

Lego for Scrum

Scrum City



Introduction

- Jeu créé par Alexey Krivitsky en 2009
- Une bonne illustration de l'Esprit Agile, des valeurs de l'Agilité : interactions, collaboration, auto-organisation, simplicité, feedback, ...
- Initiation à la méthode SCRUM

Objectif de l'atelier

- Vous, développeurs, allez expérimenter :
 - la **construction** itérative et incrémentale,
 - la **coordination** et la **communication** au sein d'une équipe soumise à un rythme de travail soutenu,
 - et l'importance capitale de la conception **avec le Product Owner** et de son feedback
 - C'est moi

The Agile: Scrum Framework at a glance

Inputs from
Customers, Team,
Managers, Execs



Product Owner



The Team



Scrum
Master



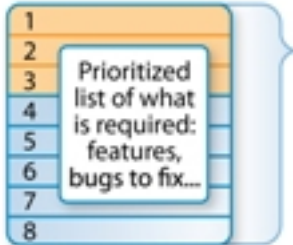
Daily Standup
Meeting

24 Hour
Sprint

1-4 Week
Sprint



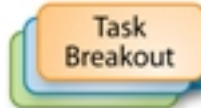
Sprint Review



Product
Backlog

Team selects starting at top as much as it can commit to deliver by end of Sprint

Sprint
Planning
Meeting



Sprint
Backlog

Sprint end date and team deliverable do not change



Finished Work



Sprint
Retrospective



1

Organiser les équipes (4-5 personnes)

- Préparer la salle en îlots de production
- Définir votre mode de fonctionnement



3MN

2

Explication du processus



3MN

Déroulement

- Des équipes **collaborent** pour construire UN produit (la ville)
- Ressources **communes** (legos) et propres (SPH, ...)
- 4 sprints de 7' chacun
- On **progressse** entre chaque sprint
- Présence du **Product Owner** à 100%
- En cours de sprint, le PO doit **valider** l'incrément de produit **avant qu'il soit livré**

Ma vision de la ville



Vision

- ~~Un centre ville dynamique~~
 - ~~Commerces, écoles, bureaux~~
- ~~Un quartier résidentiel~~
 - ~~Maisons, immeubles~~
- Ville écolo
- Des quartiers mixtes
 - Petits commerces, écoles, bureaux + habitations
- Grosses infrastructures éloignées
 - Centre Commercial, aéroport, téléphérique

3

Construction du **Backlog**



Backlog de Produit

Mes User Stories minimales :

- **Statue** à mon effigie
- **Ecole** (grande cour de récré en herbe avec des fleurs)
- **Mairie** (couleurs bleu/blanc/rouge, un balcon pour les discours)
- **Eglise** (avec un clocher)
- Un **parc** (avec des arbres, des bancs et un espace jeux pour enfants)
- **Supermarché** (éloigné, sans étage, avec un parking)
- Des **habitations**

- Des Pistes **cyclables** bordées d'arbres
- Des **Arrêts de Bus** (4, dont 2 avec toit)
- **Garage à vélo** (avec des attaches)
- **Cinéma** (grand écran)
- Un **Hôpital**
- Un **téléphérique** (pour accéder au sommet de la montagne)
- Un **Pont**

Backlog

- Liste des US proposées
- **Je** définis leur importance
 - Valeur : entre 5 et 100
- Ressources
 - Les briques principales = LEGO
 - Tout autre objet à votre disposition

Backlog Produit (suite)

- **Placer les user stories** (items) sur une table, bien lisibles
(→ estimation de l'effort à venir)



1 MN

TOTAL DE LA VALEUR DU PROJET ?

