



Les méthodes agiles

Déscription :

Qu'est ce que les méthodes agiles ? faire ce que l'on veut, il n'y a plus de chef, plus de doc et enfin le programmeur est roi. Si cela n'est pas antinomique de certaines méthodes (comme Crystal), il n'en est pas de même pour les autres (XP, SCRUM) qui imposent au contraire une très forte discipline, mais apporte par contre une forte motivation. Cette introduction à l'agilité permet de faire le point sur ce sujet et fournit aux participants les critères pertinents sur lesquels doit s'effectuer un choix parmi les méthodes proposées aujourd'hui.

Objectifs

- Comprendre les différences fondamentales entre un projet classique et un projet agile
- Connaître les principales méthodes agiles et leurs différences
- Donner un sens précis à la terminologie consacrée
- Mesurer les impacts produits par l'introduction d'une méthode agile sur les pratiques existantes

Publics

Toute personne souhaitant comprendre l'approche agile dans un projet

Durée

2 jours

Prérequis

Aucun pré-requis n'est nécessaire pour suivre cette formation

Programme de cette formation

GESTION CLASSIQUE D'UN PROJET

- Cycle en V (l'histoire des Royce)
- Les techniques classiques (Gantt, Cocomo, Fibonacci, ...)
- UP et RUP
- UML

INTRODUCTION A L'AGILITÉ

- Lean software development (Muda, Kanban)
- Le manifeste agile

PANORAMA DES MÉTHODES AGILES

Pour chaque méthode, sont étudiés : les rôles, les livrables, les spécificités, les options et le cycle proposé

- XP
- SRUM
- Crystal
- DSDM
- Les principes de base
- Apports des méthodes agiles

LES DIFFÉRENTES PHASES D'UN CYCLE (mini projet)

- Phase de définition des besoins (Use case, User story, product backlog)
- Phase de planification (planning game)
- L'itération

DÉROULEMENT D'UNE ITÉRATION (mini projet)

- Sprint backlog
- UML agile
- Découpe et distribution des tâches
- Binômes
- Stand up meeting
- Simplicité du codage
- Tests d'acceptation
- Fin d'une itération
- Les BurnDown charts
- Le bilan

OUTILS ADAPTÉES A L'AGILITÉ

Le minimum

- Script de génération automatique (Make, Ant/Maven)
- Gestion de configuration (Fusion, CVS/SVN)

Le nécessaire

- Outils de test automatisés
- Notion de spécification exécutable
- TU avec X-Unit
- Charge avec Chess
- IHM avec Selenium
- Outils de dev avec du Refactoring

Facultatif

- Gestion de projet (XtremPlanner, iceScrum)
- Gestion des demandes (Bugzilla)

COMMENT MIGRER VERS L'AGILITÉ

-
- Mise en place de l'équipe, des locaux
- Rôle du Scrum master ou coach
- Définition de la méthode (les indicateurs, ...)
- Migration douce ou forte
- Différentes situations : développement au forfait, équipe distribuée, offshore, ...