



Exemple d'examen

Édition 202409

Copyright © EXIN Holding B.V. 2024. All rights reserved.
EXIN® is a registered trademark.

No part of this publication may be reproduced, stored, utilized or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, or otherwise, without the prior written permission from EXIN.



Table des matières

Introduction	4
Exemple d'examen	5
Solutions à l'examen	14
Évaluation	32

Introduction

Voici l'exemple d'examen EXIN Agile Scrum Foundation (ASF.FR). Les règles et réglementations d'examens EXIN s'appliquent à cet examen.

Cet examen consiste en 40 questions à choix multiples. Chaque question à choix multiple comporte un certain nombre de réponses possibles dont seulement une est correcte, sauf mention contraire.

Le maximum de points qui peut être obtenu lors de l'examen est de 40. Chaque réponse correcte rapporte 1 point. Si vous obtenez 26 points ou plus vous réussissez votre examen.

Le temps alloué lors de l'examen est de 60 minutes.

Bonne chance !

Exemple d'examen

1 / 40

Quelle est la **principale** responsabilité d'un Scrum Master en vue de maintenir une équipe Scrum au sommet de sa productivité ?

- A) Aider les parties prenantes à comprendre le cadre Scrum et ses pratiques
- B) Faire en sorte que les fonctionnalités hautement prioritaires restent en haut du product backlog
- C) Éviter toute modification au sprint backlog dès que le sprint commence

2 / 40

Pendant un sprint, un Développeur travaille sur une tâche.

Qui est garant de cette tâche ?

- A) Les Développeurs
- B) Le Product Owner
- C) Le Scrum Master
- D) Le Développeur en question

3 / 40

Tous les événements Scrum sont des événements à durée restreinte.

Quel est l'avantage du timeboxing ?

- A) Cela garantit l'engagement de l'équipe Scrum.
- B) Cela favorise une communication osmotique.
- C) Cela réduit les pertes de temps.

4 / 40

Une équipe est en train de faire la transition vers Scrum. Elle disposait déjà d'un coordinateur de projet, ce dernier aidant à générer un environnement de travail favorable pour tous les membres du projet.

Qui est garant de cette activité après la transition ?

- A) Les Développeurs
- B) Le Product Owner
- C) Le chef de projet
- D) Le Scrum Master

5 / 40

Un Product Owner veut qu'un item de product backlog soit terminé en deux jours. Les Développeurs travaillant sur l'item estiment qu'il faudra cinq jours pour le terminer. Le Scrum Master pense qu'il faudra trois jours. Un expert en la matière, qui a travaillé sur des items similaires par le passé, pense que cela devrait prendre tout au plus une journée.

Quelle estimation devrait être utilisée pour la planification ?

- A) Celle des Développeurs
- B) Celle du Product Owner
- C) Celle du Scrum Master
- D) Celle de l'expert en la matière

6 / 40

Au milieu d'un sprint, une équipe a terminé tous les items d'un sprint backlog.

Quelle est la **meilleure** action à entreprendre ?

- A) Annuler le reste du sprint et démarrer un nouveau sprint avec de nouveaux items
- B) Prolonger la longueur du sprint et voir si les items terminés peuvent être perfectionnés
- C) Prendre l'item suivant en haut du product backlog et l'ajouter au backlog de sprint
- D) Réduire la longueur du sprint en cours et raccourcir également les sprints suivants

7 / 40

Une équipe virtuelle composée de personnes de deux fuseaux horaires différents travaille sur un projet. Les membres de l'équipe n'ont aucune heure de bureau en commun, ce qui les rend moins efficaces qu'ils ne l'espéraient.

Quelle est la **meilleure** manière d'améliorer l'efficacité de cette équipe virtuelle ?

- A) S'assurer que tous les membres de l'équipe Scrum reçoivent toutes les informations
- B) Organiser un daily scrum ensemble, même s'il n'y a pas d'heures de bureau en commun
- C) Utiliser la technique de communication osmotique pour les litiges

8 / 40

À quel moment le raffinement du product backlog a-t-il lieu ?

