

# Cours 3

# Développement agile avec SCRUM

**Taskboard,  
Revue de sprint et Rétrospective**

V. Deslandres © – IUT de LYON



# Sommaire

## Management visuel, cérémonies SCRUM

- TaskBoard
- Daily Meeting - 9
- Fin de sprint (revue + rétrospective) - 11

# Management visuel

## Le task board

Comment rapidement voir  
l'avancement

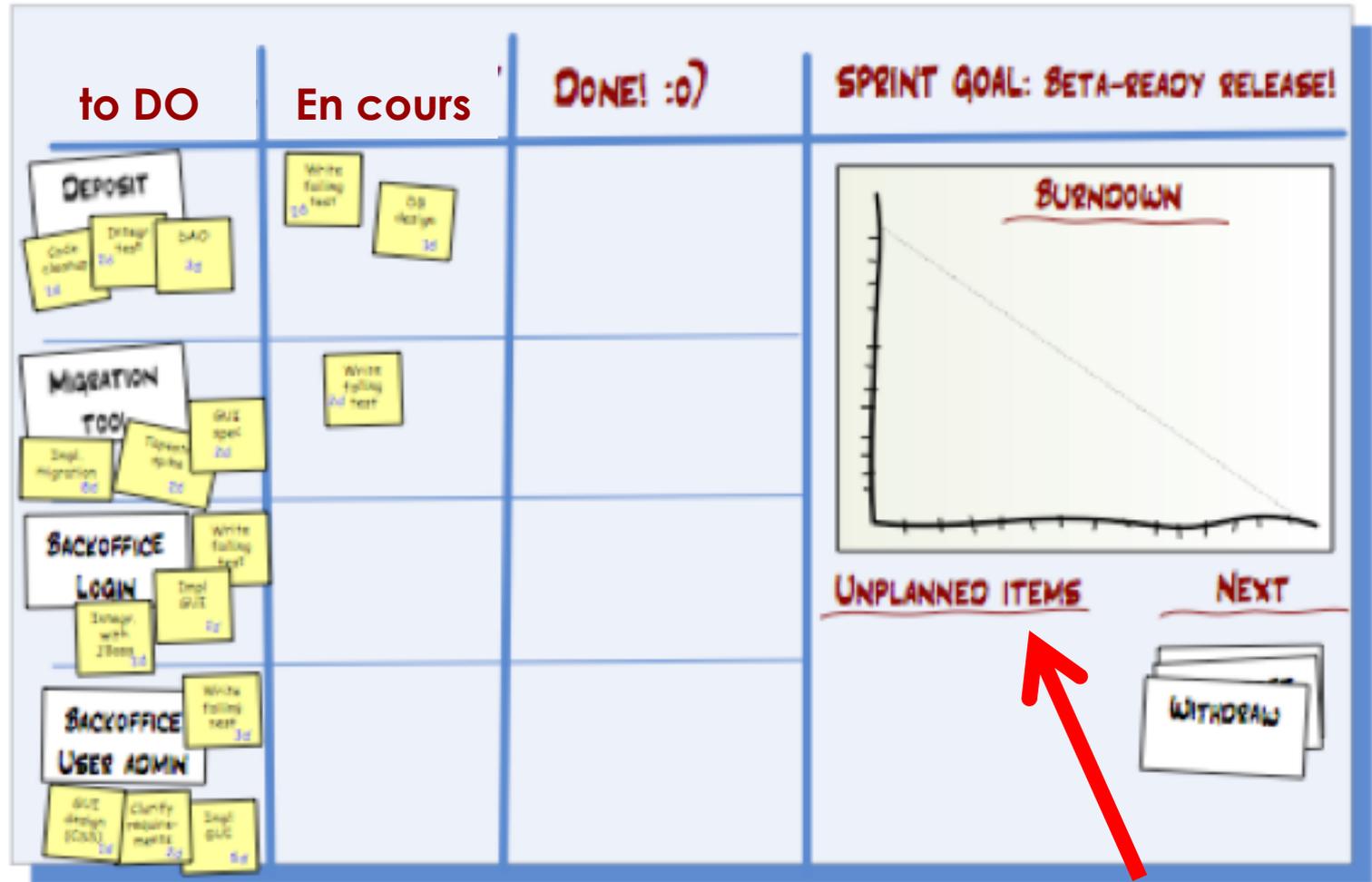
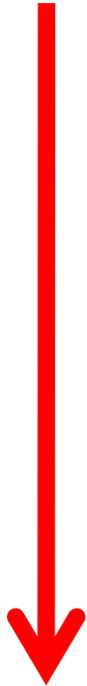
# Task Board SCRUM

- Tableau de suivi de l'avancement
- On y place les US (post-it) dans les **colonnes KANBAN** :
  - **A FAIRE**
  - **EN COURS**                    on peut y ajouter des US supplémentaires  
(un tas « US non planifiées »)
  - **À TESTER**
  - **FINIES**

Story	To Do	In Process	To Verify	Done
As a user, I... 8 points	Code the... 9      Test the... 8	Code the... DC    4	Test the... SC    6	Code the... DC    8 Test the... SC    8 Test the... SC    6 Test the... SC    6
As a user, I... 5 points	Code the... 8      Test the... 8	Code the... DC    8		Test the... SC    8 Test the... SC    6 Test the... SC    6

