

<http://www.scrumday.fr/>

ScrumDay du 31/03/2011

Ce document n'a rien d'officiel vis-à-vis du ScrumDay qui s'est déroulé le 31/03/2011 sur Paris. Il ne s'agit que d'un partage de mes notes personnelles sur cet événement.

Présentation générale

Cet événement était la première édition en France d'une conférence d'une journée complète autour du thème de l'agilité organisée par le FrenchSUG.

Cette édition a été hébergée par Microsoft, au sein de son centre de conférences d'Issy-les-Moulineaux. Autant dire que question confort, il aurait été difficile d'en demander plus. Le seul bémol dont j'ai eu bruit (cela ne m'a par chance pas concerné) est que certaines salles ont été sous-dimensionnées par rapport à la demande, ce qui n'a pas manqué de générer quelques frustrations.



Le programme proposé est riche, et s'adresse à des publics de différents niveaux :

Programme :

8h30 - 9h00	Accueil, récupération de votre badge et petit-déjeuner
9h00 - 9h15	Bilan financier et morale, Xavier Warzee , Président du FSUG. & Mot des sponsors.
9h15 - 9h30	Présentation des résultats de l'enquête nationale "Vous, votre organisation & Agile", Jean-Michel Legrand , membre du bureau du FSUG
9h30 - 10h30	Keynote "Embedding a Scrum Culture", Harvey Wheaton , membre du bureau de la Scrum Alliance

Tracks	Track ALM/Tools, salle Rubis	Track Adoption, salle Corail	Track Agile, amphithéâtre Grand Bleu	Track REX, amphithéâtre Prairie	Track Ateliers, salle Issy15/15bis
10h45 - 11h45	SCRUM: par et pour des startups – Des outils innovants pour des process agiles Marc Rambert, Jean-Baptiste Marcé, Blaise Vignon, track ALM **	Mode Forfait et Méthode Scrum : Les frères ennemis ? Bertrand Pinel, track ADOPTION **	Scrum et Kanban, tirer le meilleur des deux Antoine Vernois, Claude Aubry, Fabrice Aimetti, track PRATIQUES AGILES *	Quand mon produit est un système d'information Christophe Addinquin – REX VIDAL – ***	Mashmallow Challenge : « construire une équipe, construire une tour » Pierre NEIS
12h00 - 13h00	Outillage agile dans un environnement de développement Microsoft Christophe Héral, Geoffrey DANIEL, track ALM **	Pratiques avancées de tests Nathaniel Richard, track PRATIQUES AGILES ***	ScrumMasters, devenez Scrumshore le coach de votre équipe agile Véronique Messenger, track ADOPTION **	Laurent Sarrazin track REX – Société Générale ***	Leadership des Talents - Rythme Durable et Performance - issu des pratiques de Scrum et du sport olympique Patrice Petit, Philippe Houssin, Ralph Hippolyte
13h00 - 14h30	Pause Déjeuner				

<http://www.scrumday.fr/>

14h30 - 15h30	Scrum au-delà du projet, pour des produits et des organisations Claude Aubry, Christophe Vanbelle, track ALM ***	Lorsque quelque chose empêche SCRUM de fonctionner ! Alex Boutin, track ADOPTION ***	Automatisation des tests : le mythe du ROI Gilles Mantel, track PRATIQUES AGILES *	Le Product Owner « Proxy », Mise en place de l'agilité dans un environnement à forte culture « Cycle en V » Bertrand Dour, track REX - PMU **	Un format dynamique de rétrospective Jean-Charles Meyrignac 14h00 - 15h30 (90mn)
15h45 - 16h45	ALM et Agilité : la convergence Lucian Precup Membre fondateur de l'ALM User Group, track ALM *	Transition agile & Accompagnement au changement Romain COUTURIER, track ADOPTION **	Quarante ans de crise, dix ans d'agilité Laurent Bossavit, Directeur de l'Institut Agile, track PRATIQUES AGILES **	Scrum sur un projet court, en environnement corporate Jonathan Scher, track REX - Grand groupe d'Assurances ***	Agile Games pour équipe(s) Scrum Bruno Skille 15h45 - 17h15 (90mn)