- A) Uniquement au début d'un sprint
- B) Uniquement pendant la sprint retrospective
- C) Uniquement pendant la sprint review
- D) Tout au long du sprint

9 / 40

Une équipe Scrum utilise un tableau Kanban. La limite des travaux en cours (work-in-progress, WIP) d'une colonne du tableau Kanban a été atteinte.

Que faire lorsque cela se produit ?

- A) Attribuer des tâches aux Développeurs dans la colonne suivante pour libérer de la capacité
- B) Repousser la limite WIP et continuer à travailler
- C) Aider les Développeurs de la colonne présentant un goulot d'étranglement
- D) Attendre que des tâches soit prises dans la colonne suivante pour libérer de la capacité

10 / 40

Quelle est la méthode de transfert d'information vers et entre les Développeurs la **plus** efficace et efficiente ?

- A) Le courriel
- B) Face-à-face
- C) Médias sociaux
- D) Téléphone

11 / 40

Une équipe Scrum sélectionne un item de product backlog pour le sprint backlog.

À quel moment les Développeurs ont-ils terminé cet item ?

- A) Lorsque les Développeurs ont fait tout ce qu'ils peuvent avant la fin du sprint
- B) Lorsque l'item est analysé, conçu, programmé, testé et documenté
- C) Lorsque les exigences de la définition d'achevé (DoD) ont a été atteintes

12 / 40

Qu'est-ce qui décrit le **mieux** le rôle du daily scrum dans le suivi d'un projet Scrum ?

- A) Le daily scrum fournit aux Développeurs un aperçu de leur progression et de leurs problèmes.
- B) Le daily scrum aide le Scrum Master à mettre à jour le burn-down chart.
- C) Le daily scrum permet au Product Owner de suivre la progression des Développeurs.

13 / 40

Dans un mode de travail Agile, quel devrait être le rythme de développement ?

- A) Constant
- B) Rapide
- C) Croissant

14 / 40

Au cours des 8 sprints précédents, les Développeurs ont traité un total de 72 story points. Il est demandé à l'équipe Scrum de commencer à travailler sur un nouveau projet qui est estimé à 56 story points.

Combien de sprints faut-il pour réaliser ce projet ?

- A) 5
- B) 7
- C) 8
- D) 10

15 / 40

Une équipe Scrum travaille sur un projet en sprints de deux semaines. Au cours de la réunion de retrospective du quinzième sprint, le Scrum Master déclare :

« Les douze derniers sprints ont démontré que nous ne sommes pas en mesure de fournir des incréments potentiellement livrables en deux semaines. Il faudrait augmenter la durée du seizième sprint. »

La durée doit-elle être augmentée ?

- A) Oui, parce que les performances du sprint passé sont une bonne raison de changer.
- B) Oui, parce que le Scrum Master est autorisé à modifier la durée du sprint.
- C) Non, parce que seuls les Développeurs ont le droit de modifier la durée du sprint.
- D) Non, car la durée du sprint ne peut pas être modifiée, pour quelque raison que ce soit.

16 / 40

La progression d'un sprint est surveillée dans un burn-down chart en barres.

Que représente la barre dans un burn-down chart en barres ?

- A) La quantité de travail effectuée
- B) La quantité de travail restante
- C) La vélocité des Développeurs

17 / 40

Une bonne pratique souvent utilisée consiste à définir les items de product backlog sur la base de l'acronyme INVEST. Le I d'INVEST signifie independent (indépendant). Supposons qu'un item de product backlog ne soit pas indépendant.

Quelle est la conséquence d'avoir des items de product backlog dépendants ?

- A) Les items exigent la collecte de plus de connaissances.
- B) Les items ne peuvent pas être hiérarchisés en fonction de la valeur métier.
- C) Les items nécessitent un plus grand nombre de Développeurs pour leur élaboration.
- D) Les items nécessitent l'intervention d'une autre équipe Scrum.

18 / 40

Est-il permis de passer outre les décisions du Product Owner concernant le contenu du product backlog ?