# Un ex. de TaskBoard – Jour 1

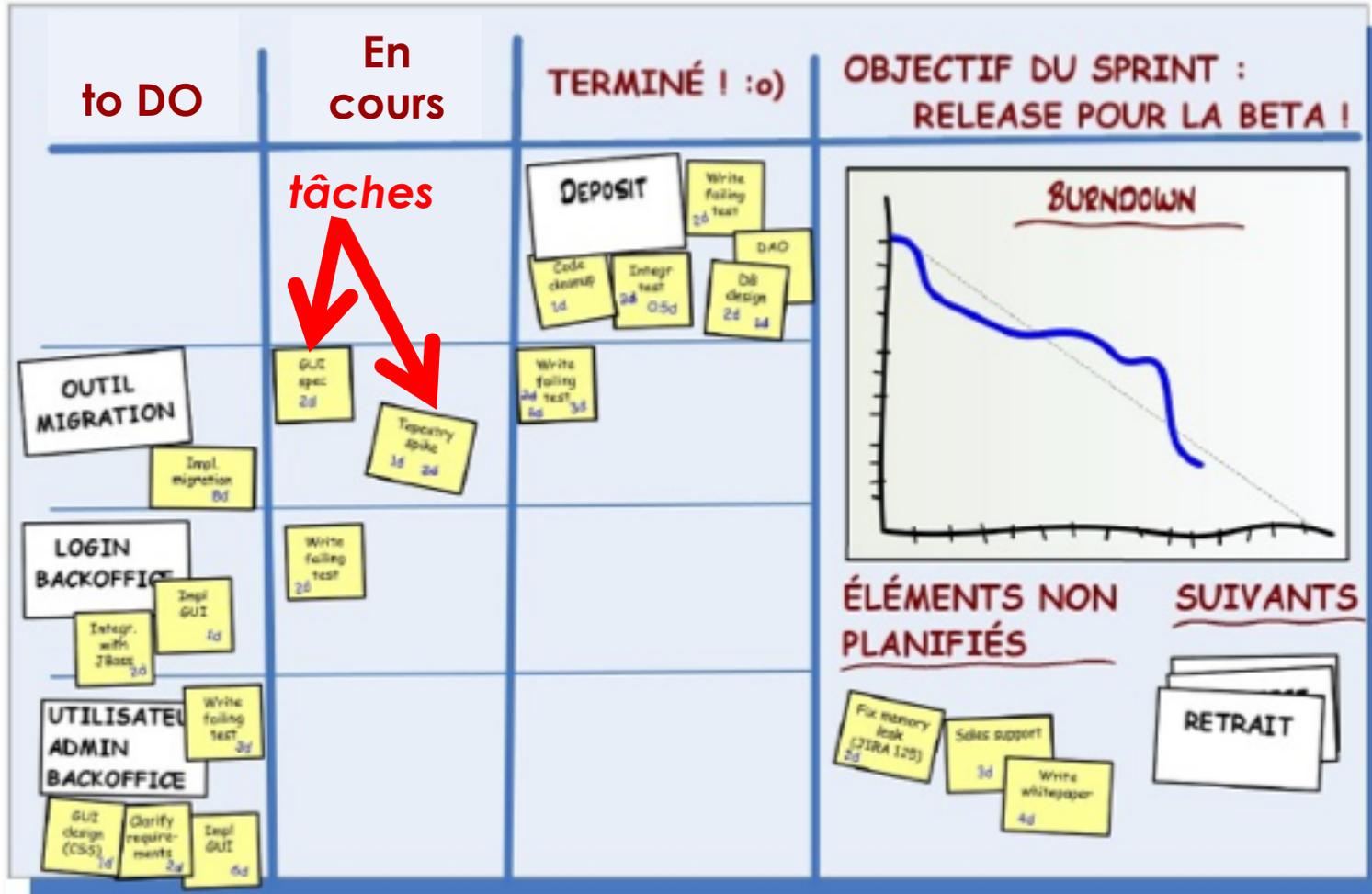
Priorité  
décroissante



D'après Erik Kniberg, Scrum & XP from the Trenches

**Stories  
identifiées en  
