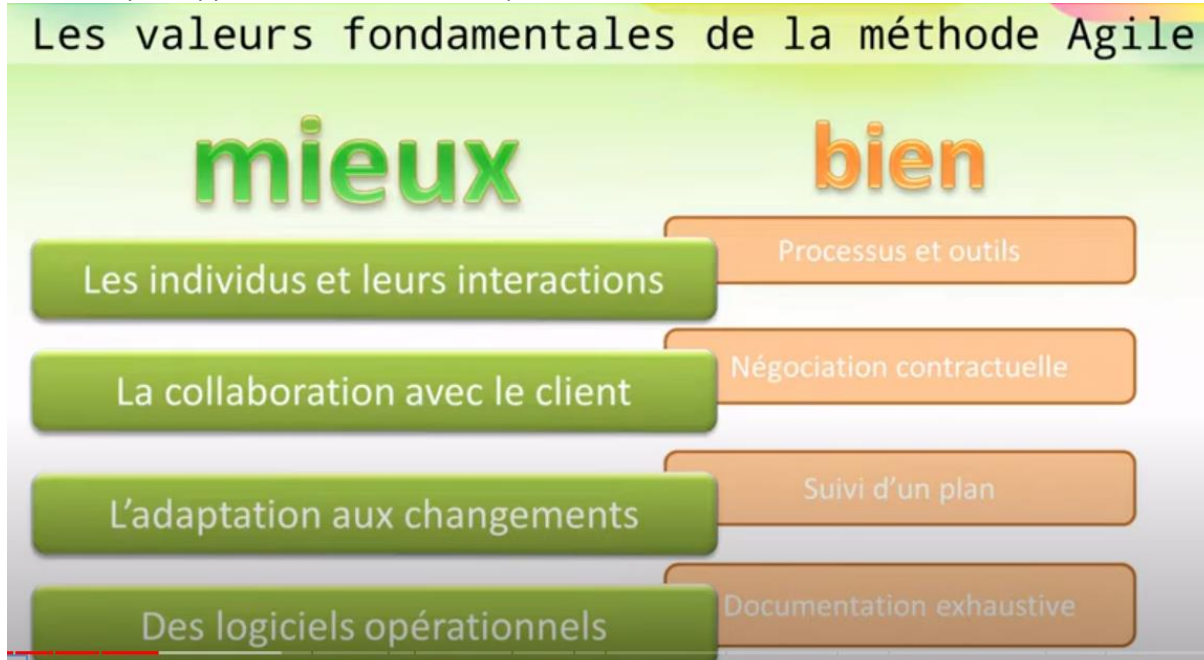


Méthode Agile

Beaucoup de projets informatiques n'aboutissent pas pour bien des raisons :

- Côté client
 - o Besoins mal exprimés
 - o Conscience approximative de ce qui est faisable (trop/pas assez d'ambition, limitation de l'imagination)
 - o Produit obsolète avant d'être sortit.

Evolution par rapport à la méthode classique



Valeurs

Processus et outils

les individus et leurs interactions

Relation client

Négociation contractuelle

collaboration avec le client

Déroulement du travail

Suivi du plan

adaptation au changement

Prise en main

Documentation exhaustive

des logiciels opérationnels

L'utilisateur est au centre du projet, il faut que le programme produit colle à ses besoins et ses manières d'opérer plutôt que le programmeur, son patron ou un intermédiaire quelconque le force à changer ses habitudes.

Il faudra produire une documentation aussi légère que possible, ça doit être évident.

Les programmeurs doivent pouvoir communiquer le plus aisément possible et doivent pouvoir être interchangeable lors de l'avancée du projet. Il faut donc que le code soit clair, commenté et utilise des variables aux noms clairs.

Les fonctions doivent être documentées : quels sont les variables rentrant, sortant, et quelles variables globales sont affectées.

Création d'espace de communication, pour faciliter les interactions et diminuer les malentendus

On procède par cycles itératifs : plutôt que de demander au client ce qu'il veut puis de lui donner un produit fini, on va faire de petits cycles courts, des sprints, aux termes desquels le client va pouvoir commenter, faire de nouvelles demandes, ajuster ses besoins. On crée donc des versions de démonstrations, pas nécessairement entièrement fonctionnelles mais qui donnent une bonne idée.