- A) Oui, le PDG peut ignorer les décisions du Product Owner, car il est en fin de compte responsable de l'ensemble de l'organisation.
- B) Oui, le client peut ignorer les décisions du Product Owner, car Scrum est orienté client et le client doit recevoir de la valeur.
- C) Non, il ne faut pas passer outre les décisions du Product Owner car ce dernier est entièrement propriétaire du product backlog.
- D) Non, il ne faut pas passer outre les décisions du Product Owner car cela entraînerait une modification trop fréquente du planning de l'équipe Scrum.

19 / 40

Les trois artefacts Scrum présentent un engagement auquel l'équipe Scrum travaille.

Quel est l'engagement du sprint backlog ?

- A) La définition d'achevé (DoD) qui clarifie la vision du produit
- B) La DoD qui clarifie les items devant être développés dans le sprint
- C) L'objectif du sprint, qui clarifie les exigences auxquelles satisfaire pour que les items soient considérés comme complets
- D) L'objectif du sprint, qui clarifie ce que l'équipe veut atteindre dans le sprint

20 / 40

Dans une équipe Scrum, qui est garant pour s'assurer que le produit fournit au client la meilleure valeur possible ?

- A) Les Développeurs
- B) Le Product Owner
- C) Le Scrum Master

21 / 40

Qu'est-ce qu'un objectif du produit ?

- A) Une liste de ce qui est nécessaire pour le produit
- B) Une mesure de qualité permettant de vérifier si un incrément est complet
- C) Un objectif à atteindre dans le sprint suivant
- D) Une vision du produit ou du service

22 / 40

De combien de temps une équipe Scrum de 5 personnes a-t-elle besoin pour finaliser le planning d'un sprint de 3 semaines ?

- A) 6 heures
- B) 8 heures
- C) Aussi longtemps qu'il faut

23 / 40

Quelles sont les **deux** déclarations de valeur conformes à la description dans le Manifeste Agile ?

N'oubliez pas de choisir 2 réponses.

- A) Une documentation exhaustive plus que des logiciels opérationnels
- B) La négociation contractuelle plus que la collaboration avec les clients
- C) Les individus et leurs interactions plus que les processus et les outils
- D) L'adaptation au changement plus que le suivi d'un plan

24 / 40

Une équipe Scrum utilise un radiateur d'information pour visualiser sa progression.

Pourquoi est-il utile de visualiser la progression ?

- A) Cela aide le Scrum Master à attribuer des items de product backlog.
- B) Cela aide les membres de l'équipe Scrum à mieux collaborer les uns avec les autres.
- C) Cela montre aux collègues à quel point l'équipe Scrum est occupée.

25 / 40

Un client demande un rapport sur les techniques utilisées par une équipe Scrum pour son développement.

Qui est le **mieux** à même de préparer ce rapport ?

- A) Les Développeurs
- B) Le Product Owner
- C) Le Scrum Master

26 / 40

Quelle est la définition de la vélocité d'une équipe Scrum ?

- A) Une compréhension commune de la vitesse à laquelle un sprint doit être effectué
- B) Le nombre de story points que les Développeurs peuvent terminer en un seul sprint
- C) La limite optimale de travaux en cours (work-in-progress, WIP) pour chaque sprint
- D) La somme de tous les items de sprint backlog terminés

27 / 40

Dans le cadre de l'estimation par affinité, comment les story points sont-ils affectés à les user stories ?

- A) Toutes les user stories sont classées sur la base des efforts relatifs qu'elles représentent, puis regroupées dans des rubriques de story points estimés.
- B) Chaque Développeur estime individuellement la user story avant que tous les Développeurs ne se mettent d'accord sur les story points.
- C) Les Développeurs utilisent plusieurs user stories de référence et les comparent à la user story.

28 / 40

Une personne travaille sur le code et une autre personne observe et commente. De temps en temps, ces deux personnes changent de tâche.

De quelle pratique s'agit-il ?

- A) Revue de code
- B) Intégration continue
- C) Programmation en binôme
- D) Développement piloté par les tests

29 / 40

Un Développeur d'une équipe Scrum pense qu'une partie prenante pourrait avoir des connaissances et un feedback de grande valeur sur le incrément développé.

Quel est le **meilleur** évènement pour lui demander son feedback ?

- A) Daily scrum
- B) Sprint planning
- C) Sprint retrospective
- D) Sprint review

30 / 40

Le S d'INVEST signifie small (petit).