cours sprint**

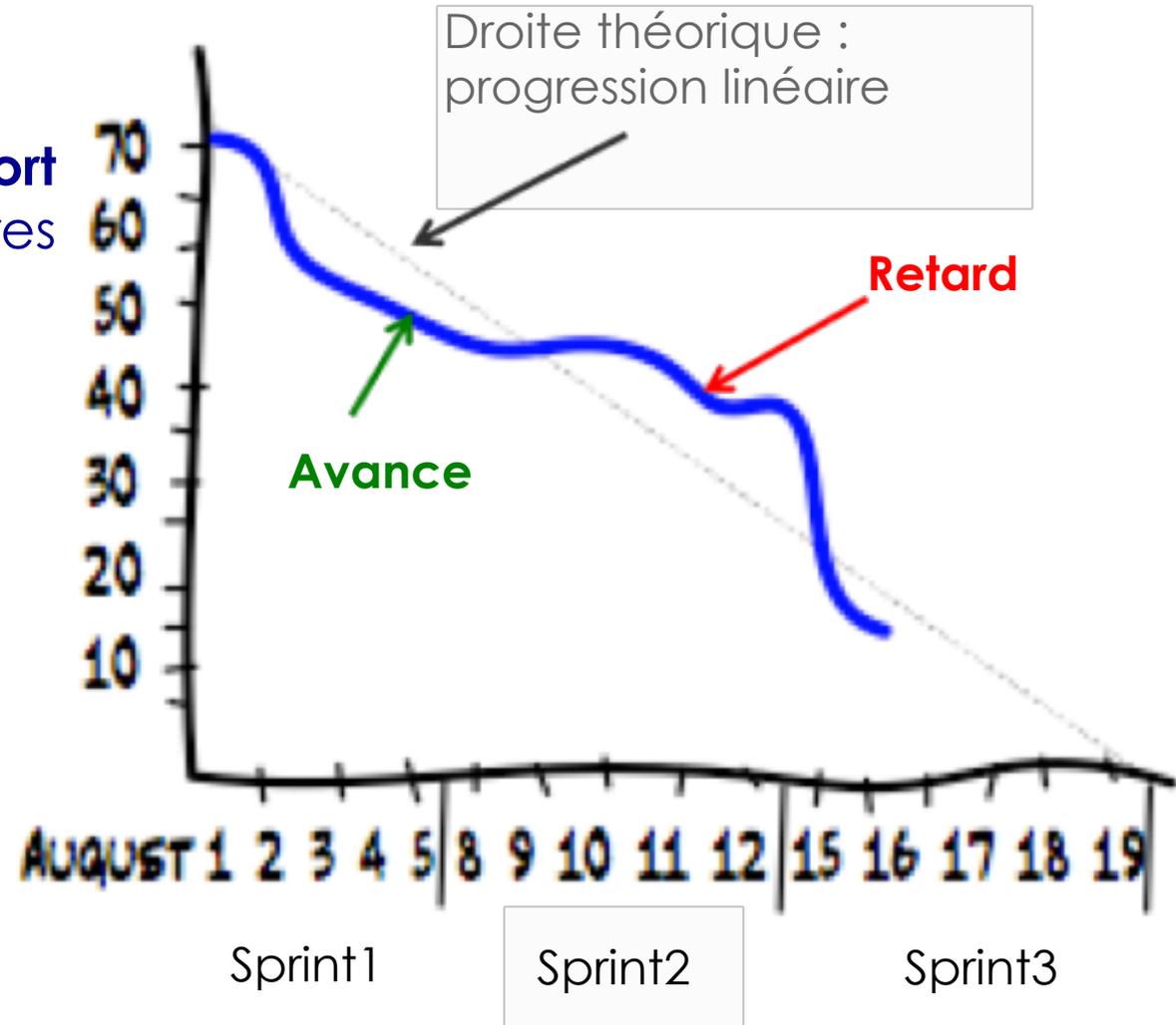
# Task Board – Jour *n*



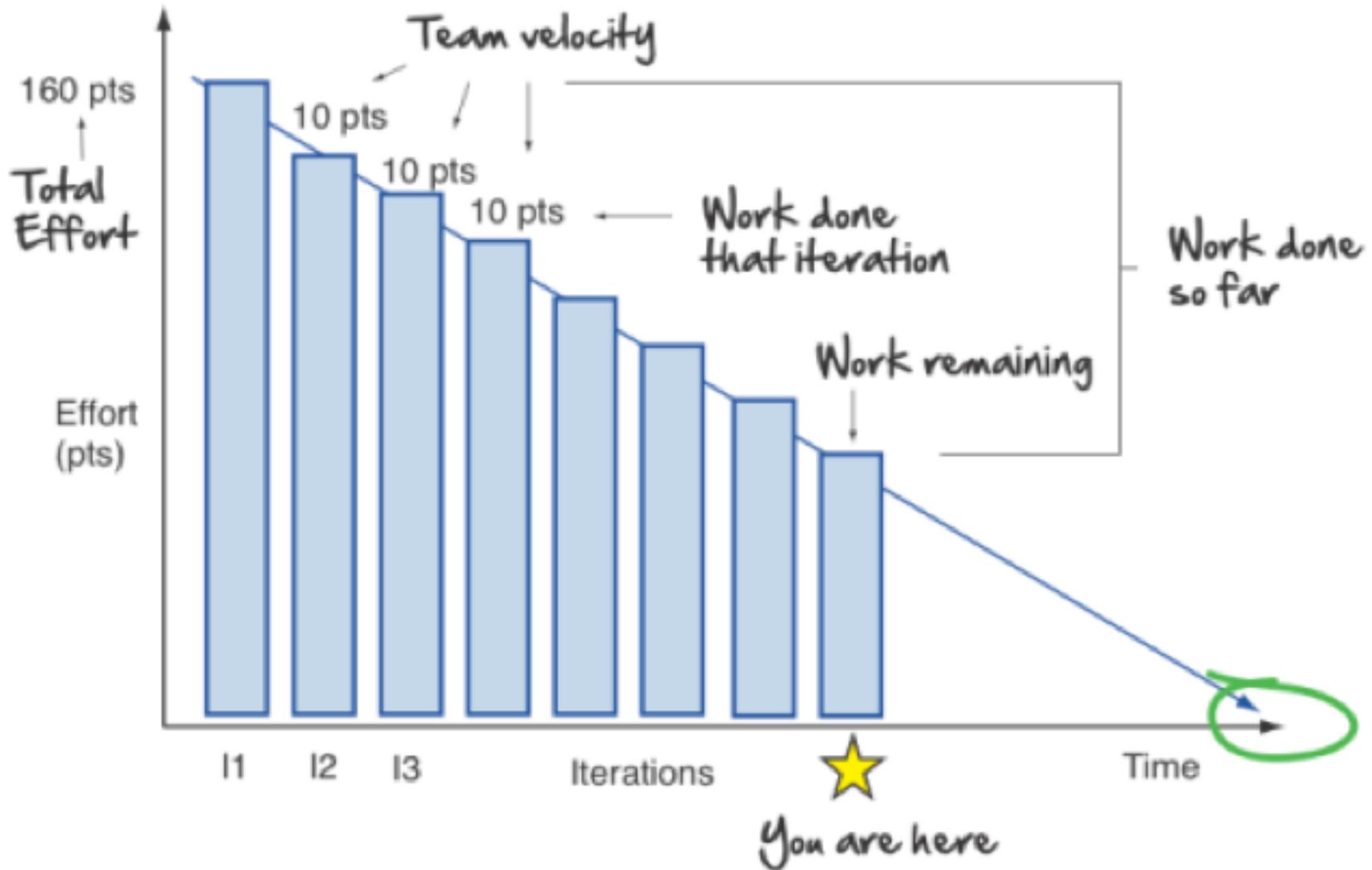
D'après Erik Kniberg, *Scrum & XP from the Trenches*

