

Projet dirigé

SCRUM -3

SCRUM,

Plan de la séance

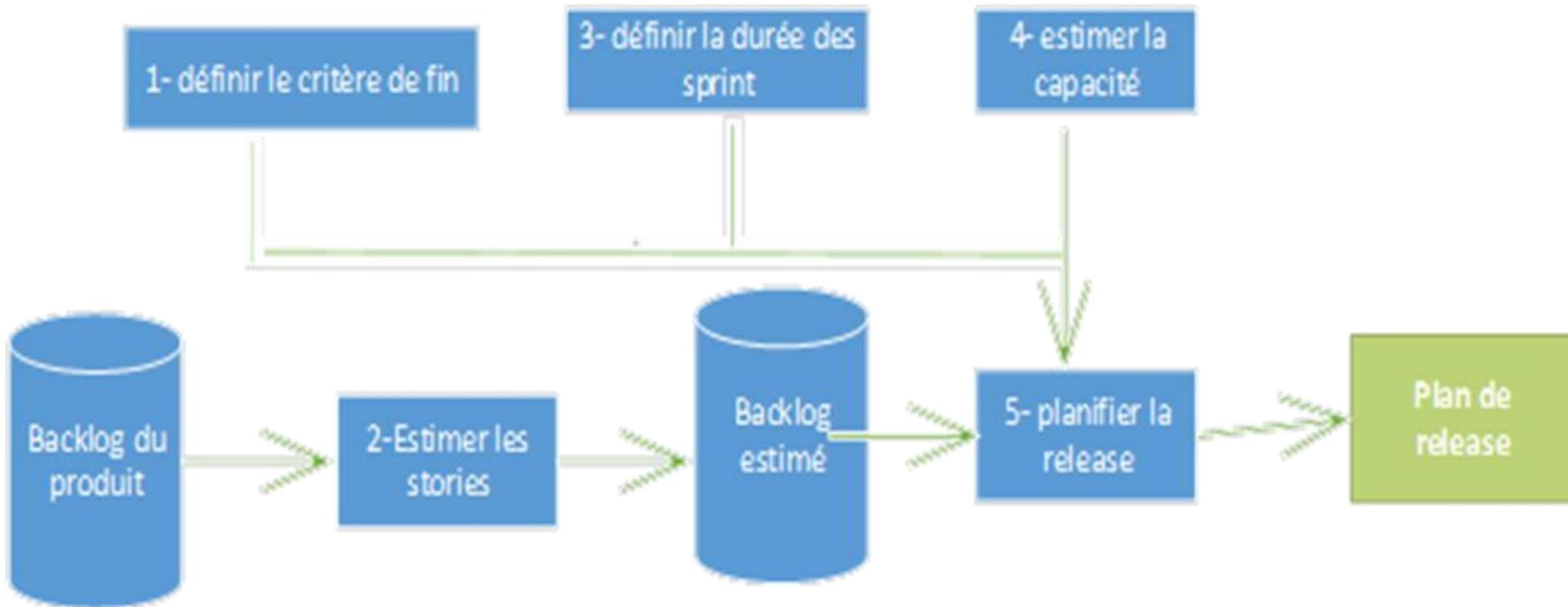
- Retour sur la dernière séance
- Planifier une Release
 - Déterminer la date de fin de Release
 - Estimer les stories
 - Déterminer la durée d'un sprint
 - La vélocité de l'équipe
 - Le plan de Release.

SCRUM, planifier son projet

Planifier son projet avec SCRUM

- Une release est une séquence de sprints,
 - mais quand finit-elle?
 - Comment la planifier pour livrer un produit fini et à temps ?
 - Combien de sprints la release contiendra-t-elle ?
 - Quelle est la durée d'un sprint ?

SCRUM, planifier son projet



SCRUM, définir la date fin.

Étape 1: définir la fin de la release :

- Quand le backlog est vide. Mais le backlog est vivant
- Fixer les éléments à livrer à l'intérieur du backlog pour la Release courante. Les autres éléments seront livrés dans une nouvelle version: C'est ce qu'on appelle une Release à paramètres fixés. (le backlog étant priorisé → on livre les éléments prioritaires en premier
- Fixer la date fin à l'avance: cette façon de faire permet de fixer les éléments à livrer compte tenu de la date de livraison.

SCRUM, définir la date fin.

Avantages d'une release à date fixe

- Elle donne un objectif précis pas lointain ---> motivation de l'équipe
- Elle impose au Product Owner d'avoir une réflexion poussée sur les priorités des éléments du backlog
- Des éléments du backlog ayant peu d'intérêt ne seront pas développés.
- On passe moins de temps à planifier puisque la date de livraison est connue.