4

Estimation

**... si vous ne posez pas de questions,
posez-vous des questions !**

Il s'agit d'estimer **l'effort de réalisation** requis pour chaque item

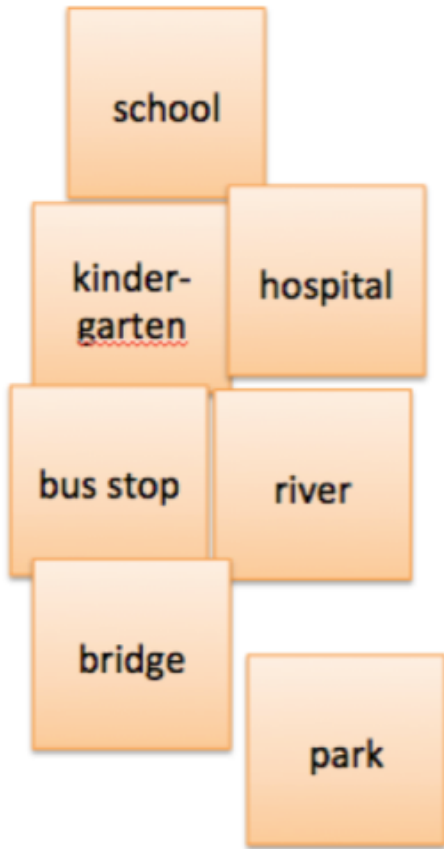
Questions à se poser

- Combien de temps cet item demandera pour être *réalisé* ?
- Combien de temps cet item demandera pour être *vérifié* ?
- Dépendance entre les items ?
 - Item dépendant → risque accru de non maîtrise, prévoir plus de marge pour la réalisation

