

Cours 3

Développement agile avec SCRUM

**Taskboard,
Revue de sprint et Rétrospective**

V. Deslandres © – IUT de LYON



Sommaire

2

Management visuel, cérémonies SCRUM

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

Management visuel

Le task board

Comment rapidement voir
l'avancement

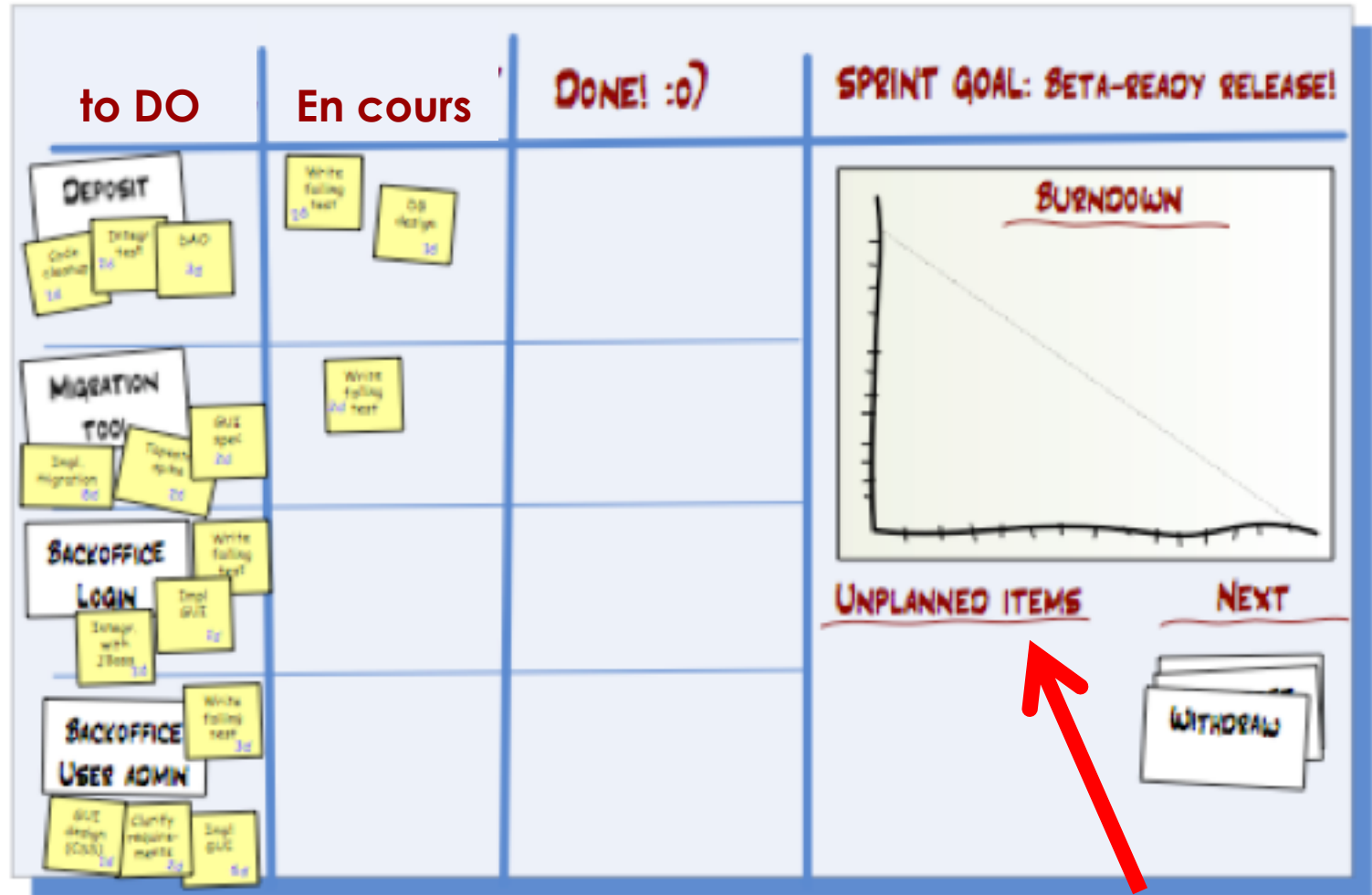
Task Board SCRUM

- 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 8 | 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... 4 Code the... 6 | Code the... DC 8 | | Test the... SC 8 Test the... SC 6 Test the... SC 6 |

