

420-KBH-LG, PROJET D'INTÉGRATION

Saliha Yacoub

Objectifs de cette séance:

- › Objectifs du cours
- › Dates importantes
- › Intervenants
- › Déroulement du cours
- › Objectifs du sprint zéro
- › Contenu du document « le sprint zéro »
- › Le Backlog du produit: Rappels
- › Prochaine rencontre

Objectifs du cours:

- › Élaborer les spécifications d'un logiciel
- › Planifier et gérer un projet de développement logiciel selon l'approche SCRUM
- › Effectuer la conception détaillée d'une application
- › Développer une stratégie de tests
- › Présenter un projet
- › Habiletés d'esprit d'équipe et d'esprit d'analyse

Dates importantes

Dates	Évènements
Le 09 septembre	Remise du sprint zéro
Le 05 octobre	Remise du sprint 1
Le 02 novembre	Remise du sprint 2
Le 16 novembre	Remise du site web du projet
Le 23 novembre	Remise du sprint 3
Le 30 novembre	Expo-info et produit final
Le 07 décembre	Remise de la documentation finale
Chaque semaine	Rencontre avec le superviseur

Intervenants

- › L'équipe de développement: VOUS (les étudiants).
- › Le coordonnateur de projet: Saliha Yacoub, François Simard
- › Le superviseur de projet: Le nom de votre superviseur sera connu la semaine prochaine.

Il arrive qu'une équipe ait à développer un projet avec un client réel.

Coordonnateur de projet

Le Coordonnateur de projet est le l'enseignant sur la page couverture de ce plan de cours. Dans ce cas c'est Saliha Yacoub et François Simard. Il a pour rôle:

- › Enseigner le contenu théorique du cours.
- › Accepter (ou refuser) un projet avant le démarrage de celui-ci .
- › Guider les équipes pour bien démarrer le projet.
- › Guider les équipes pour mener à bien et à temps la réalisation de leurs projets.
- › Motiver les équipes.
- › Assurer la cohésion à l'intérieur de chaque équipe . Veiller au travail d'équipe.
- › Intervenir en cas de problème litigieux au sein d'une équipe.
- › Effectuer les évaluations individuelles.
- › Évaluer le projet :
 - Dossier du sprint zéro
 - Les livrables après chaque sprint
 - Les revues de sprints
 - Évaluer l'Expo-info incluant le site Web du projet et les capsules vidéo
 - Bilan final ou post-mortem
- › S'assurer de l'équité des évaluations des différents projets.
- › Organiser l'Expo info.
- › Travailler en collaboration avec les superviseurs de projet

Superviseur de projet

Pour chaque équipe, est attribué un enseignant du département , cet enseignant sera le superviseur du projet et a pour rôle :

- › Rencontrer l'équipe de projet une fois par semaine.
- › Évaluer les rencontres hebdomadaires.
- › S'assurer que l'équipe avance bien par rapport au contenu du Backlog.
- › Vérifier, à chaque fin de sprint, que l'équipe a un produit livrable.
- › Motiver son équipe.
- › Guider et orienter, lorsque c'est possible, son équipe pour la réalisation du projet
- › Intervenir si possible en cas de problème litigieux au sein de son équipe
- › Informer le coordonnateur de projet de toute situation qu'il juge « non acceptable » au sein de son équipe.
- › Travailler en collaboration avec le coordonnateur de projet

Important :

- › Le superviseur de projet n'est pas nécessairement un enseignant expert dans le domaine de votre projet.
- › Lorsque c'est nécessaire, vous pouvez poser des questions à n'importe quel enseignant du département. Il se fera un plaisir de vous répondre.

Déroulement du cours

- › Rappel des notions théoriques : au besoin.
- › Livraisons successives: les différents sprints (s0,s1,s2, s3). Dans ce cours, vous avez:
 - Le sprint zéro de durée: 3 semaines.
 - Le sprint 1, de durée 3 semaines
 - Le sprint 2 de durée 3 semaines
 - Le sprint 3 de durée 3 semaines
- › Rencontres hebdomadaires avec le superviseur de projet.
- › Rencontres d'évaluation: le coordonnateur de projet
- › Expo-info: le 30 novembre:
 - Site web du projet
 - Capsules vidéo
 - L'expo-info.