BACKLOG



COLONNES de FIBONACCI



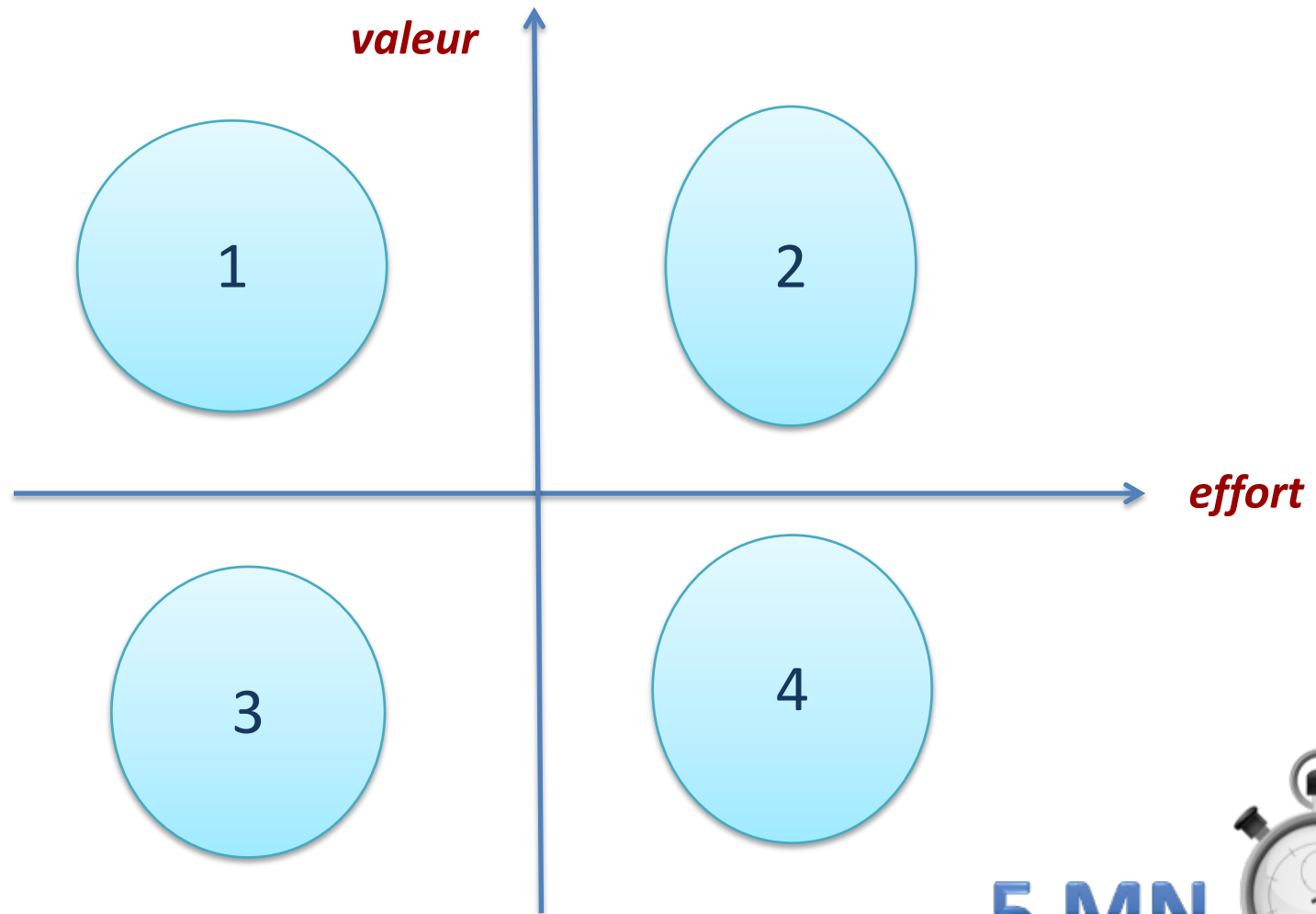
10 MN



www.lego4scrum.com

TOTAL DES POINTS d'EFFORT ?

Hiérarchisation du Backlog



5 MN



→ Placer les User dans l'ordre sur la table

Charte de collaboration

Je suis le principal client du produit :

c'est MA ville

Je serai **impliquée** dans le processus de développement en étant **disponible** pour **répondre aux questions** et **fournir mes feedbacks**

En contrepartie, vous respectez les **consignes**

Préparation des taskboard

- Par équipe
- Utiliser le scotch et des post-it

User Stories
du Backlog

Tâches identifiées
lors planification

Story	To Do	In Process	To Verify	Done
As a user, I... 8 points	Code the... 9 Code the... 2 Test the... 8	Test the... 8 Code the... 8 Test the... 4	Code the... DC 4 Test the... SC 8	Test the... SC 6
As a user, I... 5 points	Code the... 8 Code the... 4	Test the... 8 Code the... 6	Code the... DC 8	Test the... SC 8 Test the... SC 6 Test the... SC 6

Sprint 1



Planification de Sprint

5 MN

Sprint

7 MN

Revue de sprint

3 MN

Rétrospective d'une équipe

2 MN

Rétrospective des autres équipes

2 MN

5

Planification de Sprint

Planification de Sprint

- Chaque équipe choisit des Users Stories qu'elle pense pouvoir effectuer sur l'itération
 - Pas trop peu (pas sérieux, Client va rigoler)
 - Pas trop (risque de déception, Client peut s'en aller)
- LANCEZ_VOUS !
 - Par toute l'équipe
 - Découpe éventuelle en tâches



5 MN

- On note : les **nb de points d'efforts prévus**



PLANNING WALL

	Team A	Team B	Team C
sprint #1	planned: actual:	planned: actual:	planned: actual:
sprint #2	planned: actual:	planned: actual:	planned: actual:
sprint #3	planned: actual:	planned: actual:	planned: actual:

5

1^{er} SPRINT

Go !

7 MN



Rétrospective

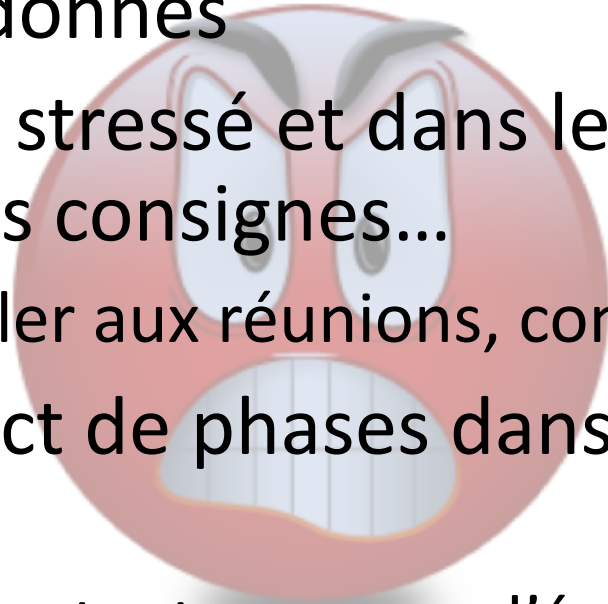
- Une équipe au tableau !
- L'équipe analyse :
 - ce qui a bien marché,
 - ce qui n'a pas fonctionné
- Elle identifie un objectif et une action à essayer sur le sprint suivant