Un ex. de TaskBoard – Jour 1

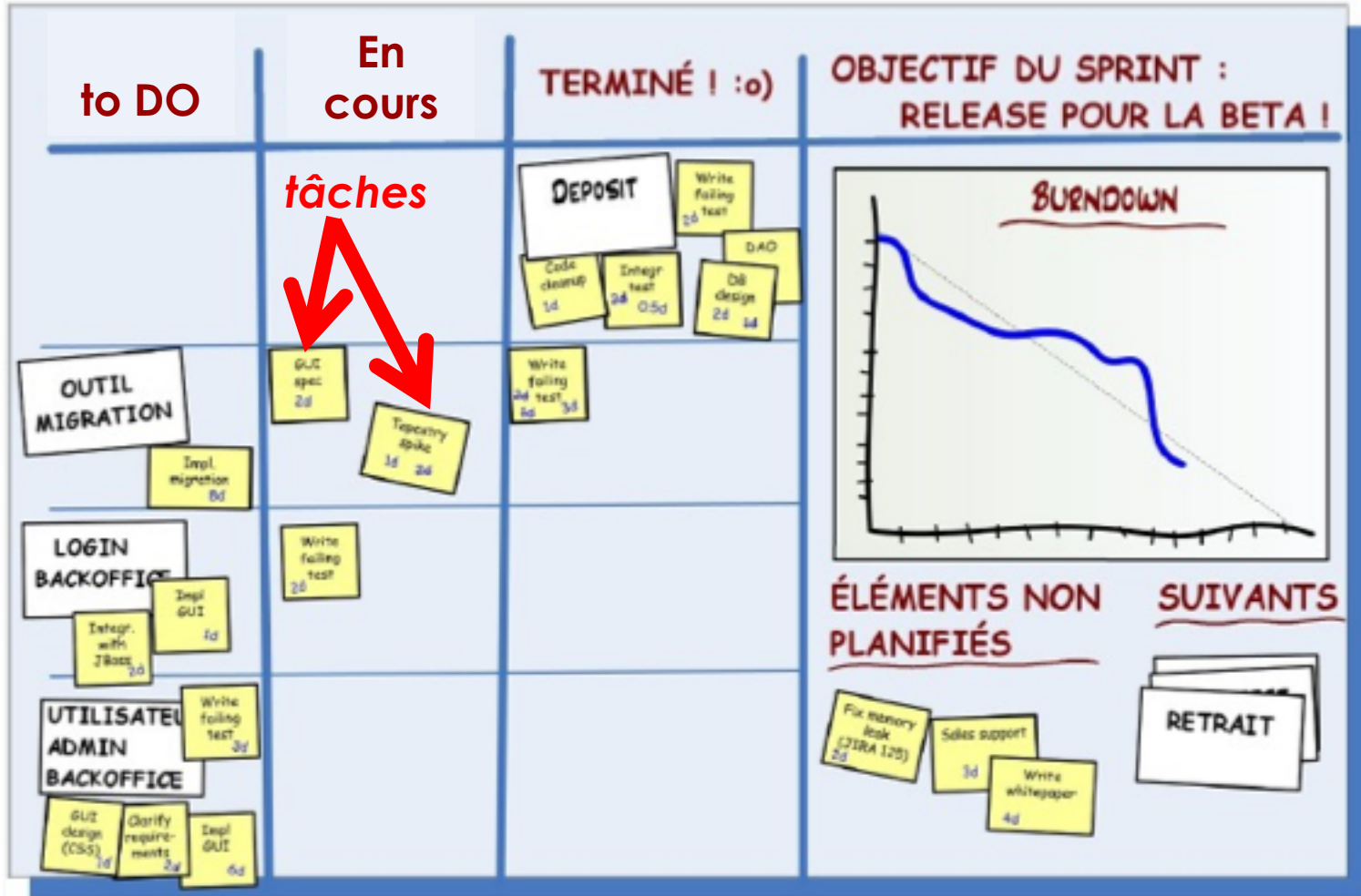
Priorité
décroissante