# Burndown Chart (graphique d'avancement)

Points d'effort nécessaires



Dates de fin d'itération



# Informations fournies par le burndown chart :

9

- La **vélocité** de l'équipe (= le travail **effectué** à chaque itération, nb de points d'effort validés)
- Le travail **restant**
- La quantité de **travail déjà livré**
- Quand on peut s'attendre à avoir **x% fini**

*Tout ça sur un graphique !*

Vidéo (3') : <http://www.agilenutshell.com/episodes/6-burndown-charts>

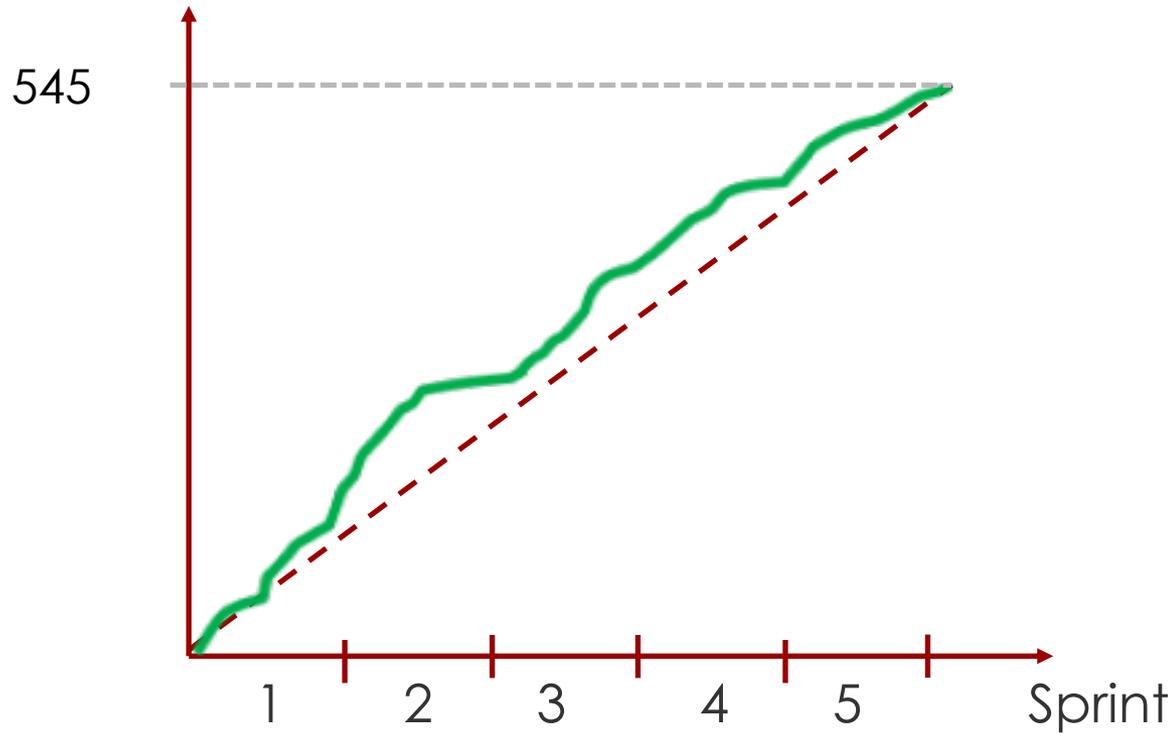
Avec Excel : <https://www.youtube.com/watch?v=gjU5vA8m1Jo>

