



Initiation aux méthodes Agiles

Chris Ozanne

- Consultant indépendant
- Spécialisé en architecture et développement JEE et méthodes Agiles
- Certifié Scrum Master depuis quatre ans

Qu'est-ce que l'agilité ?

- Introduction
- Pourquoi Agile ?
- Les principes

Exemples

- Scrum
- Extreme Programming

Questions

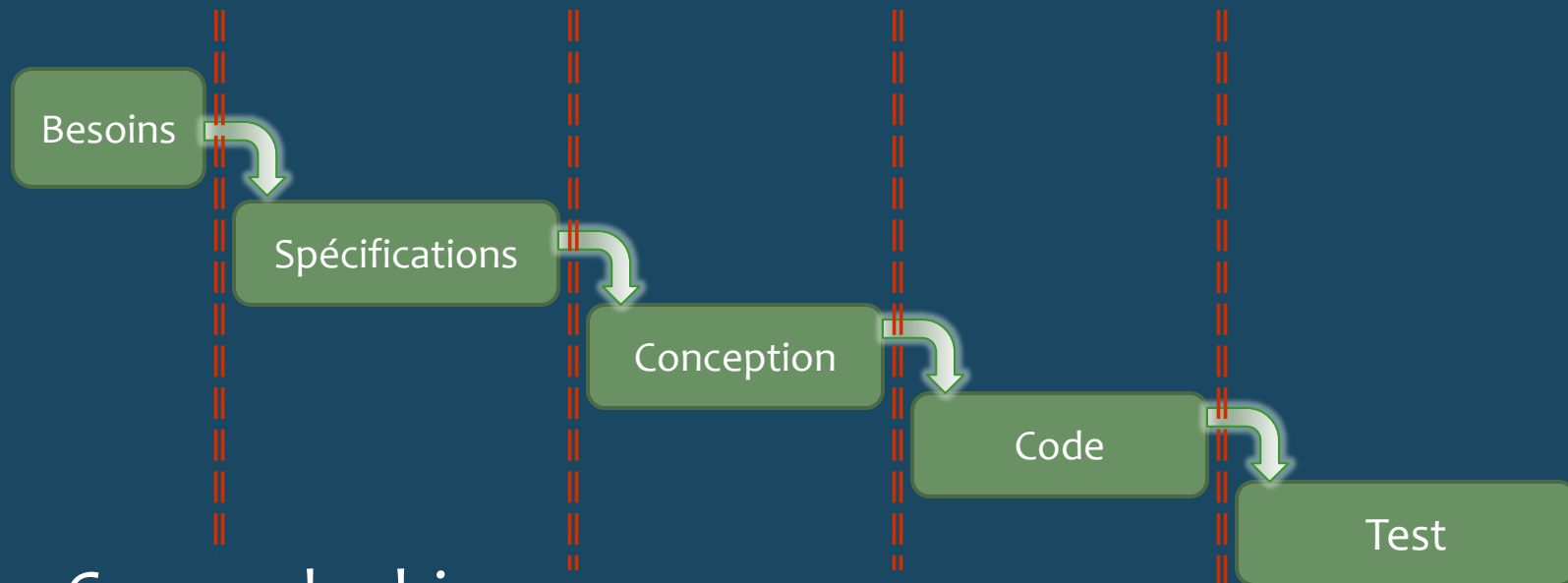
QU'EST-CE QUE L'AGILITÉ ?

Agile

- Approche réactive et itérative d'organisation de travail
- Focalisée sur la fonctionnalité et satisfaction client
- Construit en adéquation avec les capacités et limites humaines

Pourquoi Agile ?

- En réaction des problèmes avec des approches 'traditionnelles' :



- Ca marche bien
- Sous certaines conditions...

Problèmes avec cascade

- Ca marche bien, à condition que:
 - Le client sait exactement ce qu'il veut
 - Les besoins du client ne changeront pas
 - Les ingénieurs savent trouver les bonnes solutions techniques du premier coup
 - L'équipe de réalisation sait parfaitement chiffrer la charge de travail et maîtriser les risques
 - ...