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

**Stories
identifiées en
cours sprint**

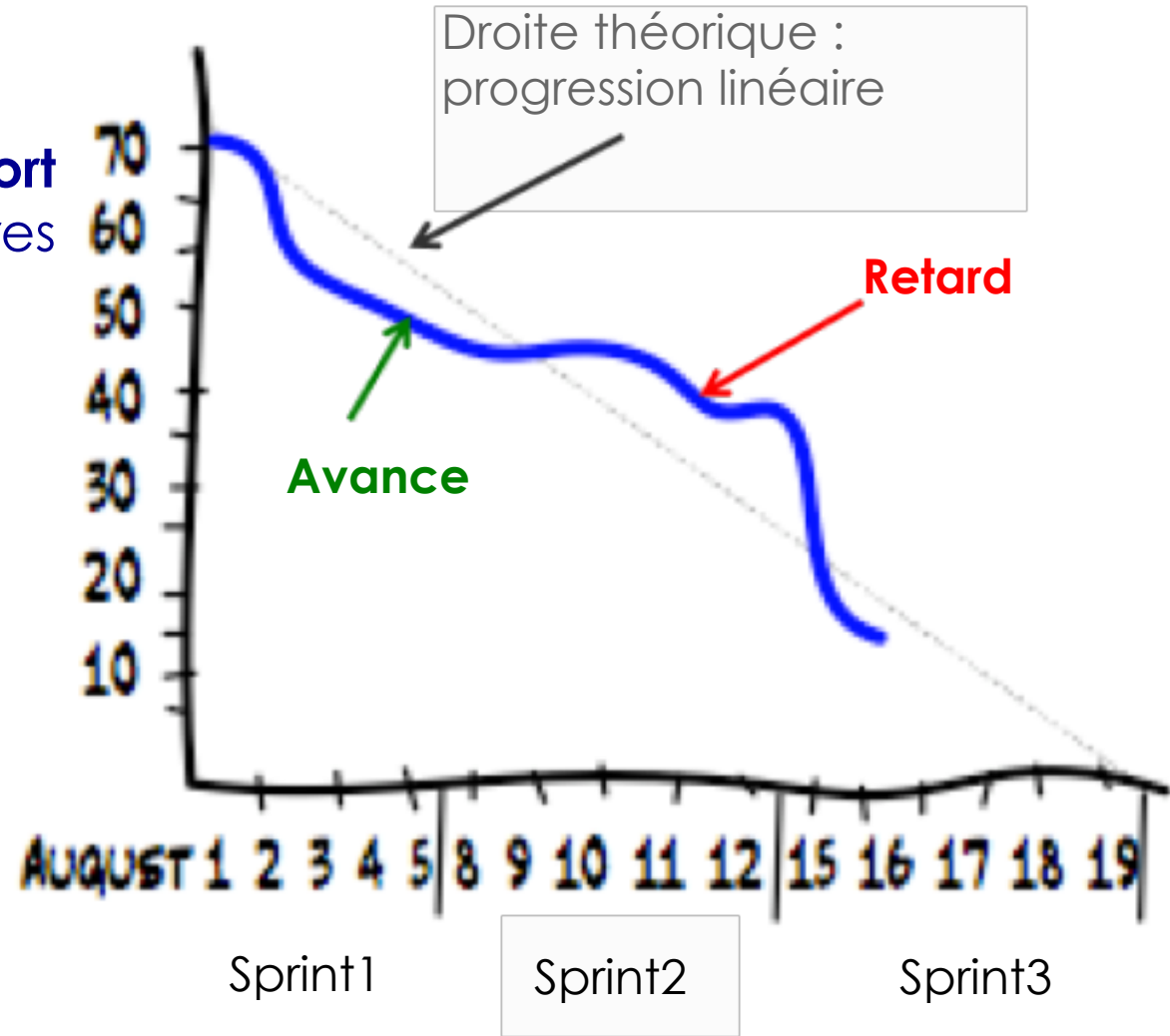