**NOTA : il existe le burnUP chart, compte les points efforts effectués**

# Un BurnUp Chart

10

Nb points d'efforts réalisés



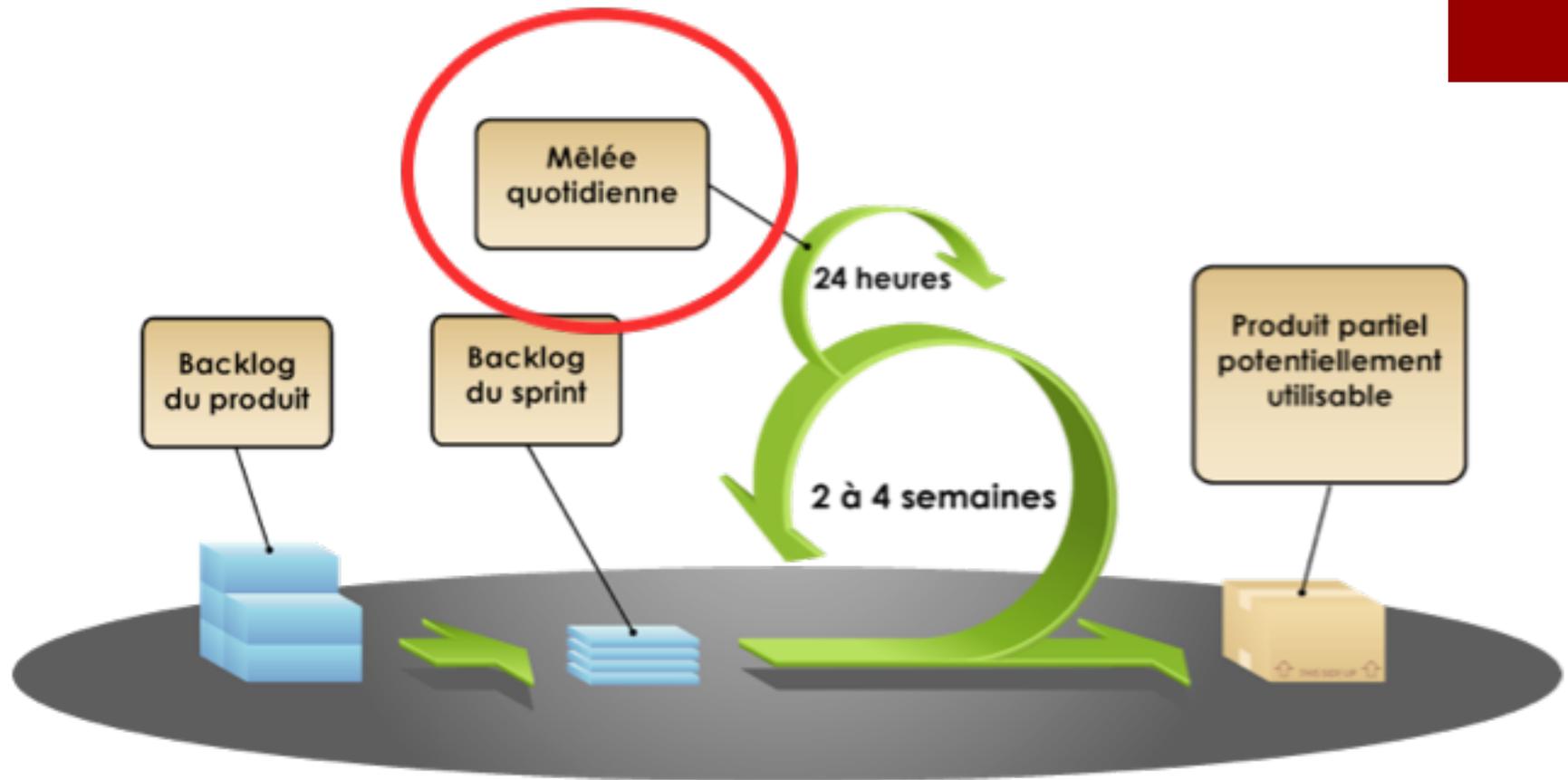


# Daily meeting

Chacun fait le point

# Chaque jour de l'itération, faire le point

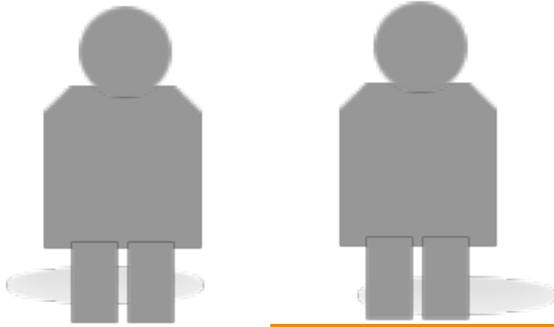
12



COPYRIGHT © 2005, MOUNTAIN GOAT SOFTWARE

# Daily Meeting

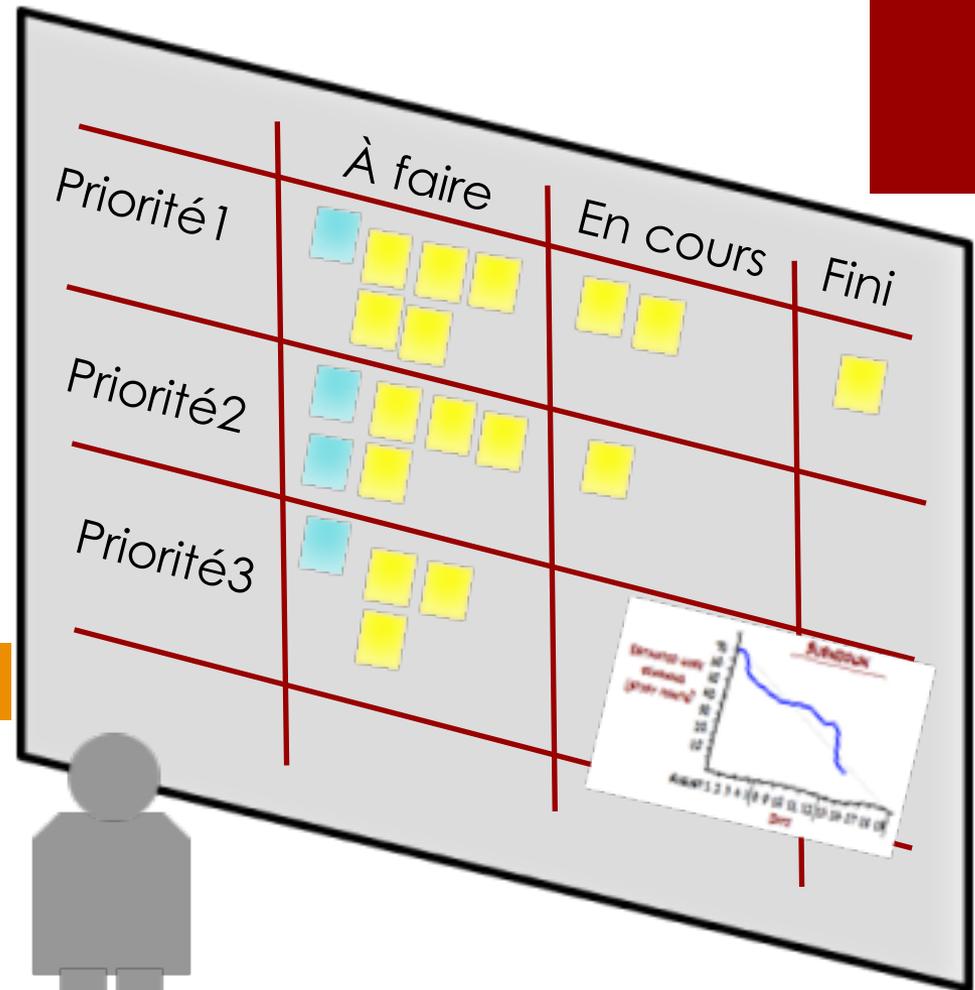
Chaque jour, toute l'équipe  
**devant le TaskBoard**  
max 15'



