

Cours 2

Développement agile

La méthode SCRUM

Vision, cycle, backlog Produit

V. Deslandres ©



Sommaire de ce cours

- **Scrum** : présentation rapide
- Le cycle - 6
- La vision produit - 12
- Le backlog Produit - 20

3

SCRUM : les rôles

L'équipe
SCRUM : max 8
membres; auto
organisée

PRODUCT OWNER

Porte la vision Produit,
définit le backlog, donne
les retours des users



SCRUMMASTER

- Animateur
- Permet à l'équipe d'avancer
- Pas un chef, peut être SM tournant



TESTEUR



DEVELOPPEUR

Responsable du
développement



ARCHITECTE

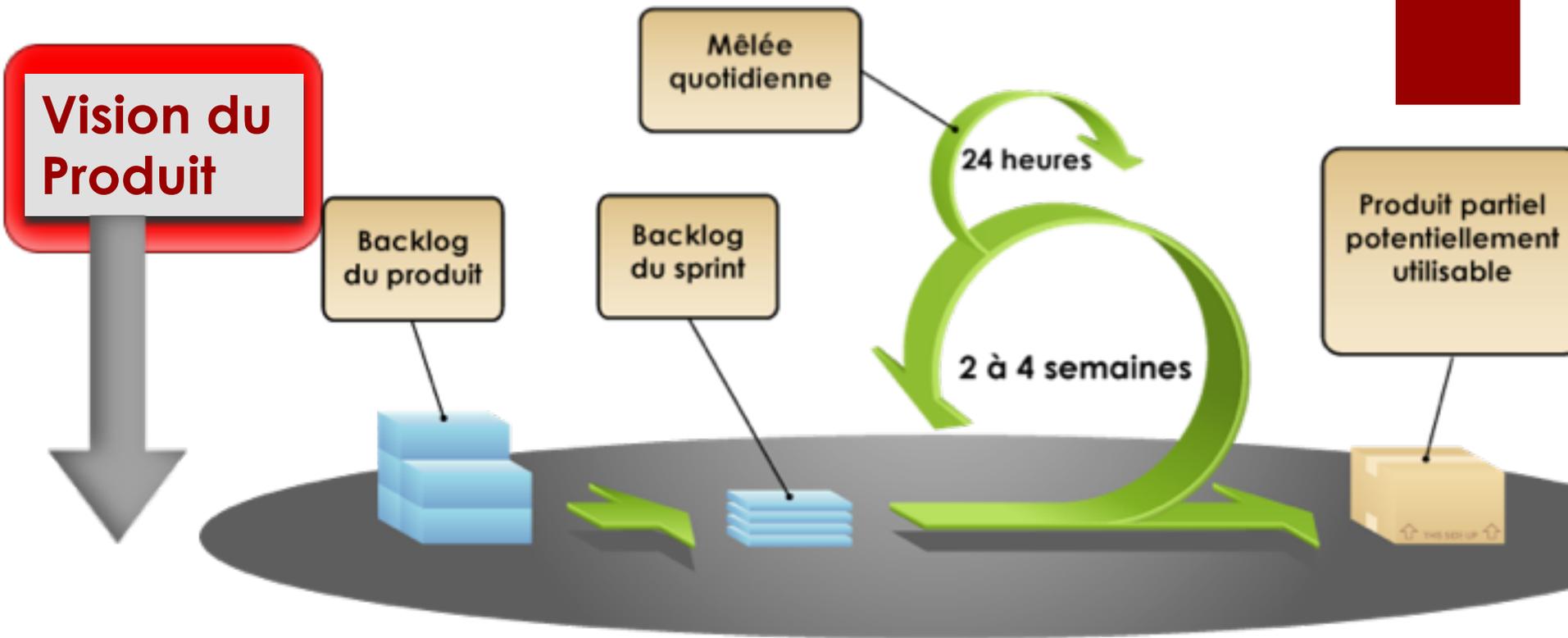


DESIGNER

EQUIPE

Scrum – Cycle 1/6

4



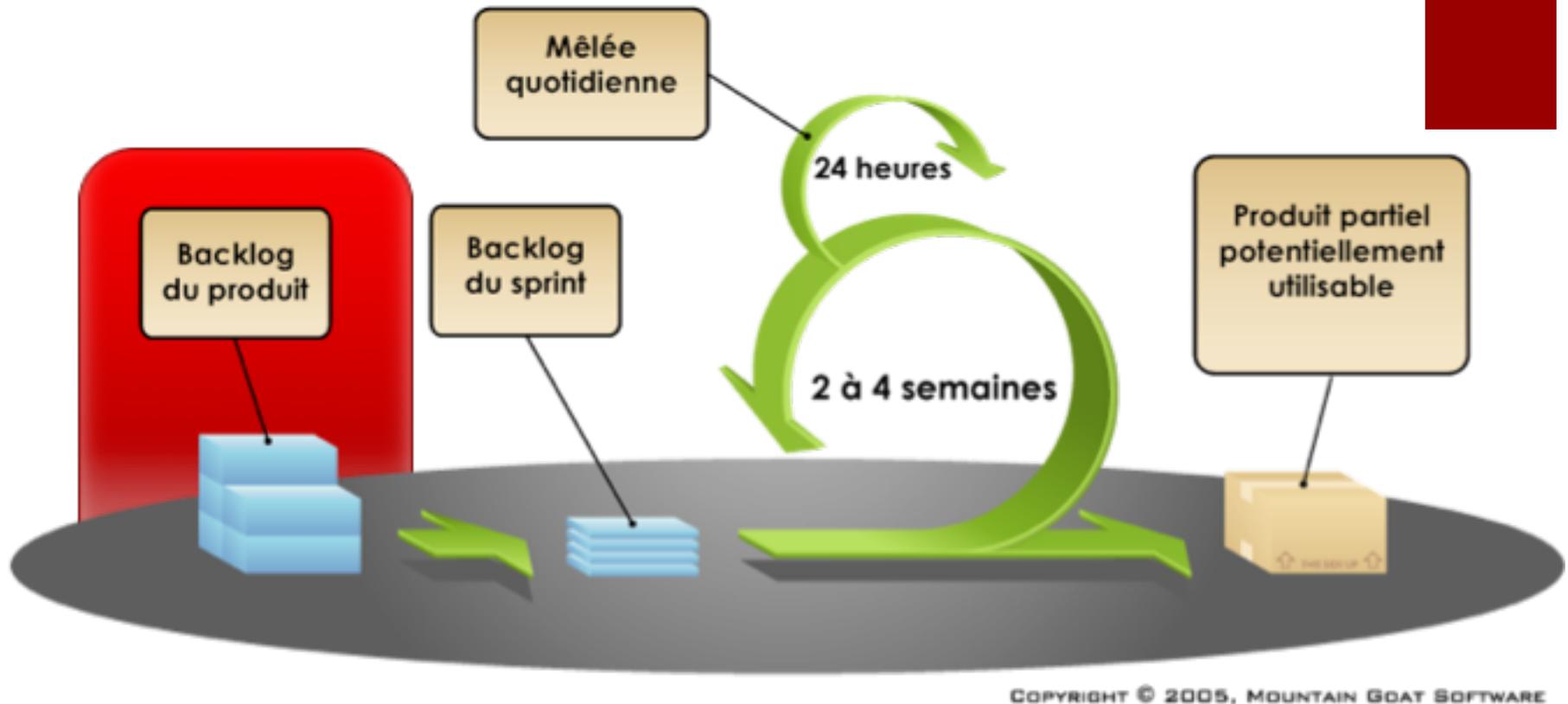
COPYRIGHT © 2005, MOUNTAIN GOAT S

1. Définition de la vision du produit

- Le cap
- Une ou deux phrases

Scrum – Cycle 2/6

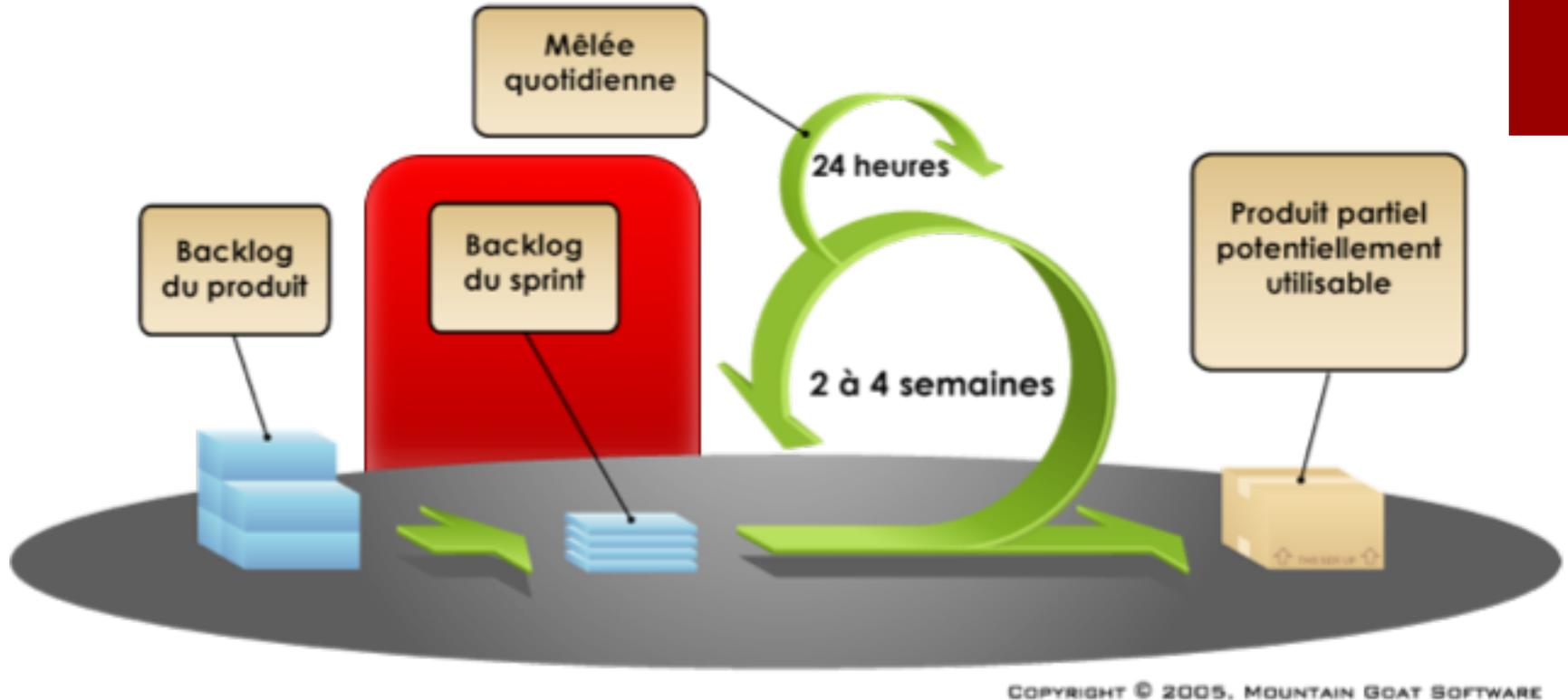
5