Task Board – Jour *n*



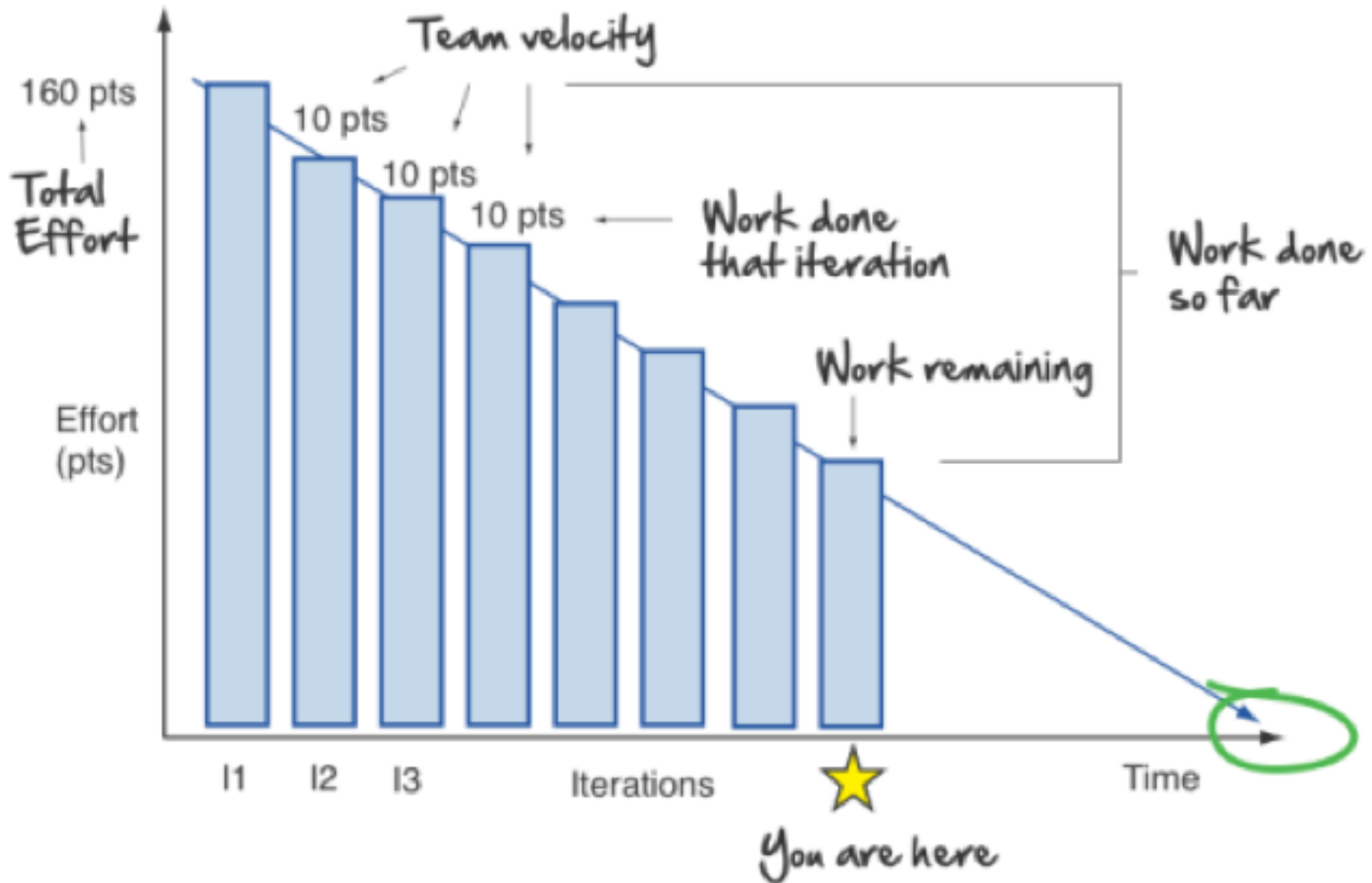
D'après Erik Kniberg, *Scrum & XP from the Trenches*