Agile : Un juste milieu

Très réactive

Réactivité

Peu réactive

Peu focalisé,
aucune maîtrise

Focalisation

Objectifs clairs

Absence de
méthodologie
formelle

Agile

Méthodes
prédictives

Agile : Une catégorie de méthodes

- ‘Agile’ regroupe plusieurs méthodologies :
 - Scrum
 - Extreme Programming (XP)
 - DSDM
 - Crystal
 - ...
- Notion officialisée en 2001 avec le Manifeste Agile

Le manifeste Agile

Personnes et interactions

Plutôt que

Processus et outils

Un produit opérationnel

Plutôt que

Documentation exhaustive

« Une approche « imagée » sur l'éligibilité et la contractualisation Agile »

Xavier Torpe

15h – 16h, salle « Communication »

Adaptation au changement

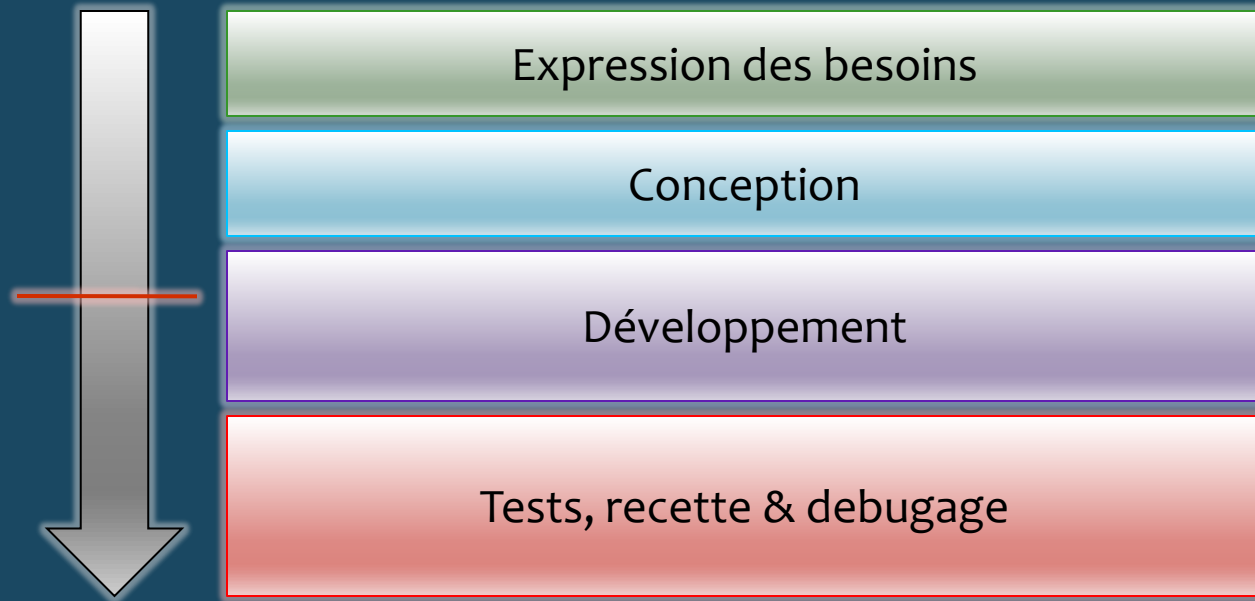
Plutôt que

Suivi d'un plan

Les solutions Agiles

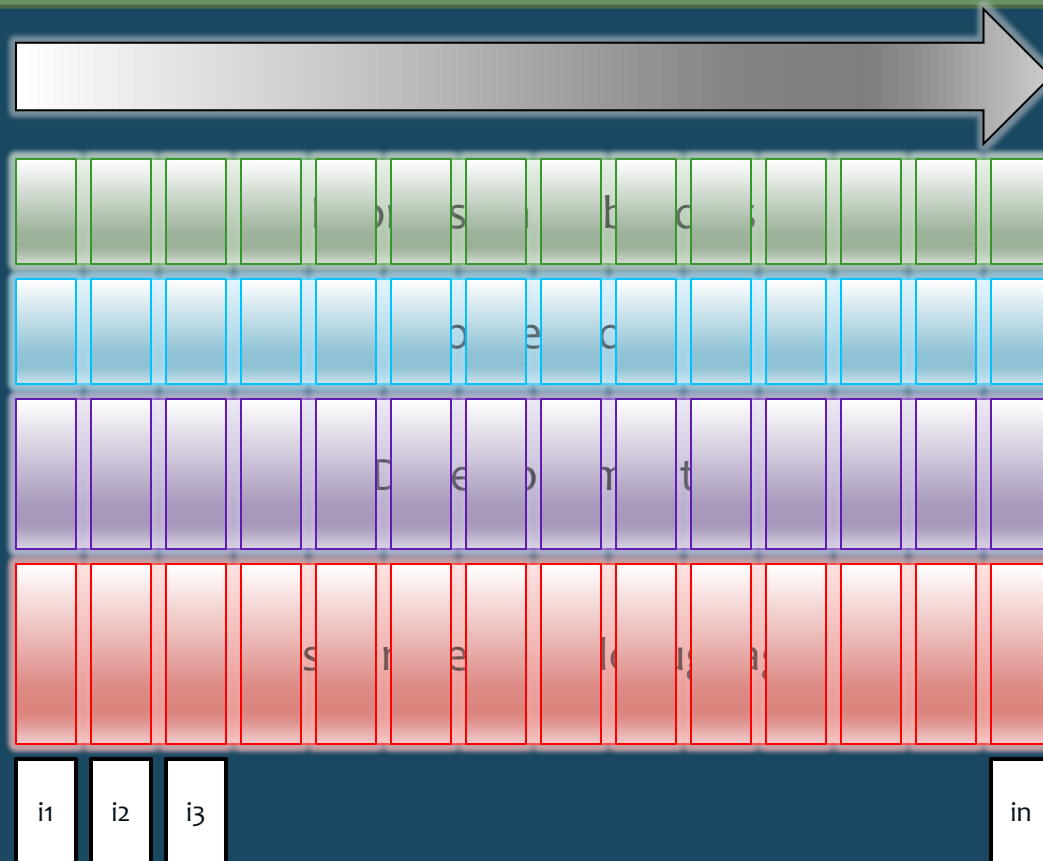
- Toujours focalisées sur le produit final
 - Une vision commune pour l'équipe
 - la satisfaction du client
 - Découper le projet autrement
 - par fonctionnalité
 - Organiser en cycles de développement réduits
 - itérations

Les solutions Agiles



À 50% du temps total, le client ne voit statistiquement que 10% de son application.
Et il ne sait pas dans quel état elle est.

Les solutions Agiles



Les solutions Agiles

- Libérer le génie humain

pour l'auto-organisation dans un contexte qu'il peut maîtriser :

- la domaine du problème est limité
