que chacun participe pleinement aux travaux de l'équipe.
- Organise et anime les réunions qui constituent le cérémonial.

SCRUM en Bref

Exemple de rencontres SCRUM: rencontre pour chaque itération (Sprint) dans le processus SCRUM.

É: Équipe

SM: Scrum Master

PO: Product Owner

H: Haute direction et le client

Rencontre	Durée	Entre	Gérée par
Création Sprint backlog	1j	PO,É	SM
Scrum Journalier	15 mn	É,SM	SM
Revue sprint (Démo)	4 heures	PO,É,SM.H	SM et É
Rétrospective sprint	3 heures	É,SM	SM

SCRUM en Bref

Le cœur de SCRUM: la liste des requis priorisés:

Scrum débute avec **un produit backlog**, qui est une liste des requis priorisés, «stories» ou uses case.

Ces éléments(du backlog) servent à articuler et à finaliser ce que le client désire obtenir dans son vocabulaire et sa terminologie.

Le Produit Backlog doit être un document partagé, détenu par le PO.

Garder le **produit backlog** niveau métier. Il doit focaliser sur les buts métier et non les technologies.

SCRUM en Bref

- Les stories: (VS --- les cas d'utilisation)

Chaque story peut-être présentés sous le format suivant:

- ID: un numéro d'identification unique
- Nom : un nom court et représentatif (exemple: ajouter des éléments au panier)
- Test d'acceptation: description de haut niveau expliquant comment la story sera testée lors de la démo
- Notes: indiquant d'autres informations complémentaires, utiles. Une note doit être courte.

SCRUM en Bref

SCRUM est un développement léger et agile : Les phases de développement sont :

- Création du **backlog** (un to do list) de toutes les fonctionnalités d'un projet.
- Dans un backlog de produit, les stories sont rangées (Classées) selon l'ordre envisagé pour leur réalisation. Cette notion de priorité prend une grande importance dans le développement itératif.
- Création d'un sprint backlog : fonctionnalités à compléter durant la durée du sprint (15 jours ou un mois)
- Effectuer des rencontres quotidiennes durant le sprint : des mêlées quotidiennes (*scrums*).
- Finalisation du sprint avec démonstration et évaluation

SCRUM en Bref

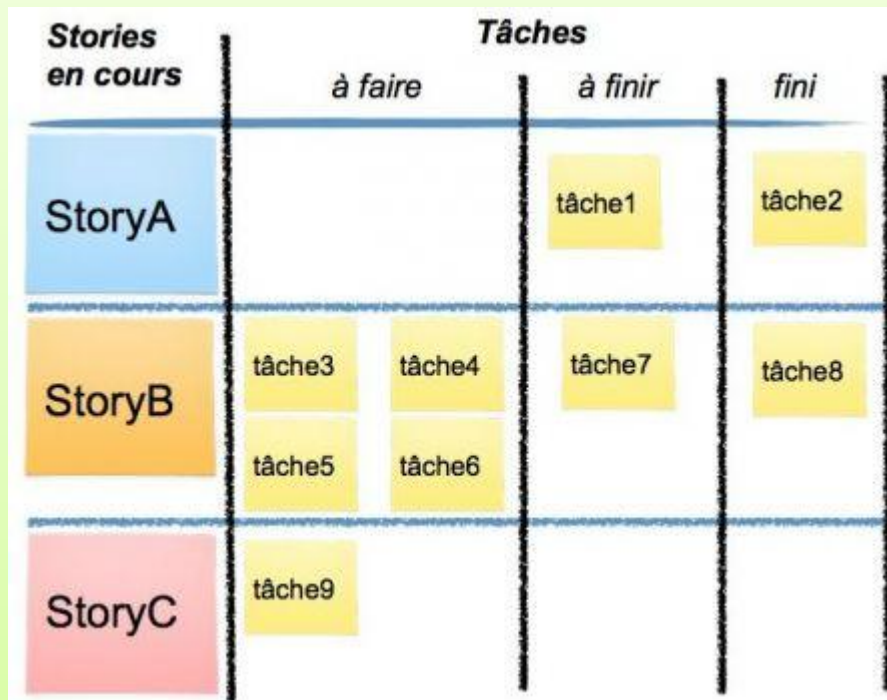
Le sprint zéro:

Le développement agile a besoin d'un sprint de départ, qui ne se termine pas nécessairement par une livraison. D'une durée variable, sert à mettre le projet sur de bons rails et d'apprendre à l'équipe de travailler ensemble. Concrètement, ce que l'on doit faire durant le sprint Zéro est :

- Partager une vision claire du projet
- Préparer l'environnement de développement
- Produire un backlog du produit estimé et priorisé
- Roder l'équipe sur le backlog initial
- Définir la posture ergonomique de l'interface
- Déterminer un plan de Release.
- Selon le contexte, travailler sur l'architecture
- S'offrir une belle rétrospective.

SCRUM en Bref

- Le Task Board: simple et visuel, destiné principalement aux membres de l'équipe. Le Task Board représente l'avantage de fournir un moyen efficace de s'organiser et de voir en un clin d'oeil le reste à faire.



SCRUM en Bref

Très souvent le Task-Board est matérialisé par un tableau blanc ou de liège. Des post-it correspondant aux tâches sont accrochées au tableau et déplacées en fonction de l'avancement du projet.

La première colonne prévoit toutes les stories, qui sont traitées dans le sprint.

La deuxième colonne prévoit toutes les tâches nécessaires pour réaliser la story.

La troisième colonne prévoit les tâches en cours

La quatrième colonne prévoit les tâches à vérifier en tenant compte des tests d'acceptation.

Enfin la cinquième colonne indique les tâches terminées. La story est terminée lorsque les colonnes 2,3 et 4 sont vides

Concrètement, chaque membre de l'équipe prend une carte de la colonne no2 , y inscrit ses initiales et la déplace au fur et à mesure.

SCRUM en Bref

Points clefs:

- Backlog du produit priorisé et quantifié. (effort voir --- Planning Poker)
- Release
- Sprint
- Scrum quotidiens
- Stories + tests d'acceptation
- PO
- SM
- Équipe ne changent jamais durant un sprint
- Task-board.