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

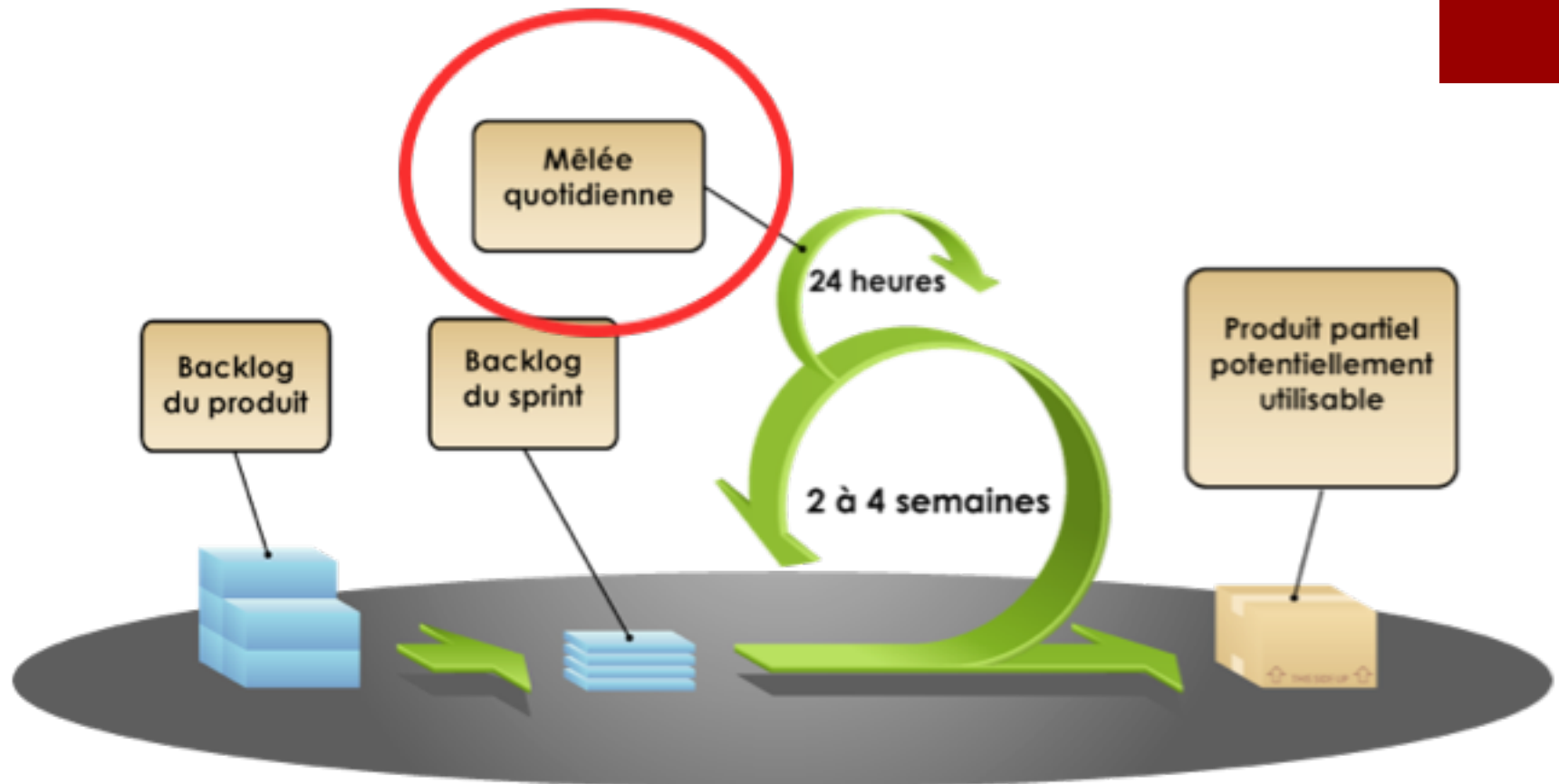


Daily meeting

Chacun fait le point

Chaque jour de l'itération, faire le point

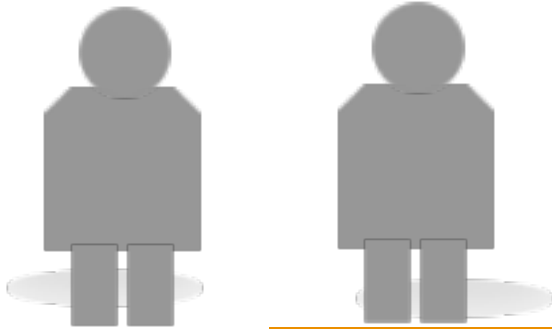
11



COPYRIGHT © 2005, MOUNTAIN GOAT SOFTWARE

Daily Meeting

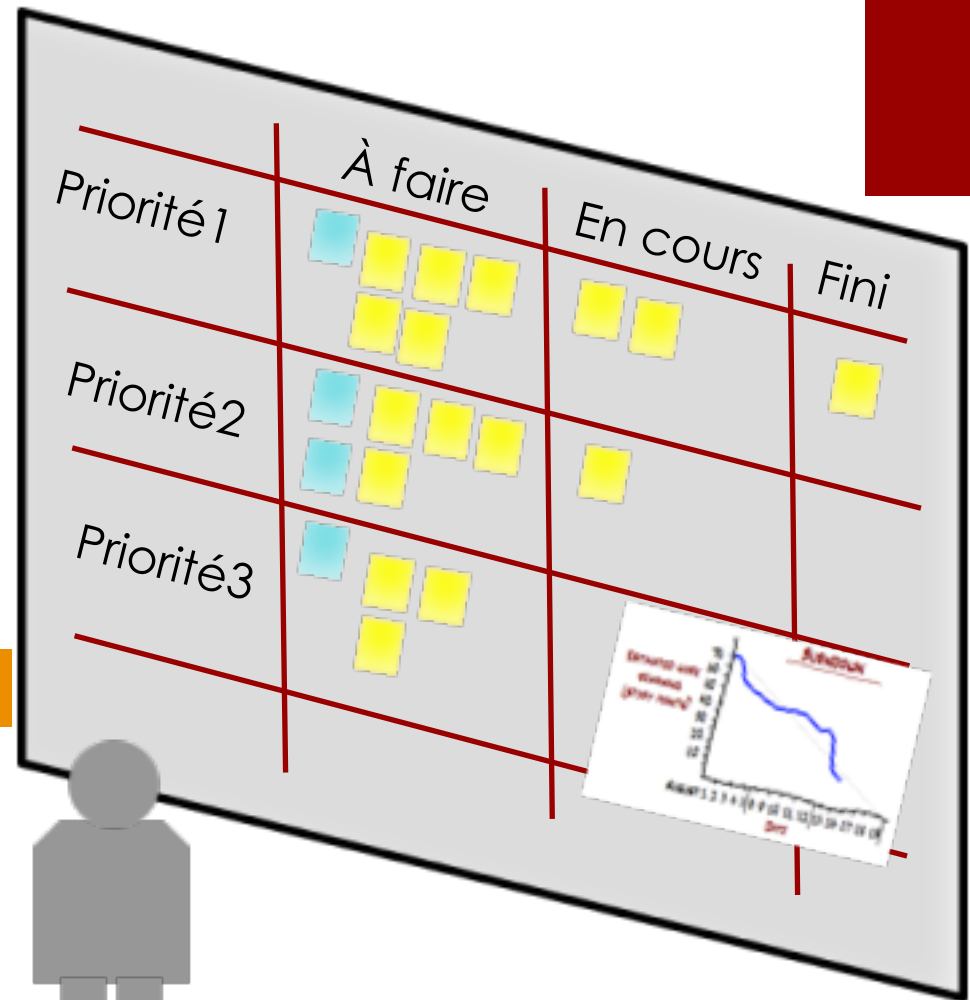