2. Backlog produit (ou carnet de produit, catalogue des besoins)

- Besoins priorisés par le product owner
- Besoins estimés par l'équipe, qui évoluent et sont affinés

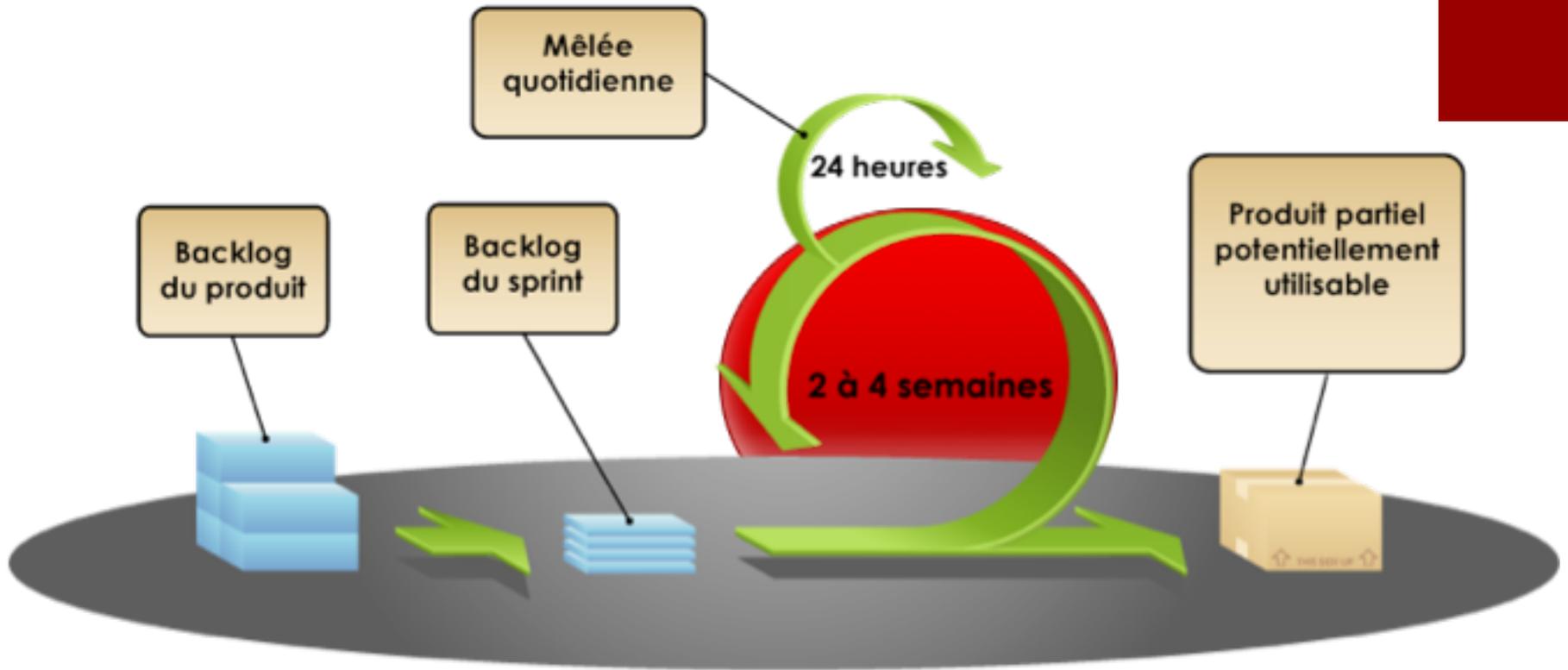
Scrum – Cycle 3/6



3. Planning Game : élaboration du backlog de *sprint*

- **Sélection** des besoins à réaliser sur le sprint, extrait du backlog produit
- **Découpage** en tâches, répartition de l'effort, planification