Légende :

* : niveau découverte, ** : niveau intermédiaire, *** : niveau avancé

REX : Retour d'Expérience

16h45 - 17h30 PAUSE CAFE - ESPACE SPONSORS

17h30 - 18h30 Keynote "Impact of Scrum on organizations", Ken Schwaber

Table ronde :

les pratiques et les difficultés pour les managers d'équipes agiles, Damien Thouvenin

18h30 FIN DE JOURNEE AUTOUR D'UNE COUPE DE CHAMPAGNE

Face à une telle offre, il faut malheureusement faire des choix.

Je vais donc me concentrer ici sur mes choix, donc *mon* programme, sur cette journée.

Mon programme

Accueil

Que dire si ce n'est que la récupération des badges représente un premier contact avec le bâtiment de Microsoft, ses hôtes, et le petit déjeuner mis à disposition.

En bref, une première impression de taille qui va à peu près avec le nombre de participants présents (400 inscrits présents + un nombre indéterminé de non-inscrits).

! : L'ensemble des sponsors sont représentés soit par des speakers de qualité, soit par des stands permettant de participer à divers tirages au sort moyennant une inscription. C'est l'occasion non dissimulée pour eux de se faire un carnet de contacts professionnels très ciblé.

Mot du président du FrenchSUG et présentation des sponsors

Il s'agit d'une présentation de la mission du FrenchSUG, des futurs événements agiles nationaux et internationaux, et chose plus étonnante : une présentation du bilan financier du ScrumDay (et donc à quel hauteur chaque sponsor a participé - de 500\$ à 12000\$)



Xavier WARZEE
Microsoft

Sponsoring annuel - Résum	Recettes	Sponsoring ScrumDay - Résum	Entente
Neoxia 2.000		Microsoft 12.000	Entente
Valtech 2.000		Neoxia 1.500	Platinum
Zenika 2.000		Ippon 1.500	Platinum
Valtech 2.000		Novedia 1.500	Platinum
Microsoft 2.000		CLI-Services 1.500	Platinum
IBM Rational 2.000		Zenika 1.500	Platinum
Reliquat 2009-2010 2.711,95		Cellenza 1.500	Platinum
Total 14.711,95		IBM Rational 1.500	Platinum
		Akka 500	Gold
		Winwise 500	Gold
		Scrum Alliance 1.068 / 1.500	Parrainage
		US\$	
		Total	12.568

<http://www.scrumday.fr/>

Présentation de l'enquête nationale sur l'adoption de l'agilité

Présentation des premiers résultats de l'enquête en cours sur l'adoption de l'agilité dans les entreprises <http://www.surveygizmo.com/s3/473558/Vous-votre-Organisation-et-Agile-en-2011>.

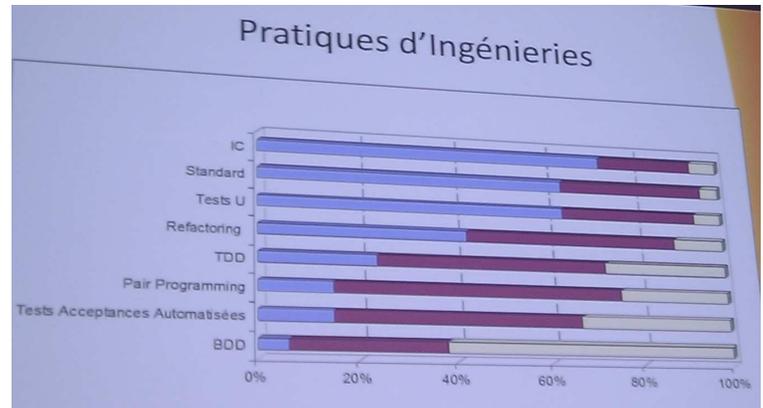
Jean-Michel LEGRAND
Valtech

→ L'enquête reste ouverte en ligne jusqu'au 15 avril.