Chaque jour, toute l'équipe
devant le TaskBoard
max 15'



scrumMaster



ProductOwner



Daily Meeting : les 3 questions

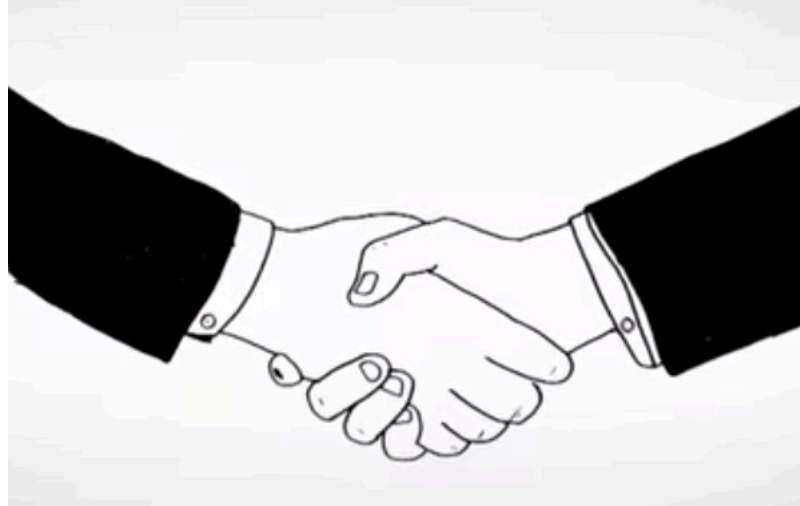
- Chaque développeur (max 2') :

Qu'est-ce que **j'ai fait** hier ?
Qu'est-ce que **compte faire** aujourd'hui ?
Quelles sont mes **difficultés** / points bloquants ?