scrumMaster



ProductOwner



# Daily Meeting : les 3 questions

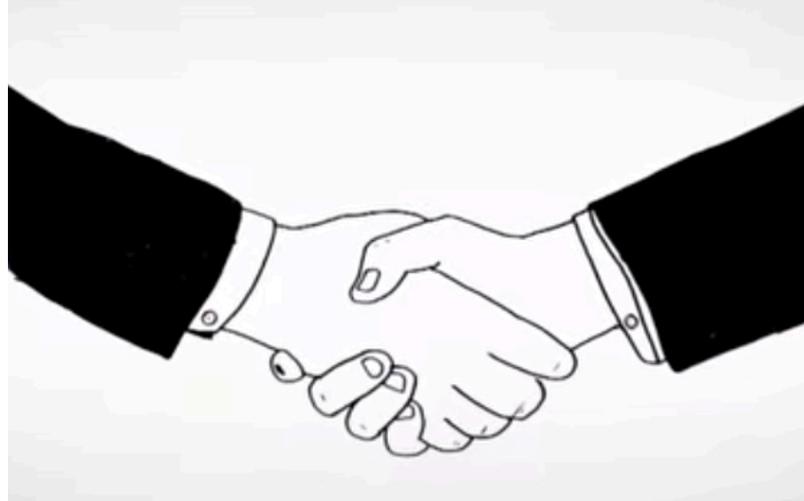
- Chaque développeur (max 2') :

Qu'est-ce que **j'ai fait** hier ?

Qu'est-ce que **compte faire** aujourd'hui ?

Quelles sont mes **difficultés** / points bloquants ?

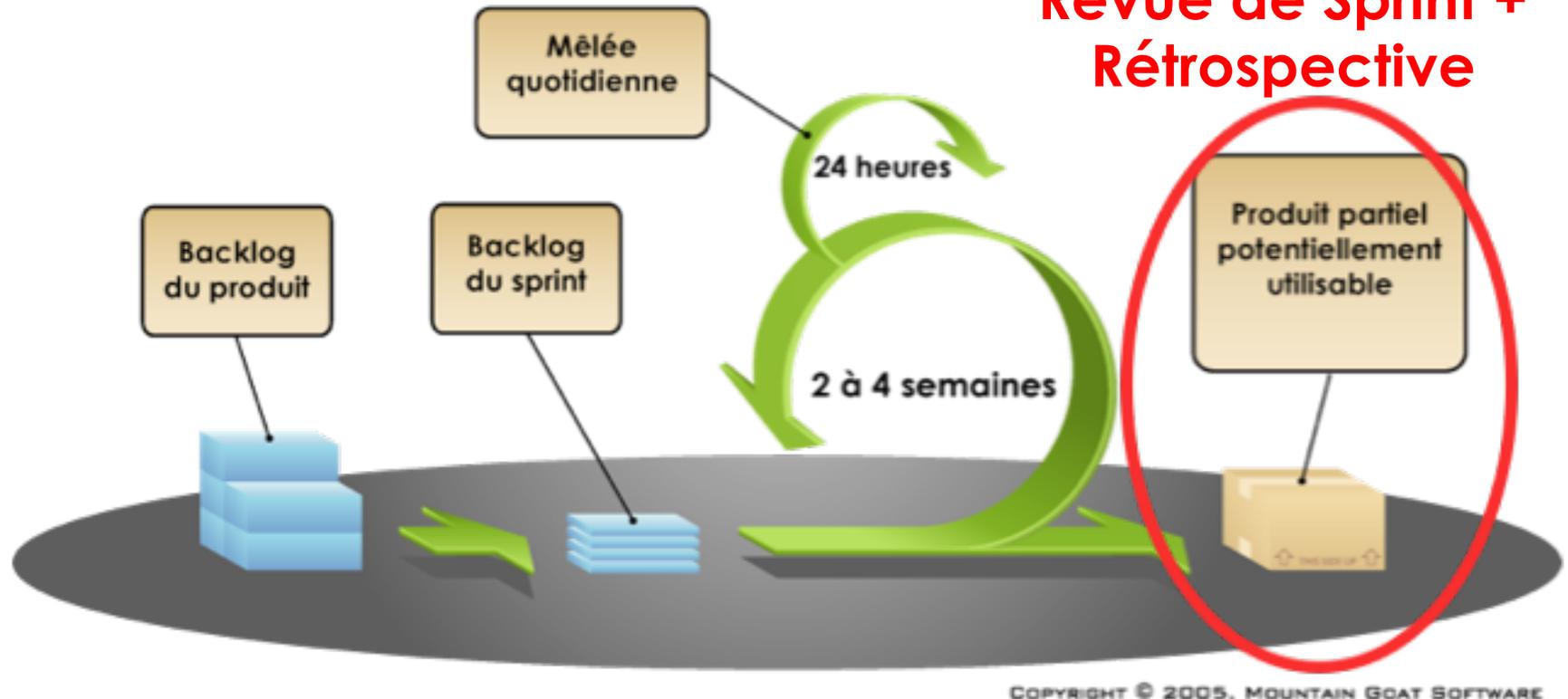
En fin de sprint...