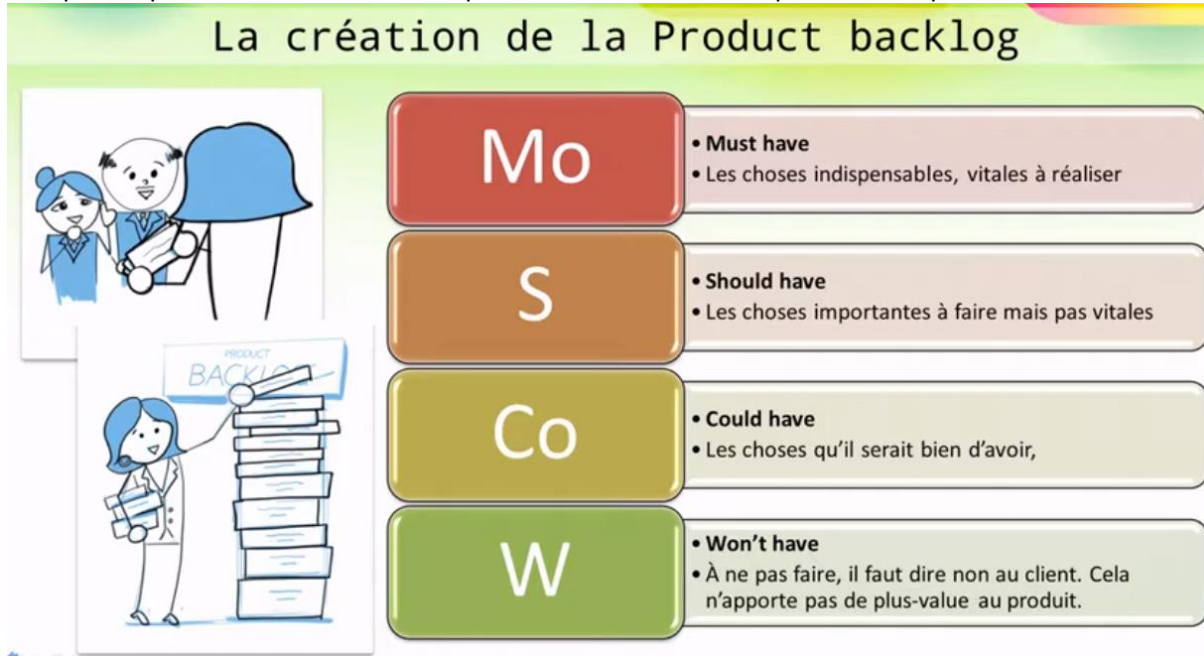
Pour les tâches complexes : il faut la casser en petits morceaux, et s'occuper de chacun d'eux, un à un.

Pour l'élève, ça permet de gérer de manière intelligente les projets

On évitera de tout planifier dans le détail dès début, d'avoir chaque tâche chronométrées... ça fige, ça ne s'adapte pas à la vie et à ses surprises. Il faudra mieux se fixer un premier objectif à court terme. C'est une approche empirique, qui se construit progressivement.

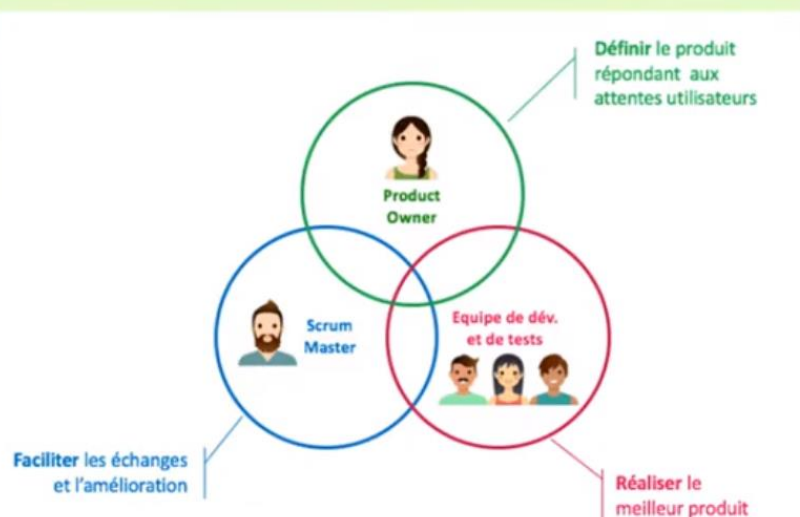
Product Backlog :