- Le SM peut diriger toutefois les questions **par rapport aux priorités Métier**. Ainsi, par rapport aux US les + importantes, on étudie :
 - Combien de story points (effort) on pense avoir déjà réalisé pour ces US
 - Qu'est-ce qui peut être bloquant sur ces US

Source : Anis Berejeb, Hyper-Productive Scrum

En fin de sprint...

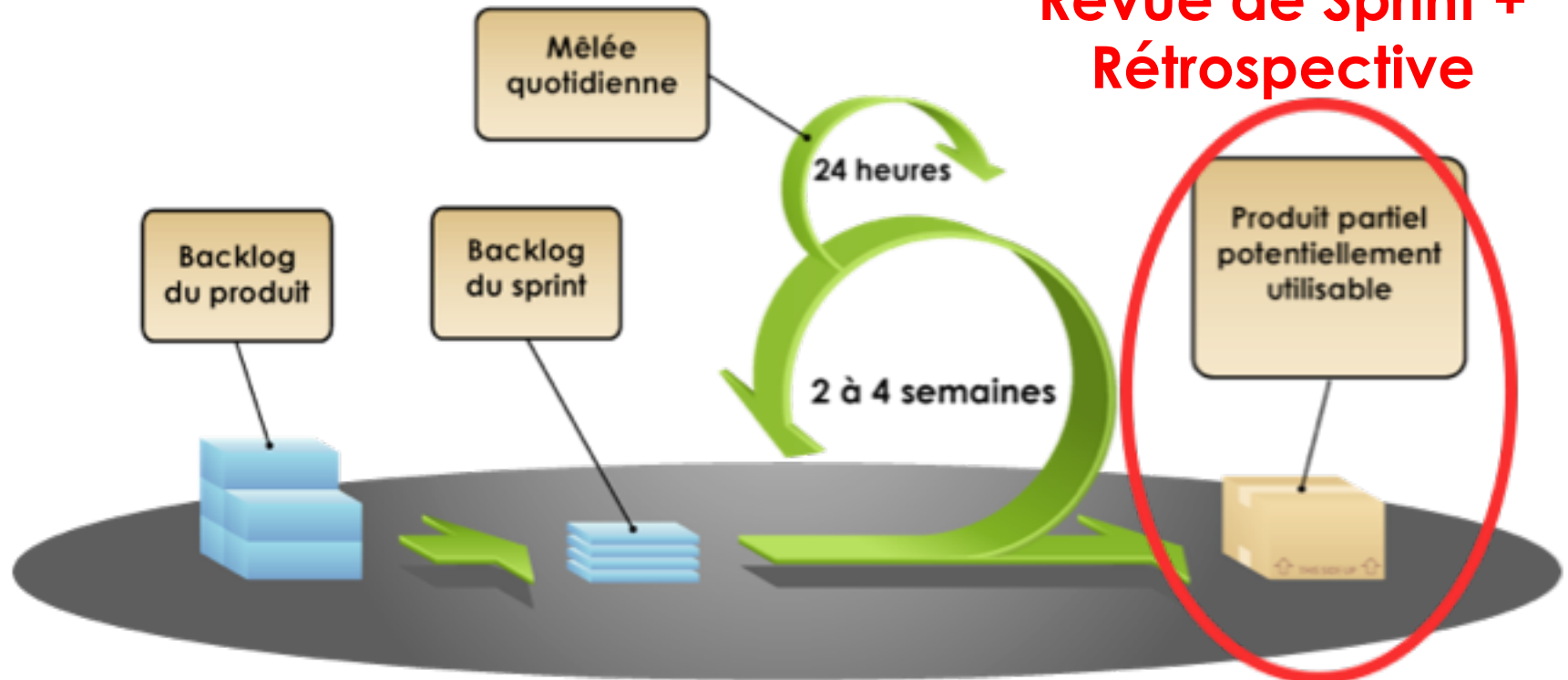


2 cérémonies

Revue + Rétrospective

Fin de sprint : 2 cérémonies

Revue de Sprint + Rétrospective



COPYRIGHT © 2005, MOUNTAIN GOAT SOFTWARE



La revue de sprint

Démo,
Feedback,
Actualisation du Backlog

Revue de Sprint

- Dernier jour du sprint – **max 2h pour un sprint de 2 semaines**
- On invite **toutes les personnes** concernées (parties prenantes)
 - Des **décisions** peuvent être prises sur l'avenir du produit
- **Pas de slides, démonstration** des composants livrables
- **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 : conseils