# Les cérémonies Scrum

# Fin de sprint : 2 cérémonies

## Revue de Sprint + Rétrospective





# La revue de sprint

Démo,  
Feedback,  
Actualisation du Backlog

# Revue de Sprint

- Dernier jour du sprint : **Démonstration des livrables**
- On invite **toutes les personnes** concernées (parties prenantes)
  - Des **décisions** peuvent être prises sur l'avenir du produit
- Pas de slides, max 2h pour un sprint de 2 sem.
- **Déroulement** :
  - Rappel des objectifs du sprint, les US prévues et celles montrées
  - Démonstration, si possible en suivant un **scénario utilisateur**
  - Collecter le **feedback**, discuter
    - **enrichissement du backlog produit**
  - Calculer la **vélocité** (seules les US validées sont comptées)
  - **Affiner** le backlog

# Revue Sprint : bonnes pratiques

- C'est un **résumé du travail accompli**
  - Comme un CR de match de rugby : on ne parle que des essais réussis
  - Ne montrer **que ce qui est fini**
- Pour la démo, laisser **la parole à un binôme** composé du SM et un développeur, pas plus
- Jeux de données, tests : la démo doit demander un **minimum de préparation** (max 1h)
- Pas de CR en général
  - + discussions, (re)**définition du « fini »**



# La rétrospective

Amélioration continue

# Rétrospective : bilan du fonctionnement de l'équipe

- **Après** la revue de sprint ; dure en général 1h
- Agile = développement itératif et incrémental. Le **feedback interne** est essentiel pour l'amélioration continue
- Ne concerne que **l'équipe (dév + SM + PO)**
  - (Pas les managers, les commerciaux, etc.)
- Qu'est-ce qui a **bien marché** ? → Capitaliser
- Ce qui était **moins bien** ? → Ne pas reproduire des erreurs

- A chaque fin d'itération, trouver au min, UNE action d'amélioration
  - Action **réalisable** et **mesurable**
    - Par ex. *faire une revue de code systématique* avant de passer au statut de 'Terminé'
    - Passer en *pair programming*
  - Cohérente avec son périmètre de contrôle
    - **Ex. mauvaise action** : « imposer aux designers d'accélérer leurs livraisons »
- On **analysera l'effet de l'action** sur le sprint suivant :

**Amélioration continue**

# Rétrospective : les Méthodes (1)

## MAD, SAD, GLAD

- Chq membre de l'équipe se remémore et écrit des **évènements** qui ont eu lieu et qui les ont marqués (post-it, 15')
- Chacun les place ensuite au tableau dans les colonnes :
  - **Mad**: grave, ça rend fou (avis <0) ex. « Description des taches JIRA pas claires »
  - **Sad** : désolant, par ex.: « Tjrs en attente de validation d'accès partagé au répertoire XXX »
  - **Glad** : fierté, bonheur, ex.: « Optimisation du rendu effectué plus tôt que prévu »

*NOTA : Peut concerner des activités **externes** à l'équipe, par ex. « Dur de trouver une place pour se garer le matin » (sad)*

- Regrouper les post-it par « thème » (ex. communication) et identifier des actions correctives

# Variante (2) : qualifier l'itération et creuser les aspects positifs

## Donner un titre à l'itération / enquêter sur ce qui a bien fonctionné

- Voter pour le titre qui qualifierait le mieux l'itération écoulée :
  - **Géniale, Dans les temps, Excitante, Rapide, Productive**
  - Ou : **Agréable, Frustrante, Pénible**
- En petits groupes, par titre *positif* : creuser les raisons qui ont conduit à ça
  - « Pour comprendre la logique Métier attachée à une User Story floue, on a été voir tel utilisateur clef, on a enrichi la US et on a complété sa description »
- On **vote** pour les fonctionnements qu'on estime **clef**, à appliquer lors de la prochaine itération

# Rétrospective (3) : méthode des « 5 pourquoi »

- Brainstorming pour rechercher les causes indirectes d'un problème
- Principe : remonter l'arbre des causes sur 5 niveaux

# Un exemple des 5P

Problème = « Fuite de liquide de coupe au pied d'une machine outil »

- **Why ? le liquide au sol provient-il bien d'une fuite de la machine ?**
  - Oui, la fuite provient d'un joint endommagé
- **Why ? Le joint a été endommagé par usure ou par accident ?**
  - Par accident, on découvre que des copeaux présents dans le bac de liquide de coupe ont sans doute endommagé le joint
- **Why ? Pourquoi ces copeaux sont-ils présents dans le bac ?**
  - La grille sensée retenir les copeaux est cassée
- **Why ? Pourquoi cette grille est cassée ?**
  - Les opérateurs reconnaissent que de temps à autre des outils tombent sur la grille, qui n'est pas protégée
- **Why ? Pourquoi n'est-elle pas protégée ?**
  - Ça a été conçu comme ça