Pour le moment, plus d'une centaine d'entreprise ont déjà participé.

4 axes sont analysés :

- ✓ La maturité de l'adoption d'une démarche agile
 - ✓ Les principales raisons de cette adoption
 - ✓ Les inconnus et les difficultés rencontrées
 - ✓ Les méthodes et pratiques exploitées
- On note en particulier une prédominance de Scrum avec une montée en puissance de Kanban



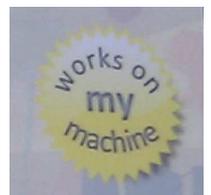
Keynote « Embedding a Scrum Culture »

Voici un retour d'expérience dynamique et enthousiasmant centré sur ... les relations humaines.

Harvey WHEATON
SuperMassive Game

Ce que j'en ai retenu (en vrac) :

- ✓ Son but dans la mise en œuvre de Scrum : Que chaque membre de son équipe soit quotidiennement excité à l'idée d'embaucher
- ✓ Il faut être rigoureux avec le process, mais n'importe qui peut proposer de le faire évoluer
- ✓ Toujours utiliser le « nous » dans les communications car nous sommes une équipe
- ✓ Définir des valeurs partagées par l'équipe sur 3 niveaux : l'équipe, l'individu, le process
- ✓ Se concentrer sur un logiciel fonctionnel comme seule mesure de progression
- ✓ Rendre illégal la remarque : **Cela fonctionne sur ma machine**
- ✓ Limiter la profondeur de la pyramide hiérarchique
- ✓ Tout produit (*logiciel ou autre*) doit être réalisé par affinages successifs en partant d'un brouillon. Le portrait de Mona Lisa lui-même a été réalisé à partir d'un croquis. Pour être plus concret, nous avons eu un exemple de création d'un tableau de jeu vidéo. A 10% du budget, le tableau est grossier et non fonctionnel. A 30%, le tableau est graphiquement à peine plus avancé mais totalement fonctionnel. Les 70% restant ne serviront qu'à affiner l'aspect graphique et l'ergonomie. Cela implique que le cap des 30% est le dernier seuil de « Go/No Go » considéré comme raisonnable vis-à-vis d'un tableau.
- ✓ Fait étrange : Les banques demandent à voir le produit qui fonctionne avant d'accepter de le financer ???
- ✓ Le process doit être en constante évolution : il faut être prêt à la laisser vivre.



Scrum & Kanban, tirer le meilleur des deux

Une présentation pour le moins étonnante. Il s'agit en fait d'une pièce de théâtre dont l'objectif est de présenter le contenu du livre éponyme qui a été traduit par le trio avec la collaboration de Frédéric Faure. La traduction est dispo sur le site InfoQ.

Antoine Vernois
AptusClaude Aubry
Aubry ConseilFabrice Aimetti
Sopra Group

<http://www.scrumday.fr/>

Pour ne pas trahir l'œuvre, je préfère vous renvoyer vers la lecture de cette traduction. Mais je ne cache pas que la pièce de théâtre représente une vulgarisation des 2 méthodes (ou *framework selon les préférences terminologiques*).

Reste un point remarquable concernant Kanban : la possibilité de dé-corréler les cérémoniaux des différentes échéances. Cela ressemble beaucoup à une pratique connue...

Pratiques avancées de tests

Il s'agit d'une réflexion poussée sur les pratiques de tests unitaires.

Evidemment et malheureusement, il n'y a pas de réponse à toutes les questions, mais de nombreux éléments sont à retenir.

La présentation est déjà disponible ici : <http://www.slideshare.net/nrichand/2011-nripratiques-testsavancees>.

