

# Les méthodes Agiles

**But :** Satisfaire le client en se concentrant sur son besoin, le logiciel.

**Moyen :** Livrer fréquemment en travaillant ensemble avec un soucis permanent d'amélioration.

## Scrum

Organisé le chaos par apprentissage en livrant un logiciel fonctionnel et significatif tous les 30 jours

**Product :** owner, backlog  
**Sprint :** planning, backlog  
**Feedback :** Retrospective, Daily scrum, preview

## XP eXtreme Programming

### Les 13 pratiques :

- Client sur le Site
- Planning Game
- Intégration Continue
- Livraisons Fréquentes
- Tests De Recette (Acceptance Tests)
- Tests Unitaires (UnitTesting)
- Conception Simple
- Remaniement Continu
- Convention de Code
- Programmation En Binome
- Propriété Collective du Code
- Rythme Soutenable (40 h/sem.)
- Métaphore

### Les 5 valeurs :

- La communication
- Le feedback
- La simplicité
- Le courage
- Le respect

Le client  
 Le coach  
 Le développeur

Le testeur  
 Le tracker  
 Le consultant  
 Le grand patron

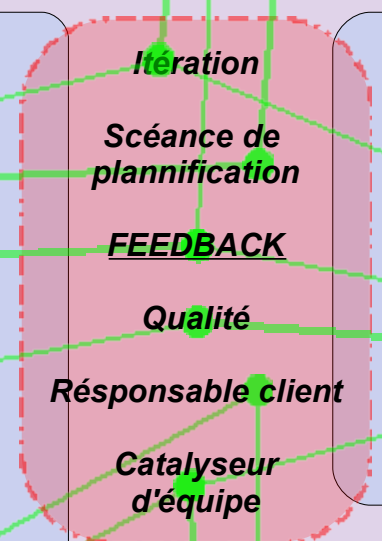
### Les rôles :

Le Product Owner  
 Le Scrum master  
 Le développeur

## Lean Lean Software Development

### Les 7 principes :

- Supprimer les déchets
- Apprendre par itération
- Décider le plus tard possible
- Livrer le plus tôt possible
- Approche qualité
- Responsabiliser l'équipe
- Garder une perspective d'ensemble



## Le manifeste Agile

<http://www.agilemanifesto.org/principles.html>

- Satisfy the customer
- ◆—
- Welcome changing requirements
- ◆—
- Deliver working software frequently
- ◆—
- Business people and developers must work together
- ◆—
- Build projects around motivated individuals
- ◆—
- Face-to-face conversation
- ◆—
- Working software is the primary measure of progress.
- ◆—
- Sustainable development
- ◆—
- Continuous attention to technical and design excellence
- ◆—
- Simplicity
- ◆—
- Emerge from self-organizing teams
- ◆—
- Regular reflects on how to become more effective