Scrum – Cycle 4/6



COPYRIGHT © 2005, MOUNTAIN GOAT SOFTWARE

4. Sprint

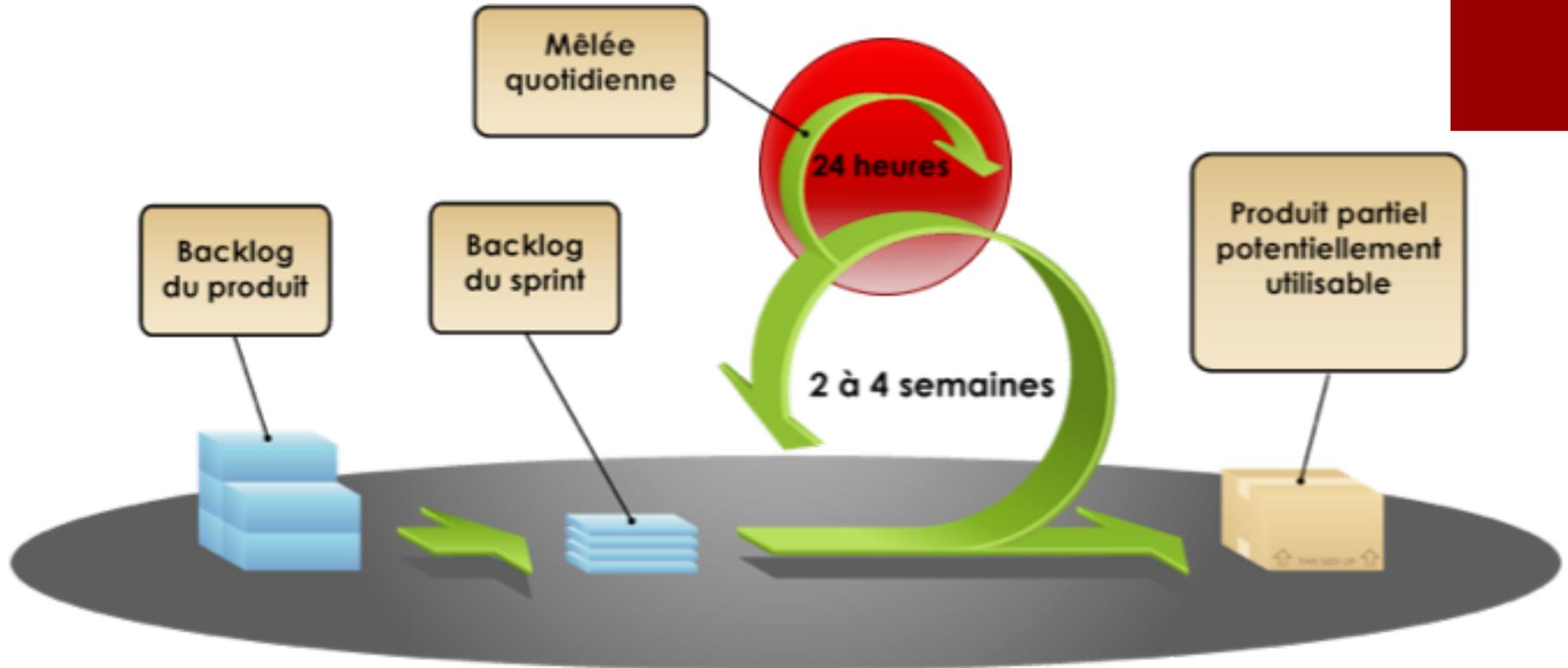
- Développement des fonctionnalités du backlog de sprint
- Pas de modification du backlog de sprint possible
- Affinage du backlog Produit : une fois par semaine

Durée de Sprint (1/2)

- Scrum : la durée des Sprints peut varier de 2 à 4 semaines.
- Certains voudraient **1 semaine**, mais c'est court ! À chaque Sprint, il faut faire 3 réunions (rituels de Scrum) :
 - une Planification du Sprint (avec l'équipe),
 - une Revue de Sprint (équipe et parties prenantes)
 - une Rétrospective (équipe).
- Donc si les Sprints sont **trop courts**
 - ce temps lié aux rituels risque de **pénaliser la productivité** du projet.
- À l'inverse si les Sprints sont **trop longs**
 - le risque de **ne pas détecter à temps** une anomalie est plus élevé.

Durée de Sprint (2/2)