Elle est orientée autour de 2 axes :

→ AXE : La lisibilité des tests

- le nom d'un test (nom de la fonction) doit en donner l'intention
- ne pas masquer les informations utiles (les infos utiles dans le test doivent être visibles dans l'initialisation - *attention à DBUnit*)
- masquer tout l'inutile en utilisant des builder, l'annotation `@before`, en supprimant les loggers (*rien à faire dans les TU*), en utilisant des classes/méthodes helper pour masquer la quincaillerie et utiliser des « Fluent interfaces »

```
obj = new obj()
      .with(...)
      .and(...)
      .build();
```

- supprimer les try/catch pour alléger le code et ne pas masquer les exceptions non prévues
- supprimer les if/else qui peuvent être remplacés par des `assert`.
- Ne pas surcharger le message des `assert` inutilement, et utiliser des `assert` correctement ciblés

Voir [FEST](#) : Fourni un ensemble d'assertion d'usage similaire, mais ciblé selon le type d'objet contrôlé



```
List<String> names = Arrays.asList("Bob", "Vince", "Nat");
assertThat(names)
    .hasSize(3)
    .contains("Vince")
    .doesNotHaveDuplicates();
```

- Entre les étapes RED et GREEN, contrôler la cohérence des messages d'erreur. Ils doivent être minimaux mais suffisants pour identifier rapidement la source du problème (fonctionnellement et géographiquement).
- Eviter les valeurs littérales. Passer par des constantes dont le nom doit être fonctionnellement parlant.
- Les tests doivent tous avoir la même structure et la formaliser (à travers les *commentaires*). Cela les rend plus clairs et partageables. De plus, cela force à respecter la règle : 1 fonction de test = 1 seul test.

```
// Given
... [Code d'initialisation]
// When
... [Appel de la fonction à tester]
// Then
... [Tests de l'appel précédent]
```

```
// Given
// When
// Then
```

→ Le but ultime est de pouvoir faire lire des TU à une personne non-technique !

A retenir :

- ✓ Il faut rester pragmatique : Les tests doivent rester en rapport avec le contexte. Il est rare de contrôler dans des TU les messages ajoutés dans des logs, c'est pourtant important pour la maintenance.
- ✓ Code Smell : Si le test est compliqué, le code de production l'est sûrement aussi.
- ✓ Voir aussi [spock](#) : framework de TU Java et Groovy. En Groovy mais très expressif



```
def "The lowest number should go at the end"() {
  setup:
    def result = calculator.add(a, b)

  expect:
    result == sum

  where:
    a | b | sum
    "X" | "I" | "XI"
    "I" | "X" | "XI"
    "XX" | "I" | "XXI"
    "XX" | "II" | "XXII"
    "II" | "XX" | "XXII"
}
```

→ AXE : La robustesse

- Pas de duplication de code grâce à l'utilisation de builder, de classes Helper (héritage / Méthodes statiques), de custom assertions
 - Ne tester un comportement qu'une seule fois (Ne pas répéter des tests similaires sur plusieurs niveaux)
 - Eviter la réflexion pour tester les éléments `private`. Le fait d'augmenter la portée à un type `package` ne pose pas de problème si nous ne travaillons pas sur une API publiée.
 - Que tester et comment ? C'est fonction du niveau de la fonction.
 - Bas niveau : utiliser des `assert` car nous nous intéressons à un état
 - Haut niveau : utiliser des `stub` (pour boucher des appels en maîtrisant les valeurs retournées) et des `mock` (pour vérifier des comportements) car nous nous intéressons à un comportement
- Ne jamais tester une combinatoire de tests d'états dans une fonction de haut niveau alors que ce type de tests doit être réalisé sur les classes bas niveau.

→ Bilan

- Aimez vos tests



- « Clean code » : C'est valable pour le code de test comme pour le code de prod



→ Petit regret

- Pas de solution identifiée pour la gestion de l'initialisation des données lors de tests qui ont une interaction avec des bases de données. La solution [dbutils](#), même alliée à [unitils](#), permet d'initialiser des environnements en DB, mais le maintien de ces jeux de tests reste encore lourd et laborieux.

Un format dynamique de rétrospective

Jean-Charles Meyrignac
Augure

Il s'agit de la présentation du format des rétrospectives que Jean-Charles Meyrignac met en œuvre de façon régulière avec ses propres équipes.