2 MN

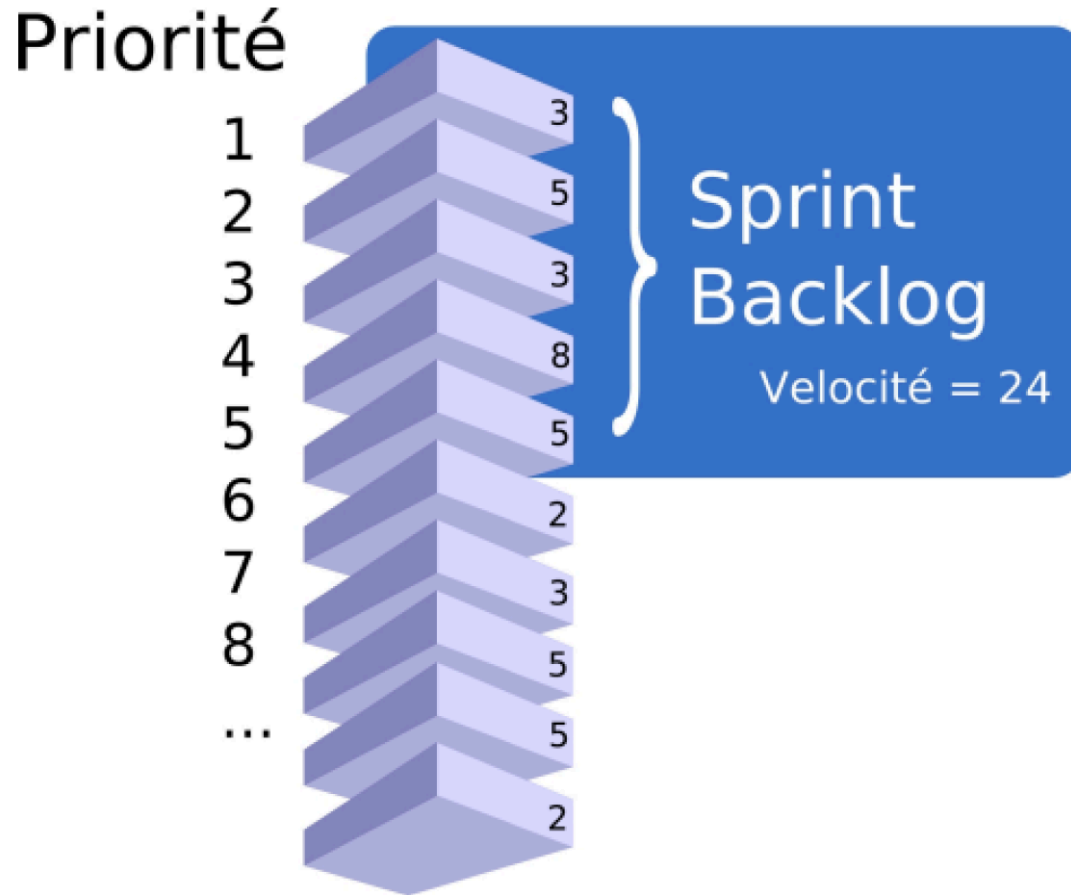


Respect des consignes ?