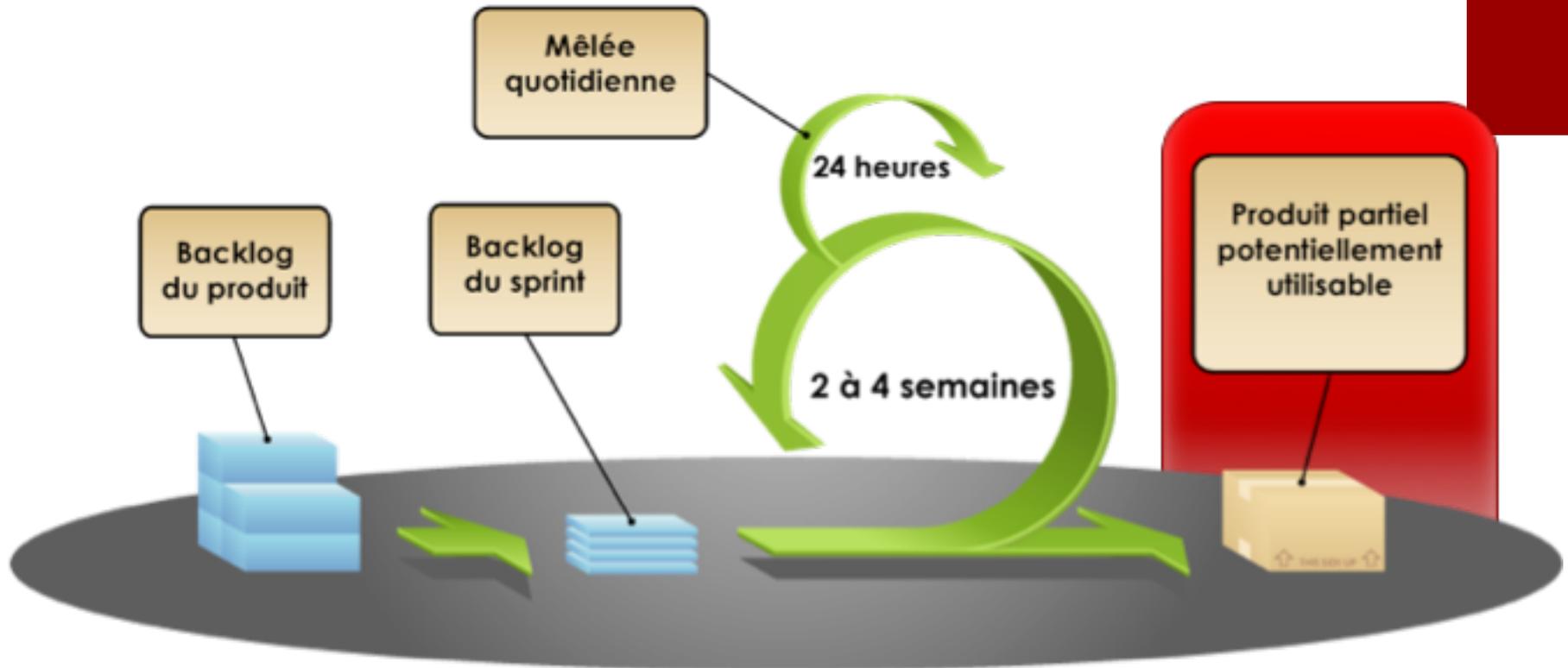
- Il faut donc un bon compromis sur la durée des Sprints. Cette durée est fonction :
 - du projet
 - de la maturité de l'équipe avec l'approche Scrum
- Attention au Sprint 0 et au dernier Sprint
 - leur durée peut être différente de celle des Sprints 'normaux'



COPYRIGHT © 2005, MOUNTAIN GOAT SOFTWARE

5. Mêlée quotidienne

- Point de contrôle quotidien de l'équipe
- Interventions régulées – 2 min. par personne



COPYRIGHT © 2005, MOUNTAIN GOAT SOFTWARE

6. Incrément logiciel : livré au Product Owner à la fin du sprint : donné aux commerciaux, prospects



Caractéristiques Méthodes Agiles

- Les **itérations** sont bornées dans le temps
 - Les **réunions** sont bornées dans le temps
 - Tout est borné !
-
- Et donc le **coût est prévisible** et a moins de chance d'être dépassé



ÉTAPE 0 : LA VISION



- Le cap : si vous ne savez pas où vous voulez aller, où irez-vous?



- Sans vision, les retards sont pris **en tout début** de projet ; l'équipe est alors hésitante, refusant de prendre **le risque de se tromper** de direction...
- **Objectifs :**
 - Situer le produit dans l'organisation
 - Lui donner un sens (raison d'être du produit)

La vision : comme un titre

- Imaginer un exercice où on doit **spécifier un dessin à faire**, par ex. une maison
- On va expliquer : un toit rouge, 2 fenêtres, une porte bleue, un banc et des fleurs à droite de la porte, etc.