C'est un format qu'il a cherché à personnaliser au mieux vis-à-vis de ses différentes expérimentations. La ligne directrice de la présentation est donc d'expliquer le but et la justification de chaque étape.

Nous avons donc dans l'ordre :

- la présentation
 - Il s'agit d'une introduction nécessaire pour rappeler les valeurs de la réunion
 - C'est l'occasion aussi de faire le bilan de la rétrospective précédente
- un stand-up
 - Il permet d'impliquer tout le monde dès le début de la réunion en donnant la parole à chacun
- un éventuel vote secret
 - Il s'agit de jauger par vote anonyme de 0 à 5 le niveau de confiance des participants à leur participation
- une collecte de fiches
 - Il s'agit de faire remonter un maximum d'idées sans les brider.
 - Une timeline peut être un support facilitant.
- un vote de fiches
 - Il s'agit de filtrer et trier les fiches qui seront traitées
- une activité optionnelle nommée « langue de bois »
 - Prendre un point négatif et n'en dire que des choses positives. Il s'agit de faire de l'ironie pour dédramatiser.
 - **ATTENTION : cette activité peut être très dangereuse. Elle tourne très vite au règlement de comptes, chose que je refuse personnellement au sein d'une rétro.**
- un jeu
 - Il s'agit de faire une pause, de faire collaborer, de forcer les participants à échanger à travers un processus de réflexion qui n'a rien à voir avec la réunion. Cela relance une dynamique dans la réunion. (< 10')
- une analyse de fiches
 - Ce concentrer sur un problème à la fois (c'est déjà long comme process), et rechercher une cause, puis récursivement rechercher une cause à celle-ci, jusqu'à identifier une cause racine. L'activité décrite ne correspond pas à un 5 WHYS, mais l'esprit reste le même.
- un ROTI
 - Je ne reviens pas sur cette activité connue de tous (j'espère)
- la rédaction d'un tableau de bonnes résolutions
 - Il s'agit d'établir une liste des éléments à améliorer. Elle doit être suivie (par un rappel tous les 2 ou 3 stand-up) et affichée à la vue de tous.
- une étape optionnelle de remerciement collectif
 - Remercier tout le monde pour son investissement dans le travail d'équipe (oui, c'est difficile de travailler ensemble).

En bref, je suis un grand partisan de la rétrospective, mais j'é mets quelques réserves sur certaines pratiques proposées ici.

Agiles Games pour équipes Scrum

Il s'agit d'une séance dans laquelle nous avons enchaîné 3 jeux agiles dont le but est de découvrir l'intérêt d'expérimenter.

C'est là le maître mot. Le but fondamental des Serious Games est d'expérimenter pour apprendre dans un cadre ludique.

Bruno Sbille
Coach et formateur AgileKarine Mazet
ViaXoft

➔ The Constellation Game

Il s'agit d'un petit jeu qui ne nécessite aucun moyen et qui permet de mobiliser l'ensemble de l'assistance, et de la faire rentrer dynamiquement dans l'esprit de la séance. En fait, c'est sa

<http://www.scrumday.fr/>

seule vocation. Il n'est pas vraiment apparenté à un Serious Game mais représente une bonne introduction aux jeux suivants.

→ The Ball Point Game

Là, nous sommes face à un Serious Game de référence. Et il faut ça pour impliquer pas moins de 80 participants dans un même exercice (*bon d'accord, en 2 groupes*).

Ce jeu nous permet de mettre en évidence plusieurs principes Scrum et Lean, avec un focus particulier sur la notion de Bottleneck.

→ The Name Game

Le but de ce jeu est de prendre conscience d'un principe Lean qui consiste à limiter le travail en cours.

Il s'agit d'un jeu facile à mettre en œuvre, assez rapide, et dont le résultat est sans appel.

En bref, les règles détaillées de ces jeux devraient être dispos d'ici peu sur le site du [ScrumDay](http://www.scrumday.fr/), mais je reste dispo pour toute info supplémentaire.