 - La taille de l'équipe est limitée
-
- Petites équipes autogérées
 - Portée fonctionnelle restreinte à un moment donné
 - Garder un rythme de travail soutenable
 - Avancement par itération

Les solutions Agiles

- Adaptables

Réactives aux nouveaux besoins

Réceptives aux nouvelles solutions

- *Prendre les décisions définitives le plus tard possible*
- *De courtes itérations permettent de changer de direction sans laisser des éléments à moitié fait*

Agile : Planification

- L'estimation de charge est difficile, mais les courtes itérations nous aident
 - On est plus précis sur les petites tâches
 - Feedback très rapide
 - Plus facile à s'adapter face aux dérives, surprises

Exemple de méthode Agile

SCRUM

Scrum : Caractéristiques

- Produire le maximum de valeur pour le minimum de cout
- Besoins capturés dans un *backlog de produit* priorisé par une personne
- Cycles de développement de 2 à 4 semaines (*Sprints*) ; équipes autogérées
- Mêlée quotidienne

Scrum : Les Acteurs

- Product Owner
 - Porteur de la vision globale du produit
 - Gère le Backlog du Produit
 - Définit des priorités
 - Accepte ou Rejette les livrables

Scrum : Les Acteurs

- Scrum Master
 - Veille au bon fonctionnement de l'équipe
 - Enlève les obstacles
 - Gardien des pratiques de Scrum
 - Serviteur de l'équipe - Facilitateur
 - N'est pas un chef de projet !