*Vision
modèle
Architecte*



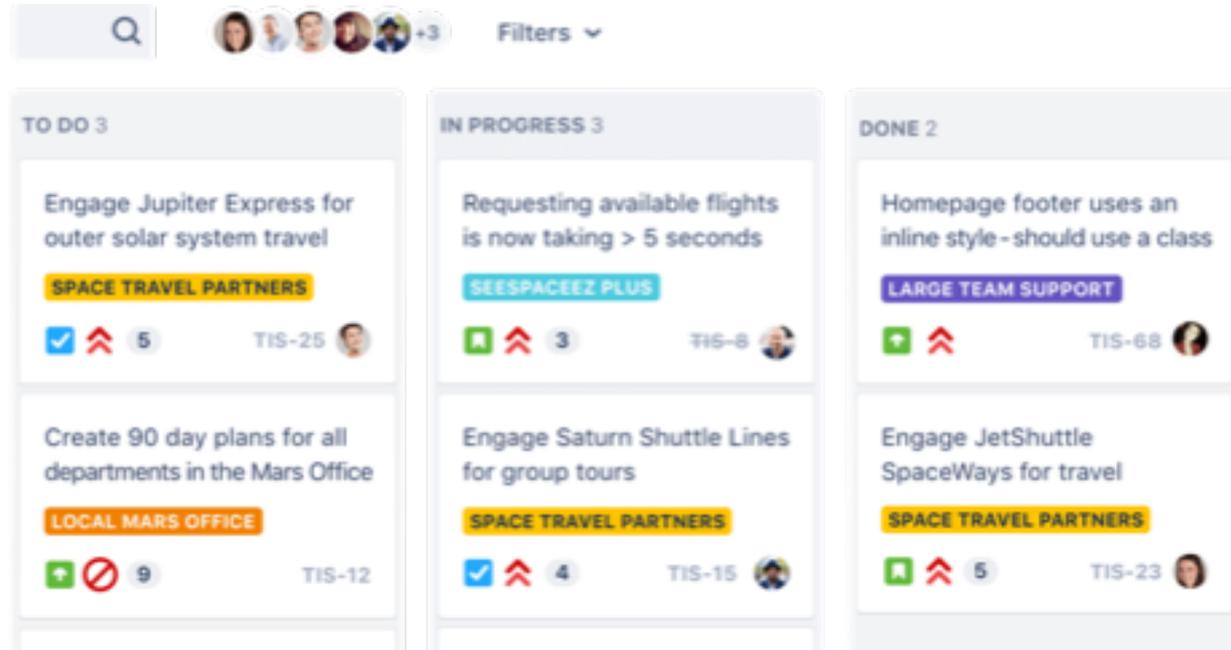
*Vision
Dessin Animé*



Exemple de vision

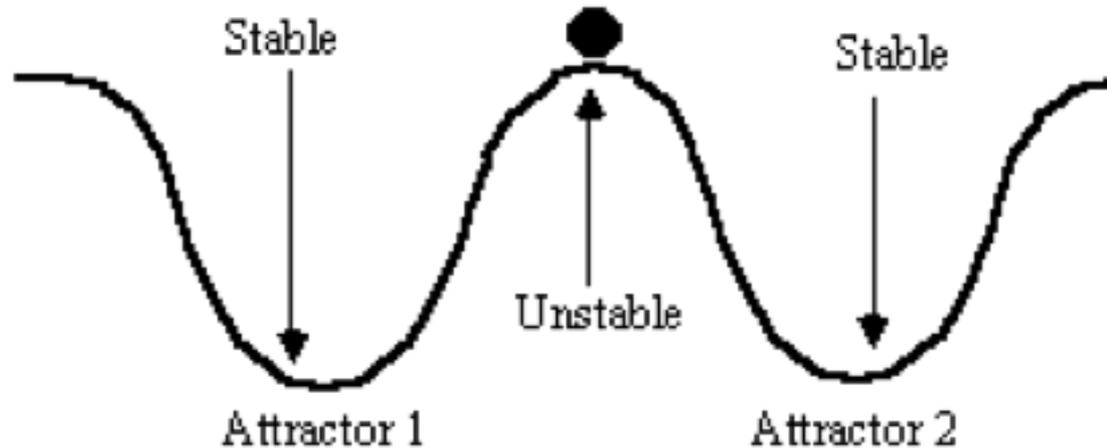
Dans un contexte de SAV, pour un système de **gestion de tickets** :

Ici, JIRA



« Le système permettra de voir d'un seul coup d'œil les tâches à faire, avec l'urgence, le demandeur (client), qui le prend en charge, la date du ticket, l'état d'avancement du ticket »

Vision = un attracteur



- Selon la théorie de l'auto organisation, la vision est un **attracteur** de tous les éléments épars qui participent à réaliser une activité
- Elle réunit tous les points de vue vers un **objectif commun** connu de tous
 - Même de façon inconsciente

Ex. d'attracteur... visuel

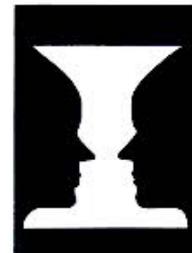
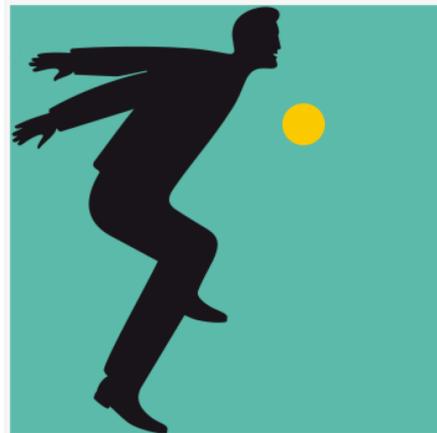
- Que voyez-vous sur cette image ?



- Et sur celle-ci ?



- Et celles-là ?