- 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 : faire le 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 en DONE
 - 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 **événements** 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

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

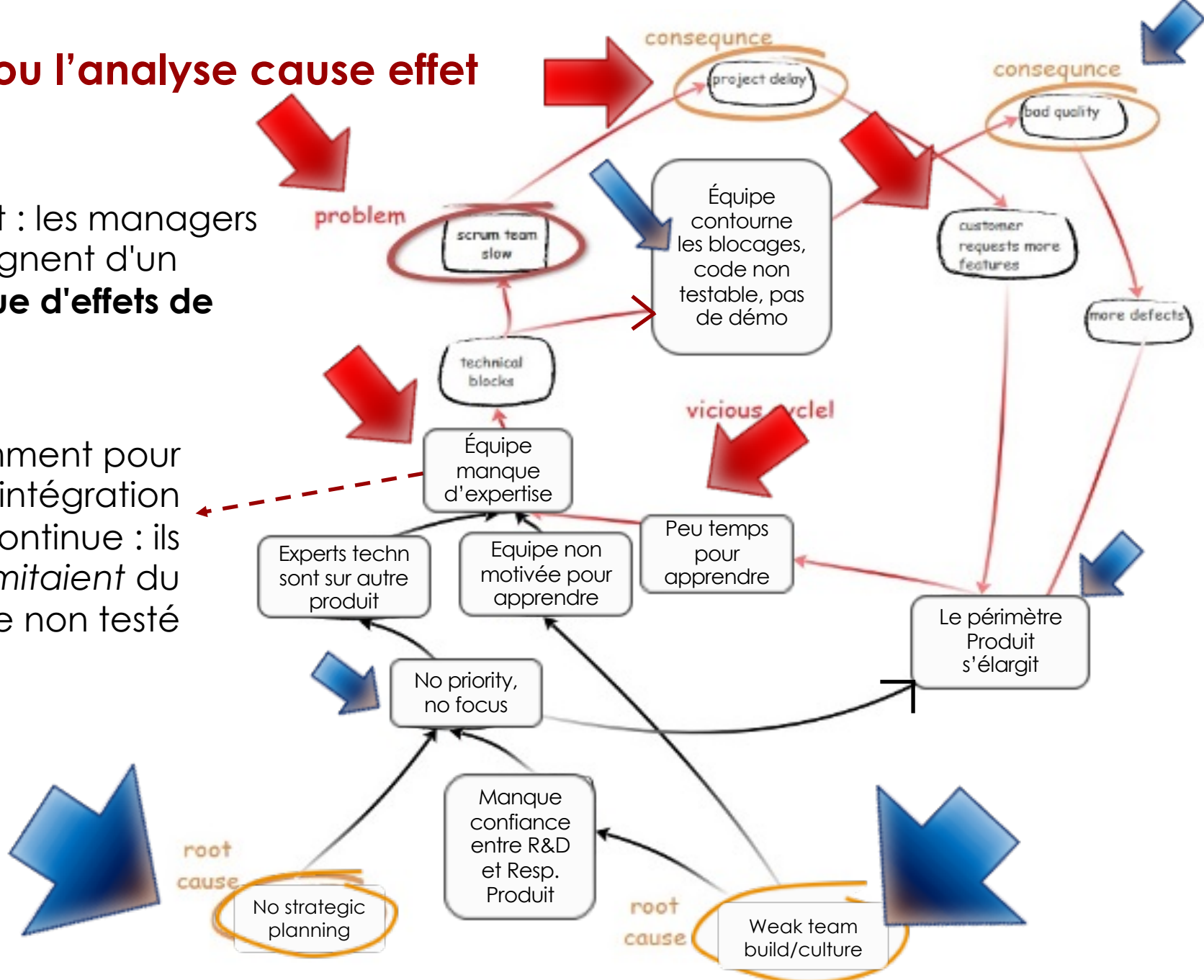


Si on s'était arrêté ici en changeant le joint, le problème serait survenu à nouveau !

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...

29

- 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^{ème} ?