Scrum : Les Acteurs

- L'équipe
 - 5 à 9 personnes
 - Autogérée ; les décisions sont prises collectivement
 - Contient tous les compétences nécessaires pour compléter le sprint
 - Ne change pas pendant un Sprint

Scrum : Le processus

- Maintenir un Backlog du produit
 - Géré par le Product Owner
 - Liste de tout ce qui va entrainer du travail pour l'équipe
 - Appréciation de la valeur apportée par l'élément
 - Chiffré de façon imprécise
 - User Stories

Scrum : Le processus

- Planification du Sprint
 - Réunion de l'équipe : décisions *collectives*
 - Définir un objectif pour le sprint
 - Choisir des éléments du Backlog de produit pour mettre dans le backlog du sprint
 - Chaque élément découpé en tâches, estimé en heures (max 2 jours)
 - La conception de haut niveau est abordée
 - Les tâches ne sont pas nominatives

Scrum : Le processus

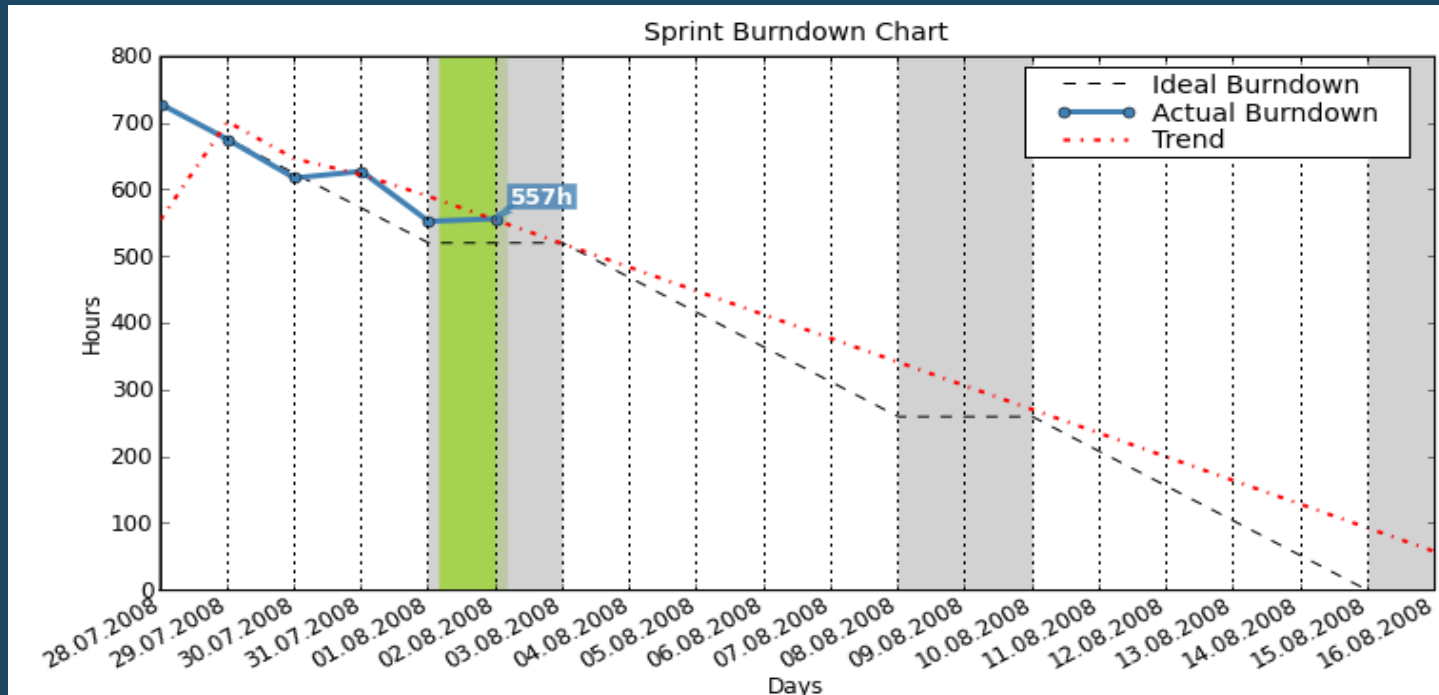
- Pendant le Sprint:
 - Tâches prises en charge dans n'importe quel ordre
 - Mêlée quotidienne
 - 15 minutes, tous les jours
 - Trois questions pour chacun
 - Qu'avez-vous fait hier
 - Qu'allez-vous faire aujourd'hui
 - Quelles sont vos problèmes
 - Mettre à jour le Backlog du Sprint
 - Le reste à faire totale pour le Sprint -> burndown chart