Un attracteur visuel : la mémoire



- Une fois qu'un objet a été identifié par le cerveau, les stimuli visuels activent la mémoire
 - l'ensemble des stimuli s'organise alors par rapport à cet attracteur
- Un effort est nécessaire pour tenter de voir l'autre image
- La **vision Produit** crée cet attracteur au sein de l'équipe, pour toutes les étapes :
 - Planification, Affinage du backlog
 - Choix des Solutions techniques
 - Codage
 - Améliorations

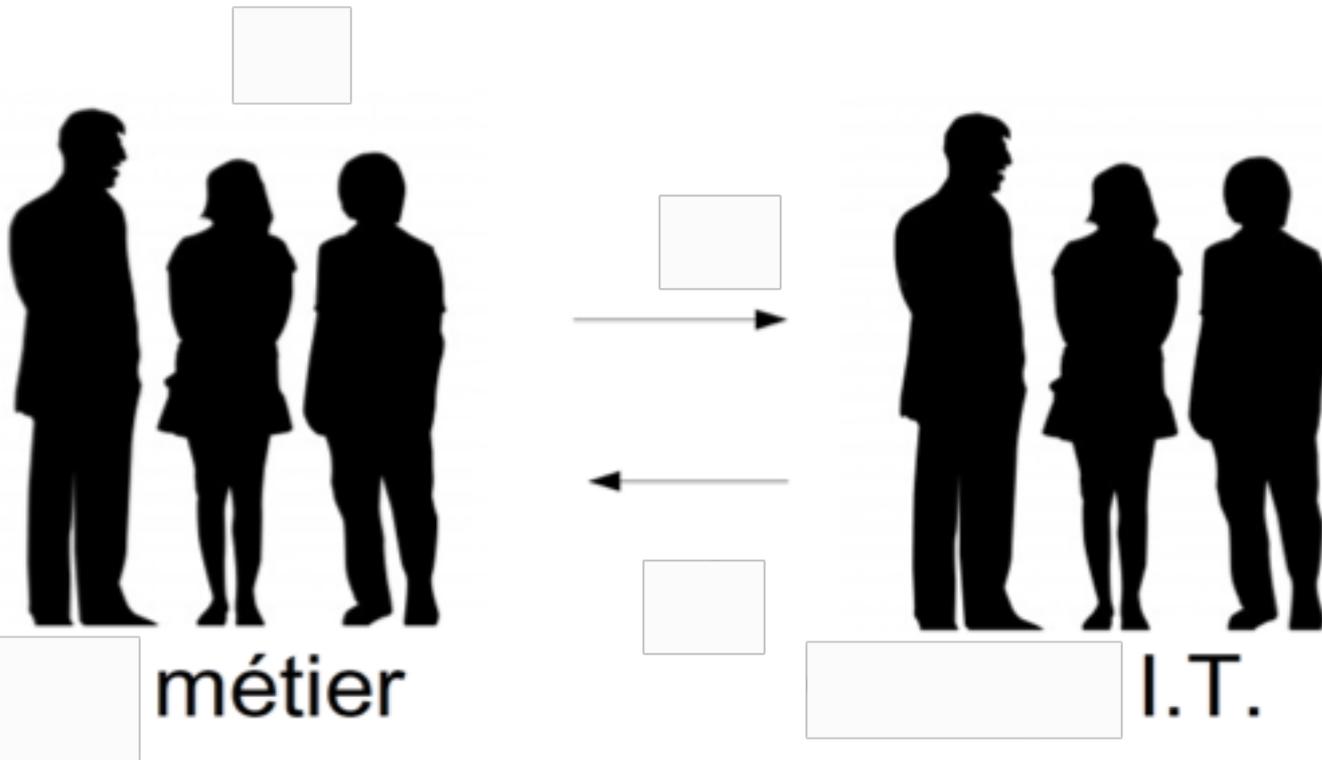
EN SAVOIR PLUS sur la vision ...

Créer une vision pour un nouveau système d'écoute
musicale en ligne (UK, 9')

<https://www.youtube.com/watch?v=6h3avYCgh9Q>

Backlog Produit

la CAPTURE des EXIGENCES



Backlog Produit (Carnet de Produit)

- Contient des **User Stories (Scrum)**
- **DEF User Story**
 - Une demande **fonctionnelle** d'un utilisateur
 - Apporte de la **valeur business** au produit
 - Ecrite en langage **naturel**
- Exemple : « **En tant** que client, **je souhaite** pouvoir ajouter un produit dans mon panier **afin de** pouvoir l'acheter »

Combien d'User Stories ?

- Au **max 20** US au début, pour respecter le vœux agile « peu de stock »
- Principe : « **être précis à court terme, grossier à long terme** »
- Attention : imprécision pour le **long terme** ne signifie pas “inutile”
 - Permet d'estimer le « reste à faire »
 - On ne les oubliera pas plus tard
- Une US = un **résumé formaté**, pour avoir une vision rapide de la demande
- Elle sera **détaillée** ensuite avec l'équipe

Granularité des US ?

- Une user story doit pouvoir être implémentée **en une itération**
- Une itération doit comporter **au moins 4 User Stories**



Comment obtenir les US ?