Une release à date fixée et à durée uniforme (exemple une durée de 3 mois) est la formule la plus facile à mettre en œuvre.

SCRUM, estimation

Étape 2: Estimer les stories

- L'estimation se fait en équipe: exemple du planning Poker

SCRUM, la durée de sprint

Étape 3:Définir la durée de sprint

- Lorsqu'on utilise une approche agile pour le développement logiciel, la question fondamentale est de déterminer la durée d'un sprint. Chaque projet est différent. Il n'y a donc pas de réponse universelle.
- Pour SCRUM, la pratique est de faire des sprints de maximum UN MOIS. Dans la plupart des cas, des sprints de 2 à 3 semaines sont recommandés.
- Un sprint trop long risque de démotiver l'équipe
- Un sprint trop court... risque de mettre plus de stress su l'équipe.

SCRUM, la durée de sprint

Pour définir la durée d'un sprint, on tient compte:

- L'implication des clients et des utilisateurs : Il faut tenir compte de leur disponibilité à utiliser les versions partielles produites à la fin de chaque sprint
- Le coût supplémentaire engendré par la préparation du sprint : Un sprint ajoute du travail supplémentaire pour préparer le produit partiel. Faire les tests de non régression, préparer la démonstration pour la revue de sprint
- La taille de l'équipe : plus il y a du monde dans l'équipe, plus il faudra du temps pour se synchroniser.
- La date de fin de la release : idéalement une release comporte au moins quatre sprints pour profiter des bénéfices des avantages de l'itératif
- La stabilité de l'architecture: il est plus facile d'obtenir un produit qui fonctionne si l'architecture est stable. (conception globale)

SCRUM, la vélocité

Étape 4: Estimer la capacité de l'équipe

Définitions : La vélocité.

- La Vélocité: la vélocité de l'équipe **mesure** la partie du backlog **réalisée** par l'équipe à l'intérieur d'un sprint. À la fin d'un sprint, on mesure ce que l'équipe a été capable de réaliser.
 - La vélocité se calcule à la fin d'un sprint après la démonstration et lors de la revue de sprint
 - La vélocité est une mesure de l'équipe et non d'une personne individuelle.
- La capacité: La capacité est une prévision de ce que l'équipe est capable de faire en tenant compte de sa vélocité

SCRUM, la vélocité

lorsque l'équipe n'a jamais travaillé ensemble, alors on pourrait simuler un sprint fictif pour déterminer la vélocité de l'équipe. On pourrait également calculer sa capacité

Exemple de prévision: Trois stories sont étudiées qui avaient été estimées à 3, 2 et 5 points. Les tâches identifiées pour ces stories sont estimées à 60 heures.

- L'équipe dispose de 300 heures pour le sprint
- En 60 heures, l'équipe pourrait réaliser 10 points. (3 +2 +5)
- En 300 heures (sprint) l'équipe pourrait réaliser $(300 / 60) * 10$ points.
- La capacité de l'équipe serait 50 points (estimation)

SCRUM, le plan de release

Étape 5: Produire un plan de Release

- Après avoir fait les étapes précédentes produire un plan de release devient facile, un jeu d'enfant. On procède comme suit :
 - On prend le backlog du produit priorisé et estimé.
 - On commence par le premier sprint de la release. On y associe les stories en commençant par les prioritaires
 - On continue dans ce sprint en additionnant la taille en points de stories jusqu'à atteindre la capacité de l'équipe
 - Quand on y arrive, on passe au sprint suivant.
- Et Si on ne tombe pas exactement sur la capacité de l'équipe à l'intérieur d'un sprint ?
 - On va légèrement au dessus , ou en dessous ou une story un peu moins prioritaire et qui rentre dans le sprint.
- **Garder du « lousse »**

SCRUM, le plan de release

Sprint 1 :

M,M,M,M,M,
M,M,S,S,C

Sprint 2 :

M,M,M,M,S,S,
S,S,C,C

Sprint 3 :

M, M, S, S, S,
C, C, C, C, C

- Dans le sprint 1, en principe on devrait retrouver plus de stories priorisées M que S ou C. Parfois un story priorisée C complète bien le sprint.
- Ce n'est pas rare, que des stories priorisée M se retrouvent dans le dernier sprint. Par contre il faut faire en sorte de les terminer en premier.
- Si on suit la méthode qui consiste à remplir le sprint d'abord par les M, et on applique la même règle aux sprint suivant, en principe votre dernier sprint ne contiendrait pas trop de stories M
- Attention: S ou C, ne veut pas dire abandonnée. (Exemple: tourner la roue pour le jeu Trivial Crack).

SCRUM, le sprint zéro

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:

- 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, travailler sur la BD (Conception globale)
- S'offrir une belle rétrospective.

SCRUM



CONCLUSION



QUESTIONS ??