Scrum : Le processus

- Visualisation de l'état du projet sous la forme d'un tableau
 - Les tâches à faire
 - Les tâches en cours
 - les tâches terminées



Scrum : Le processus



Scrum : Le processus

- A la fin du sprint:
 - Revue du sprint
 - Présentation des nouveautés
 - Tout le monde est invité
 - Toute l'équipe participe – pas juste le Scrum Master !
 - Informel

Atelier « **L'art de la Rétrospective** »

Karine Sabatier & Philippe Ensarguet

15h – 16h30, salle « Courage »

S

Scrum : Le processus

- Atelier « **Expérimentez les processus** »
 - Laurent Morisseau & Xavier Torpe
11h – 12h30, salle « **Simplicité** »
- RetEx « **De Scrum au kanban** »
 - Laurent Morisseau
15h – 16h30, salle « **Feedback** »

Scrum

- « **Atelier Scrum** »
 - Patrick Leprince
15h – 16h30, salle « **Simplicité** »
- **RetEx « Mise en place de scrum de scrum »**
 - Fabien Grellier
17h45 – 18h30, salle « **Feedback** »
- **RetEx « Enterprise Scrum »**
 - Dimitri Baeli
11h – 12h30, salle « **Feedback** »

Exemple de méthode Agile

EXTREME PROGRAMMING

Extreme Programming : Caractéristiques

- Méthodologie de développement basée sur des valeurs et règles
- Propose des pratiques d'ingénierie comme le binomage et TDD.
- « Scrum & XP »
 - Sébastien Tanguy
11h45 – 12h30, salle « Communication »

Extreme Programming : Valeurs

- Communication
 - Entre les membres de l'équipe
 - Verbale
 - Facilité par colocalisation de l'équipe
- Simplicité
 - Cherche la solution la plus simple qui convient au problème du jour.
 - Le refactoring n'est pas un échec, mais une étape normale !

Extreme Programming : Valeurs

- Feedback
 - Des tests unitaires
 - Du client
 - Revue avec le client tout les deux à trois semaines
 - De l'équipe
 - Grace à la communication continuelle

Extreme Programming : Valeurs

- Courage
 - De s'attaquer aux problèmes tout de suite
 - D'appliquer les valeurs XP
 - De jeter du code lorsque nécessaire
- Respect
 - Tout les membres de l'équipe apporte quelque chose, peu importe leurs années d'expérience
 - Nécessaire pour, et aidé par certains pratiques (pair programming)

Extreme Programming : Pratiques

- Pair programming
 - Partage des idées, bonnes pratiques
 - Partage des expériences
 - Partage des compétences
 - Atelier « Osez le pair programming, découvrez les vertus cachées »
Sébastien Fauvel
17h – 18h30, salle « Simplicité »
- Le code appartient à tout le monde
 - Règles de codage
 - Utilisation de patterns, métaphores

Extreme Programming : Pratiques

- Tests
 - Unitaires
 - Intégration continue
 - Test-driven development
 - RetEx « Tests d'acceptation avec Concordion »
 - Gabriel Le Van
17h – 17h45, salle « Feedback »
- Conception incrémentale
 - « Domain Driven Design »
 - Guillaume Collic et Jean-Philippe Guigoux
10h – 10h45, salle « Communication »

QUESTIONS

Chris Ozanne

chris@ozanneconsulting.com

www.ozanneconsulting.com