Pondération du cours: Planification

Important pour la planification

Le cours de 420-KBH-LG, est pondéré (1-7-6) ce qui veut dire que vous avez **14h par semaine et par étudiant.**

Pour un étudiant, vous avez 42 heures par sprint de développement.

Pour une équipe de 4, si vous avez estimé en temps vos user-stories, alors pour **chaque sprint**, vous devez avoir des stories totalisant:

- › 168 heures pour l'équipe
- › 42 heures pour un étudiant.
- › On vous demandera de **laisser du lousse**, car il y'aura certainement des imprévus.

Si chaque étudiant met 38 à 40 heures, par sprint , l'équipe va arriver et surtout pas essoufflée.

Si vous estimez en points, on peut considérer :

- qu'une story de 2 points équivaut à environ 6 à 7h.
- **Un étudiant doit avoir de 6 à 7 points dans un sprint. Pas moins de 6 points.**

Le sprint zéro

Objectifs du 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
- › S'offrir une belle rétrospective

Contenu du sprint zéro

La remise du sprint zéro sera un document au format **Word et uniquement Word** contenant les informations suivante:

- › Rappel de la description de votre projet.
- › Le backlog du produit détaillé, **incluant les tests d'acceptation, estimé et priorisé**. Les acteurs doivent-être parfaitement identifiés .

Dans le Backlog, les stories priorisées M doivent être au début.

- › Le modèle de conception (bases de données, interfaces, communications, architectures etc...). Chaque projet a ses spécificités. Certains projets n'ont pas de BD par exemple. Le modèle de conception peut être global (pour tout le projet) ou détaillé (pour un sprint)
- › Matériels et logiciels requis.
- › Le plan de release.
- › Le backlog du premier sprint (sprint 1)
- › La planification du premier sprint (sprint 1)

Le backlog du produit

Le backlog ...

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 et estimé.
- › 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. (dans votre cas, celui qui a eu l'idée)
- › Le backlog du produit est vivant.
- › Garder le **produit backlog** niveau métier. Il doit focaliser sur les buts métier et non les technologies

Le backlog du produit

› **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

› Voir exemples sur le site Web du cours.

Entrées du Backlog: Les user-stories

› Définition:

- Une user-story ou un scénario est une exigence du système à développer formulée en une ou deux phrases dans le langage des utilisateurs pour servir un but.
- Sa granularité doit permettre à l'équipe de réalisation d'estimer son coût et de la réaliser entièrement à l'intérieur d'une itération (sprint)

› Écriture narrative:

- En tant que <rôle> je veux <liste de tâches> afin de <valeur ajoutée ou résultat

› Exemple

- En tant que joueur, je veux connaître mon solde en écu afin de pouvoir acheter un item.

Entrées du Backlog: Les user-stories

Une story doit respecter la propriété INVEST pour être considérée comme une bonne story.

- › **Indépendante:** lorsque le client peut en toute liberté décider de l'ordre dans lequel les scénarios (story) est implémenté sans qu'interviennent des contraintes techniques
- › **Négociable:** L'équipe de développement n'est pas contrainte par la manière dont sera implémenté le scénario : Elle a la latitude d'imaginer une solution efficace
- › **Vertical :** (V pour Valuable , a une valeur ajoutée) un bon scénario ou story décrit une fonctionnalité complète de l'application dont le client apprécie l'intérêt à l'intérieur d'une itération
- › **Estimable:** Connaitre le coût d'implémentation (en points)
- › **Suffisamment petit:** pour pouvoir l'estimer, la story doit être petite. (terminée à l'intérieur d'une itération ou d'un sprint)
- › **Testable:** la tester pour dire qu'elle est terminer → prévoir des tests d'acceptation.

Le Backlog: Prioriser les stories

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

Le Backlog: Estimer les stories

Estimer les stories: 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 e 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 membre 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)**

Le Backlog: Estimer les stories

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



CONCLUSION



QUESTIONS ??

Prochaine séance:

- › Plan de release
- › Backlog de sprint

Travail à faire:

- › Description claire du projet
- › Travailler sur le backlog du produit