

MGL7250 – Processus de développement Agile

Scrum

Jacques Berger

Objectifs

Présenter Scrum

Prérequis

Aucun

Scrum

Framework de résolution de problèmes complexes

Développement itératif et incrémental

Objectifs :

- Rendre le processus plus prévisible
- Contrôler les risques

Piliers

Transparence

Les résultats doivent être visibles

Ce qui est vu doit être conforme à la réalité

Inspection

Suffisamment fréquente pour détecter rapidement tout écart inacceptable

Habilité et assiduité des individus

Piliers

L'adaptation

Lorsque nécessaire, on doit ajuster le processus rapidement pour éviter plus d'écart

L'équipe Scrum

Vise la flexibilité et la productivité

S'organise elle-même

Possède toutes les compétences pour le projet
(pluridisciplinarité)

Développe de façon itérative

L'équipe Scrum

3 rôles

ScrumMaster

Product owner

Development Team

ScrumMaster

S'assure que l'équipe respecte les valeurs, pratiques et règles de Scrum

Encadre et guide l'équipe pour la rendre plus productive

ScrumMaster

Élimine les obstacles pour mieux performer

Joue un rôle de leader de l'équipe

Product owner

Gère le carnet du produit et le rend visible à tous

S'assure de la valeur du travail de l'équipe

Product owner

Une seule personne, pas un comité

Détermine les priorités des tâches, personne d'autre ne peut manipuler les priorités

Development Team

Objectif : transformer les tâches du carnet de produit en fonctionnalités livrables

Tous contribuent

Pas de titre dans l'équipe ni de groupe dédié à un domaine de compétence; tous le monde est appelé à tout faire

Development Team

L'équipe s'organise elle-même

L'équipe détermine comment elle implémente les fonctionnalités du carnet de produit

Taille optimale : 5 à 9 personnes

Scrum Team

La Scrum Team est composée de :

Development Team

ScrumMaster

Product owner

Blocs de temps

Sprint

Réunion de planification de sprint

Revue de sprint

Rétrospective de sprint

Mêlée quotidienne

Sprint

Une itération

La composition de l'équipe et les objectifs de qualité doivent rester les mêmes durant le sprint

Activités :

- Réunion de planification de sprint

- Développement

- Revue de sprint

- Rétrospective du sprint

Sprint

Les sprints se succèdent les uns à la suite des autres

Un sprint pourrait être annulé (rare)

Réunion de planification de sprint

Planifier l'itération

Pour un sprint d'un mois, la réunion est limitée à 8 heures : 2 parties égales de 4 heures chacune

- Déterminer ce qui sera fait durant le sprint

- Déterminer comment les fonctionnalités seront développées

Un objectif doit être fixé pour le sprint

Réunion de planification de sprint

Les éléments du carnet de produit qui ont été sélectionnés vont être découpés en plusieurs tâches

Une tâche ne devrait pas prendre plus d'une journée de travail

Revue de sprint

À la fin du sprint

Pour une itération d'un mois, limitée à 4 heures

L'équipe et les parties prenantes discutent de ce qui a été accompli durant le sprint et de ce qui devra être fait durant le prochain sprint

Favorise un environnement de collaboration entre les parties prenantes

Rétrospective de sprint

L'équipe revoit son processus de développement pour l'améliorer

Inspecter le déroulement du sprint

- Les individus

- Les relations interpersonnelles

- Les processus

- Les outils

Rétrospective de sprint

Ce qu'on pourrait améliorer :

- La composition de l'équipe

- La logistique des réunions

- Les outils

- Les méthodes de communication

- Etc.

On établit des actions mesurables à réaliser
durant le prochain sprint

Daily Scrum

Réunion informelle quotidienne

Chaque jour, au même endroit, à la même heure

Le Daily Scrum ne dure que 15 minutes

Inspection et adaptation des processus

Daily Scrum

Seulement le Development Team, le ScrumMaster et le Product owner ont le droit de parole

Uniquement la présence du Development Team est requise

Daily Scrum

Améliore la communication

Élimine le besoin d'avoir d'autres réunions

Décélérer les obstacles au projet et les supprimer

Prise de décision rapide

Meilleure vision du projet

Artéfacts

Carnet de produit
Carnet de sprint

Carnet de produit

Liste des fonctionnalités à développer

Responsabilité du product owner

Évolue durant le projet

Les éléments y apparaissent en ordre de priorité

Carnet de produit

On y retrouve :

- Les fonctionnalités

- Les technologies

- Les améliorations

- Les corrections

Pour chaque élément, on indique :

- Une description

- Une priorité

- Une estimation

Carnet de sprint

La liste des tâches à effectuer pour transformer les éléments du carnet de produit en fonctionnalités

Ne liste que les tâches à faire dans ce sprint

Complété

Lorsqu'une tâche est complétée, on doit l'identifier comme telle

La définition du terme "complété" peut varier d'une équipe à l'autre

Complété

Complété pourrait vouloir dire, par exemple :

Le code a été écrit

Le code a été nettoyé

Le refactoring a été fait

Compilé

Testé

Complété

Éléments qu'on pourrait considérer dans la définition :

Analyse

Conception

Programmation

Refactoring

Documentation

Tests (unitaires, fonctionnels, régression, etc.)

Plus loin...

Scrum

<http://www.scrum.org/>

Les guides Scrum (plusieurs langues)

<http://www.scrum.org/scrumguides/>