- C'est le problème du Product Owner
- Méthodes possibles : **Brainstorming, définition de personnae, identification des scénarios utilisateur,...**
- Par exemple, pour un **logiciel de gestion de carnet d'adresses**, un scénario est :
 - *"Je rentre un nom ou prénom, et le logiciel affiche la liste de toutes les personnes qui possèdent ce nom ou ce prénom"*
 - *"Je peux choisir d'exporter mon carnet d'adresses au format HTML ou XML"*

Description des US

Notion de 'Fini' (DoD)

- Une user story pourra contenir : une description, des **tests d'acceptation**, un résumé simple, etc.
- Les tests d'acceptation permettent de **définir le DONE**, càd. expliciter *quand* une US sera considérée comme **terminée** :
 - « ça marche à peu près » : ???
 - « c'est OK pour 80% des data »
 - « c'est tout bon, mais la version Anglaise reste à faire »

Format des User Stories

En tant que... (rôle)
Je peux (tâche)
Afin de (but)

En tant que Pilote,

je peux régler le commutateur en mode « horizontal »

afin de maintenir les ailes à l'horizontal pour que l'avion reste sur sa trajectoire

- Les user stories proposées par le PO sont **discutées avec l'équipe** pour lever toute ambiguïté de compréhension

Exemples de User Story

ETQ Assureur, **je peux** récupérer des contrats d'assurance sur le site web **afin de** vérifier leur précision et leur légalité

ETQ Assureur, **je peux** chercher les infos du permis de conduire du candidat chez la préfecture concernée **afin de** vérifier leur exactitude

*Source : chaîne YouTube:
BA-Experts
(Business Analysis)*

Règles pour écrire des US correctes

- **REGLE 1** : rester simple (principe KISS)
- **REGLE 2** : parler du **QUOI** (pas du COMMENT)
- **REGLE 3** : rester dans le **périmètre** du projet (vision!), et dans le **champ de responsabilités** de l'organisation / du service
- **REGLE 4** : lever l'**ambiguïté** des termes
- **REGLE 5** : pratiquer si possible la **réécriture** des US



Rester simple : principe KISS (Keep It Simple & Stupid)

- Voici une user story définie pour un logiciel d'assurance auto :

En tant qu'internaute,
je peux naviguer sur le site, saisir mes informations personnelles et celles du véhicule, et soumettre une demande en ligne,
Afin d'obtenir une couverture d'assurance automobile.

- Qu'en pensez-vous ?



KISS sur un exemple

En tant qu'internaute,
je peux naviguer sur le site,
saisir mes informations
personnelles et celles du
véhicule, et soumettre une
demande en ligne,
Afin d'obtenir une
couverture d'assurance
automobile.

- Trop de 'choses à faire' mentionnées
→ pas **simple**
- **REGLE : pas de User Story composée**
 - Éviter les **ET** (et **OU**)
 - pour 'je peux'
 - sur les données : données personnelles,
données véhicules
 - Éviter les 'à moins que', 'excepté pour'...
- **Les scinder**



KISS Assurance - réponse



- Ici on découpe en 3 User Stories :

- « **En tant** qu'internaute, **je peux** naviguer sur le site, **Afin** de choisir la couverture d'assurance automobile qui me convient »
- « **En tant** qu'internaute, **je peux** saisir mes informations personnelles et celles du véhicule, **Afin** de comparer les offres d'assurance automobile »
- « **En tant** qu'internaute, **je peux** soumettre une demande d'assurance automobile en ligne, **Afin** d'obtenir un contrat »



Lever l'ambiguïté (Règle 4)

- Ex., un Responsable du Stock écrit la US :

En tant que Resp. du Stock,
je peux commander la bonne
quantité de produits que nous
allons vendre
Afin d'éviter d'avoir des coûts de
stock trop élevés

- Qu'est-ce qui est ambigu ici ?
- « la **bonne** quantité » : quelle valeur ? Quelle unité ? (produit unitaire, palette, chargement camion,...)
- « coûts **trop** élevés » : idem, subjectif --> valeur seuil
- « nous **allons** vendre » : quand ? demain, la semaine prochaine ?



Pratiquer la réécriture des US (Règle 5)

- Par un collègue, si possible très différent de soi
 - **Consigne : ne reprendre aucun nom / verbe identique**
 - **On discute des différences**
- Ex.: pour une agence de voyage, Tim écrit :



En tant qu'opérateur du Centre d'Appel,
je peux saisir au moins 12 réservations par
heure en période de forte activité
Afin de réduire le temps d'attente des clients



Et Léa propose la réécriture suivante :

En tant qu'agent de voyage,
je suis capable d'effectuer un minimum de
12 demandes de voyages en 60 min durant
la partie de l'année la plus chargée
Afin de minimiser les abandons
téléphoniques

Votre avis ?

Granularité du besoin

■ Vocabulaire SCRUM

- « **Thème** » : domaine Produit, grosse Feature
- « **Feature** » : grosse fonctionnalité Produit
- « **Epic** » : grosse story
- « **User Story** » : besoin élémentaire d'un Utilisateur
- « **Task** » : tâche (technique) pour faire la US



BACKLOG de PRODUIT: Je retiens....



- Les **features** (fonctionnalités) sont déclinées en **epic**, elles-mêmes en **User Stories**, et les **US** en **tâches**
- Les US suivent le format:
*ETQ...(rôle) je peux...(action) afin de ...
...(but)*

RAPPELEZ-VOUS

- Une user story doit être implémentée **sur une seule itération**
- Un sprint doit comporter **au moins 4 US**
- J'applique les principes **KISS** pour écrire les US
- La méthode de **Réécriture** permet de **valider** mes US

EN SAVOIR PLUS sur le découpage agile

Comment disposer de plusieurs user stories alors que le client n'a exprimé qu'un seul besoin ?

<http://coach-agile.com/2014/09/coach-agile-decouper-ses-user-stories/>