- Ne prendre que les items en cours, rapporter ceux abandonnés
- Plus on est stressé et dans le bain, moins on respecte les consignes...
 - (ne pas aller aux réunions, continuer à coder...)
- Or le respect de phases dans un collectif est primordial
 - cadre important pour que l'équipe soit stable et avance



→ Vélocité de l'équipe

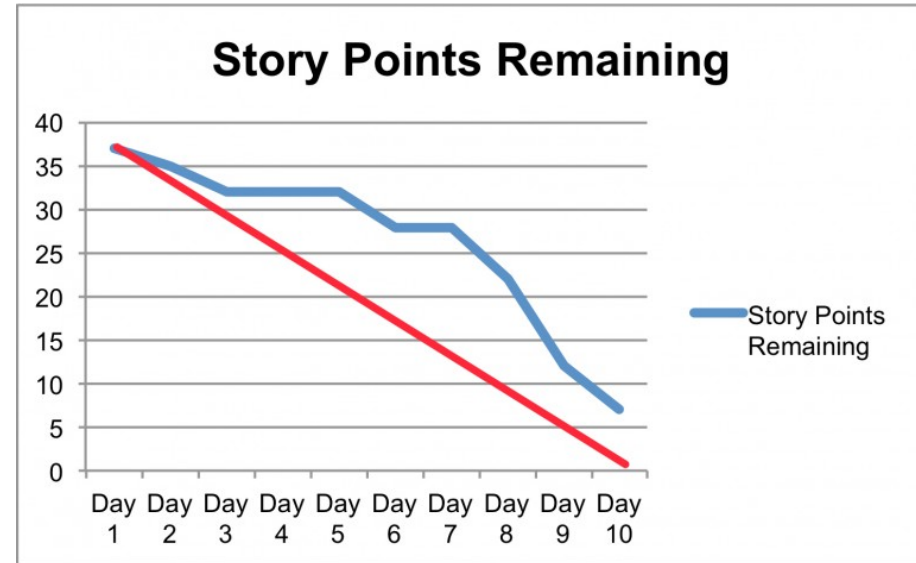
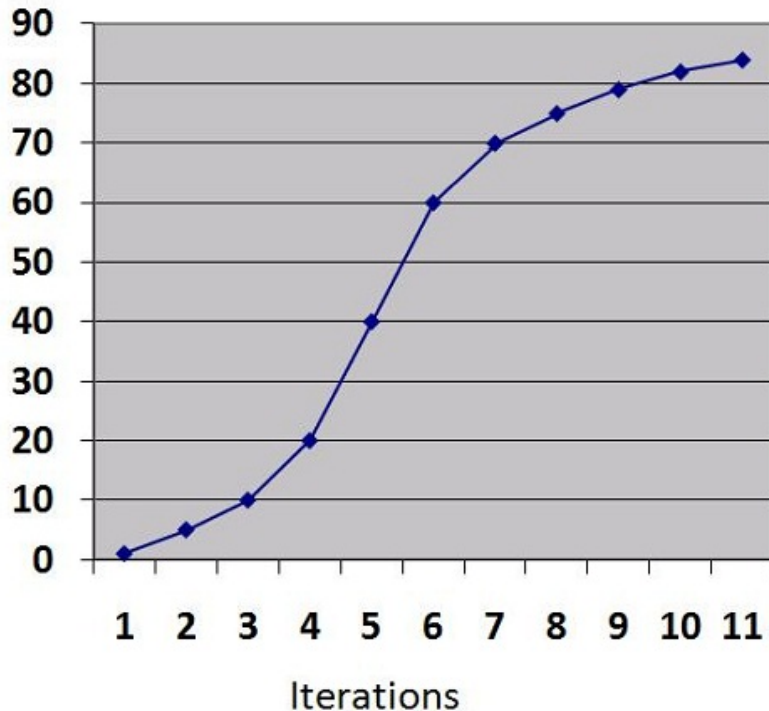


Test unitaire ? Test d'intégration ?



DEBRIEF

- Burndown chart
- Courbe de valeurs
- Vitesse
- Rétrospectives
- Time boxing



◆ Business Value