Une pile de problème à traiter : on empile les éléments à traiter par ordre de priorité selon la méthode moscow :



Rôles des acteurs du projets

Les différents rôles dans une équipe en projet Agile version Scrum

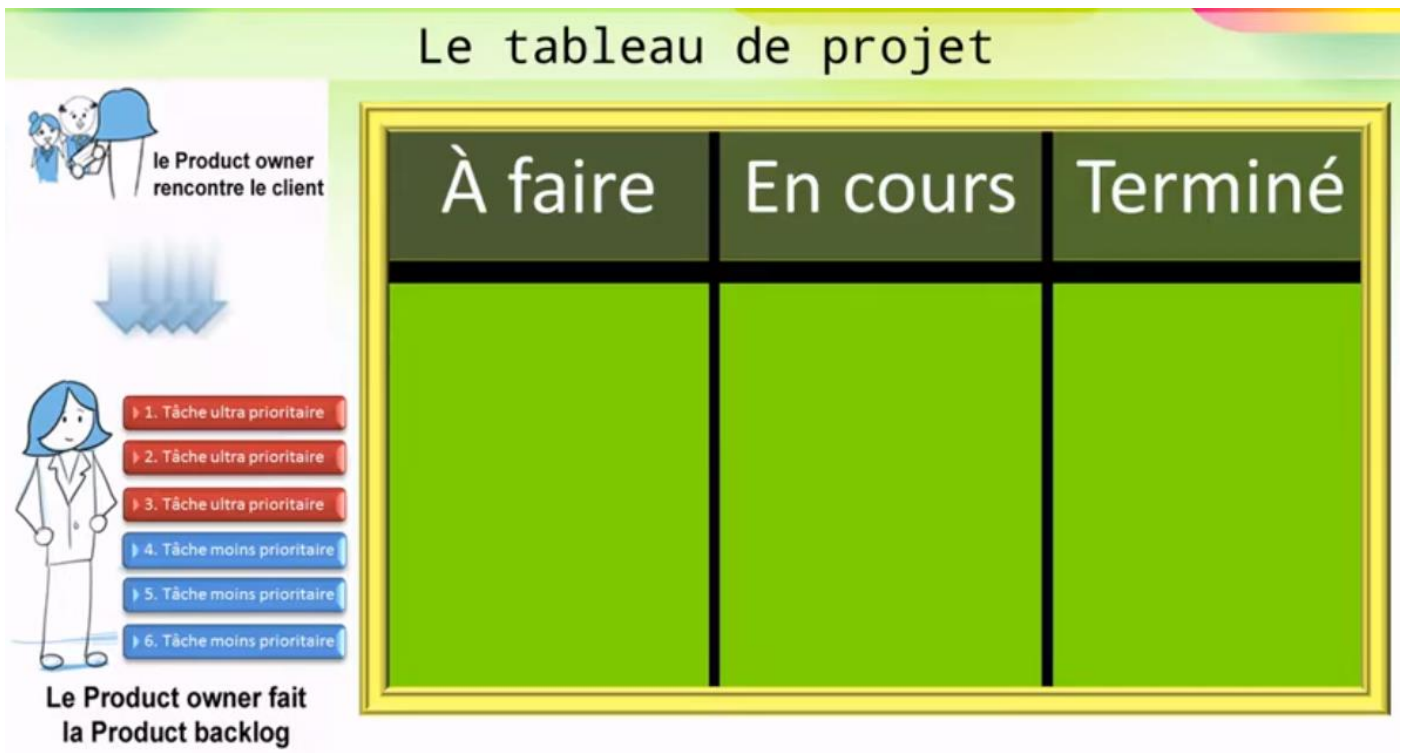


Les rôles

Product owner



C'est lui qui crée la product back log
Il peut le faire avec les suggestions de ses camarades



On va faire valser les post its

- Description de la tâche ultra prioritaire : **déplacement du personnage**
- Nom : **Gérard Menvussa**
- Durée estimée : **5 heures**

Les développeurs



C'est ceux qui ont les mains dans le camboui, et qui programment



Il organise régulièrement des petites réunions autour d'une table. Il gère généralement plusieurs projets en même temps, il aide les équipes à pouvoir fonctionner. Le scrum master voit quels sont les besoins, il vérifie l'avancée du projet, la fonctionnalité des fonctions

L'avancée du projet en méthode Agile de type Scrum