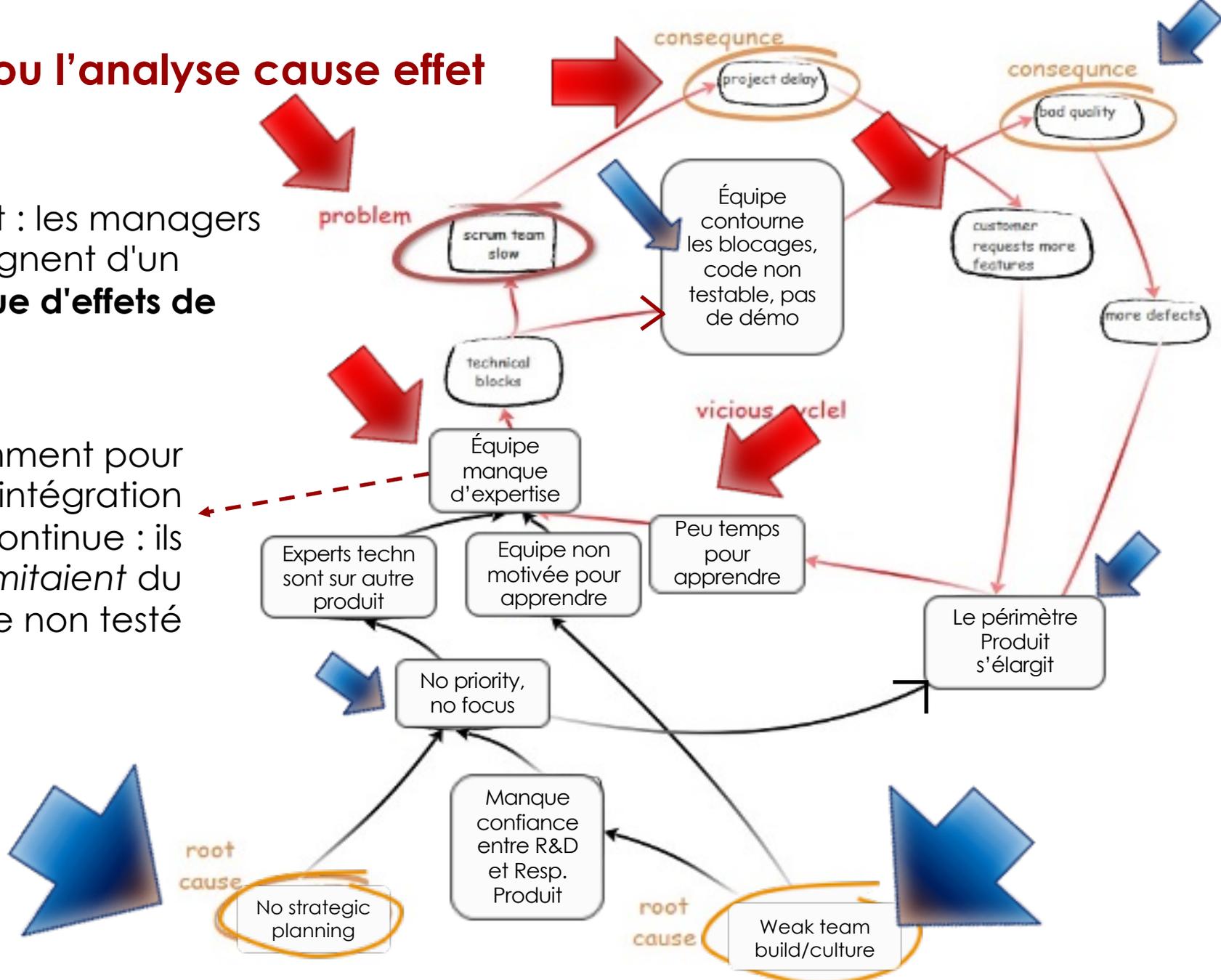


Si on s'était arrêté ici en changeant le joint, le problème serait survenu à nouveau !

# 5P... ou l'analyse cause effet

Départ : les managers se plaignent d'un **manque d'effets de l'Agile**

notamment pour l'intégration continue : ils *committaient* du code non testé



# Rétrospective (4) : vote anonyme

- Pour certains points, il est délicat pour les membres de **s'exprimer ouvertement**
  - Ex. dénoncer les faiblesses techniques de certains membres, au contraire féliciter qq'un pour son comportement/travail
- On peut alors définir une échelle d'évaluation :
  - 1 = très mauvais / 4 = très bon
  - (jamais un nb impair !)
- Pour un sujet donné (par ex. la qualité de code de l'équipe), demander le vote anonyme sur post-it, récolté dans un chapeau
- Faire la moyenne : on obtient le ressenti de l'équipe sur ce point délicat, **qui est nécessaire pour progresser**



# Vidéos Rétrospective

- La vidéo des Grenoblois (FR, rigolos, 4'30) :  
<https://www.youtube.com/watch?v=Qz00T8FiEyM>

# Quizz Je retiens...

30

- Le **taskboard SCRUM** comporte les colonnes KANBAN et une courbe
  - Noms des colonnes ?
  - Nom de la courbe ? Que représente-t-elle ? Son objectif ?
- Le **Daily Meeting**
  - Fréquence, durée ?
  - Les 3 questions posées
- Les **2 cérémonies de fin de sprint** : leur nom ?
  - Durée ? Audience ? Objectif ?
  - Citer 4 méthodes pour la 2<sup>ème</sup> ?