

## Scrum, pratique concrète de sprints ateliers Dojo



MPGP-45 2 Jours (14 Heures)



### Description

Ce stage vous permettra de vivre l'expérience d'un projet Scrum, en jouant le rôle d'un membre de l'équipe de développement. Grâce à la mise en oeuvre de simulations de sprints successifs, avec leurs enjeux et délais, vous expérimenterez les techniques agiles et serez prêt à intégrer un projet SCRUM.

### À qui s'adresse cette formation ?

#### Pour qui

Développeurs, Scrum Masters, responsables d'équipe, architectes

#### Prérequis

Aucune

### Les objectifs de la formation

- Maîtriser les techniques des développeurs agiles Animer les réunions de sprint planning, mêlée quotidienne, démo et rétrospective Réaliser des estimations de charge en équipe Etablir un task board et générer le sprint burndown chart

### Programme de la formation

#### Lancement de l'atelier

- Présentation de l'objectif : vivre les phases d'un projet Scrum sur une journée, dans le rôle d'un développeur.
- Détail du contenu des journées, élaboration d'un agenda et répartition des rôles.
- Présentation du contexte du projet et de l'application fil rouge.
- Echanges Découverte de la démarche.

#### Kata : les tests automatisés

- Description de l'approche test driven development (TDD) et de ses bénéfices.
- Démarche des 3A : Acteur, Action, Assertion.
- Présentation des différentes stratégies de test.
- Tests aux conditions limites.
- Tests sur les cas d'erreurs et les exceptions.
- Tests de performance.
- Stress tests.
- Tests de charge.
- Mise en situation Dojo écriture de tests avant le code : tests unitaires des exigences de l'application fil rouge.

#### Kata : principes de conception Orientée Objet

- SRP : principe de responsabilité unique.
- OCP : principe d'ouverture/fermeture.
- LSP : principe de substitution de Liskov.
- Principe expert.
- Principe DRY : Don't Repeat Yourself.
- Principe KISS : Keep It Simple Stupid.
- Mise en situation Dojo : principes de conception orientée objet.
- Conception et développement des fonctionnalités de l'application fil rouge en prenant en compte les principes de conception objet.

#### Kata : principe d'indépendance

- Rappel sur l'intérêt du polymorphisme.
- DIP : principe d'inversion de dépendance.
- ISP : la réduction de la complexité apparente par la séparation des interfaces.
- Principe de fonctionnement des doublures.
- Intérêt des tests découplés.
- Impact sur les tests croisés.
- Mise en situation Dojo : tests découplés.
- Création de Mocks et mise en place de tests découplés dans l'application fil rouge.

#### Kata : refactorisation des packages

- Introduction sur la guidance de qualité de package.
- Coding GRIn.
- Règles DIP, CCP, CRP et fonction commune.
- Métrique de packages.
- Outils de mesure.
- Principe de refactorisation.
- Conséquence de la dette technique et risque de "casse" du code.
- Mise en situation Dojo : utilisation de l'outil de mesure et refactorisation du code de l'application fil rouge