

Projet dirigé

SCRUM-2

SCRUM,

Plan de la séance

- Rappels: Le backlog
- Rappels: Prioriser les user-stories
- Estimation des user-stories

Rappel , le backlog

Le backlog ... un peu plus:

- Le cœur de SCRUM est le *Product Backlog* ou **backlog du produit** qui représente la liste des requis **priorisés. C'est un tableau de user-stories**
- SCRUM débute avec un produit backlog priorisé.
- Chaque entrée du backlog représente une user-story décrite dans le langage et la terminologie du client. Chaque entrée sert à finaliser ce que le client désire obtenir.
- Le Backlog doit être un document partagé, détenu par le PO.
- Le backlog du produit est vivant.
- Garder le **produit backlog** niveau métier. Il doit focaliser sur les buts métier et non les technologies.

Rappel, le backlog

- **Ce qu'il faut faire :**
 - Cultiver le backlog : le backlog évolue dans le temps, il faudra le mettre à jour.
 - Partager le backlog avec toute l'équipe
 - Surveiller la taille du backlog : ne pas avoir plus de 150 éléments à faire dans le backlog
- **À Éviter :**
 - D'avoir plusieurs backlog pour le même de produit
 - De ne pas avoir de backlog
 - De confondre le backlog de produit avec le backlog de sprint

Rappel, MoScow

Prioriser les éléments du backlog de produit: MoSCoW

La technique utilisée pour prioriser les besoins dans un contexte itératif est celle de MoSCoW. L'avantage de la méthode *MoSCoW* réside dans la signification de l'acronyme, qui est plus compréhensible que d'autres techniques de priorisation comme élevé/moyen/faible

- **M** pour **Must Have** : **DOIT** être fait. L'exigence est essentielle. Si elle n'est pas faite le projet échoue. On peut dire également priorité haute.
- **S** pour **Should Have** : Il s'agit d'une exigence essentielle, qu'il faut faire dans la mesure du possible (**DEVRAIT**). Mais si elle n'est pas faite, on peut la contourner et la livrer plus tard.
- **C** pour **Could Have**: Il s'agit d'une exigence souhaitable. Elle **POURRAIT être** faite dans la mesure où elle n'a pas d'impact sur les autres tâches
- **W** pour **Won't Have** Il s'agit d'une exigence «Luxe». **NE SERA PAS** faite cette fois mais plus tard, mais intéressante et à garder pour la prochaine version

SCRUM, estimation d'une story

Comment estimer une story ?

- **Demander à un expert:**

c'est bien mais le problème c'est qu'il va se baser sur son expérience, sa capacité. Dans les approches agiles, le développement se fait en équipe. Parfois il est difficile d'avoir un expert dans l'équipe.

Demander à Usain Bolt le temps à mettre pour courir le 100 m ?

- **Analogie:**

Par analogie avec ce que vous connaissez : c'est un peu ce que nous faisons d'habitudes. On dira qu'une story est un peu plus longue que la story précédente. Ou qu'une story A prendra deux fois plus de temps qu'une story B..

- **Découper et détailler.**

C'est plus simple de dire qu'une fonctionnalité ou une petite story sera implémentée dans 3 jours que de dire que la story sera implémentée dans 102 jours ??

SCRUM, estimation d'une story

Mike Cohen(un des contributeur à SCRUM) à propos de l'estimation des user-stories :

- Prenez une équipe composée d'un chirurgien du cerveau et d'un enfant. Le backlog de produit contient les stories suivantes :
 - En tant qu'enfant, je dois coller 1000 timbres sur 1000 enveloppes
 - En tant que chirurgien, je dois faire une opération simple au cerveau.
- Quelle est la story qui nécessite le plus de points ?

Il est probable que les deux stories se terminent en même temps. Que les deux stories aient besoin d'un même nombre de points pour se terminer.

Mais, si la question est : Quelle est la story la plus complexe? La réponse est claire : celle du chirurgien

SCRUM, le planning Poker

Comment estimer une story ? le planning Poker

Pour commencer la séance de planification, il suffit de choisir une story connue de TOUS, (baseline) pour laquelle l'équipe décide en commun de lui fixer une valeur. Et, il est préférable de choisir une story de taille moyenne (3 ou 5) pour laisser une marge vers le bas et vers le haut

1. Le PO présente la story.
2. Les membres de l'équipe posent des questions pour clarifier la story.
3. Tous les participants présentent en même temps la carte choisie pour l'estimation
4. L'équipe discute des différences éventuelles entre les estimations.
5. On recommence jusqu'à une convergence des estimations.
6. On passe à la prochaine story.

Attention: complexité ne veut pas dire plus de points. (plus long)

Les chiffres sur les cartes sont: : 0, 0.5, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 20, 40, 100, « ∞ » et « ? ».

SCRUM, le planning Poker

Comment estimer une story ?

Les valeurs des cartes ne représentent pas une charge en termes de jours-hommes, et donc pas directement une durée de réalisation. Ces valeurs sont des points prenant en compte la durée de réalisation d'une tâche, mais surtout sa complexité seule, et aussi par rapport aux autres fonctionnalités demandées. Il s'agit uniquement d'un nombre de points.

- Une valeur de 0 représente une fonctionnalité déjà mise en place, ou ne demandant pas d'effort particulier.
- Les valeurs 0.5 et 1 peuvent être utilisées pour des tâches particulièrement simples,
- 3 et 5 pour des tâches un peu plus complexes.
- Au-delà, la réalisation demande des travaux plus conséquents ou plus complexes.
- La valeur 100 représente une grande complexité et un grand nombre d'heures de travail. Il faudra sans doute découper
- La carte portant le symbole « ∞ » (infini) représente toute tâche valant plus de 100. Il s'agit donc d'un travail particulièrement long ou complexe nécessitant une attention particulière. Généralement, une fonctionnalité recevant cette note a peu de chance de pouvoir être embarquée dans le sprint à venir.

SCRUM



CONCLUSION



QUESTIONS ??