Quels items du product backlog devraient être de petite taille ?

- A) Tous les items du product backlog
- B) Les items figurant au bas du product backlog
- C) Les items figurant en haut du product backlog
- D) Aucun item du product backlog, uniquement les items du sprint backlog

31 / 40

De quel type d'équipe les **meilleurs** architectures, exigences et designs sont-ils issus ?

- A) Une équipe colocalisée
- B) Une équipe autogérée
- C) Une équipe bien entraînée
- D) Une équipe expérimentée

32 / 40

Le Product Owner est en train d'envisager des critères de classement des items dans le product backlog.

Parmi les critères suivants, lequel **n'est pas** à prendre en compte ?

- A) Dépendance
- B) Disponibilité des Développeurs
- C) Risque
- D) Valeur

33 / 40

Pourquoi est-ce que le daily scrum doit être tenu à la même heure et dans le même lieu chaque jour du sprint ?

- A) Parce qu'il faut réserver un local en avance pour la durée du sprint
- B) Parce que le management doit obtenir chaque jour le point de la situation à un moment donné
- C) Parce que l'utilisation d'un temps et d'un lieu constants réduit au minimum la complexité

34 / 40

En examinant un burn-down chart en barres, un Développeur observe que le bas de la barre est passé au-dessus de l'axe horizontal entre le troisième et le quatrième sprint.

Que s'est-il passé pendant le troisième sprint ?

- A) Du travail a été ajouté au product backlog.
- B) Du travail a été supprimé du product backlog.
- C) Les Développeurs n'ont pas terminé toutes les user stories allouées.
- D) Les Développeurs ont terminé plus que les user stories allouées.

35 / 40

Quel type de contrat est adaptatif et cadre parfaitement avec la démarche de travail Scrum ?

- A) Le type de contrat « prix forfaitaire »
- B) Le type de contrat « temps et matériel »
- C) Nu l'un, ni l'autre type de contrat

36 / 40

Une équipe Scrum souhaite définir clairement une liste de contrôle des items devant être achevés pour qu'un incrément soit considéré comme terminé.

Que sont-ils susceptibles d'utiliser pour cela ?

- A) Burn-down chart
- B) Définition d'achevé (DoD)
- C) Product backlog
- D) Sprint backlog

37 / 40

Quelle partie potentiellement livrable d'un produit est créée au cours d'un sprint ?

- A) Un composant
- B) Une fonctionnalité
- C) Un sprint backlog
- D) Un incrément

38 / 40

Une équipe Scrum fait les estimations des user stories. Le Scrum Master suggère d'utiliser la technique du planning poker.

Quel est le principe de fonctionnement du planning poker ?

- A) Comparer la story à des stories de référence, puis procéder à son estimation
- B) Procéder à une estimation individuelle, puis mettre en commun les estimations des autres
- C) Classer toutes les stories sur la base des efforts relatifs qu'elles requièrent

39 / 40

La haute direction veut vérifier régulièrement si l'équipe Scrum suit les pratiques et les principes Scrum.

Qui est le **mieux** à même de mener un tel audit ?

- A) La haute direction
- B) Les Développeurs
- C) Le Product Owner
- D) Le Scrum Master

40 / 40

Plusieurs équipes travaillent sur le même produit. Il y a un désaccord au sujet de la définition d'achevé (DoD).

- D'après le Product Owner, chaque équipe doit définir sa propre DoD et tâcher d'atteindre les objectifs de son sprint sur la base de la DoD en question.
- D'après le Scrum Master, toutes les équipes devraient appliquer une seule DoD à leur travail.

Qui a raison ?

- A) Le Product Owner, parce que la DoD d'une équipe l'aide à atteindre plus efficacement les objectifs du sprint.
- B) Le Product Owner, parce que la DoD relève de la responsabilité du Product Owner.
- C) Le Scrum Master, parce que les processus Scrum relèvent des responsabilités du Scrum Master.
- D) Le Scrum Master, parce que la mise en œuvre d'une DoD intégrée contribue à la cohésion.

Solutions à l'examen

1 / 40

Quelle est la **principale** responsabilité d'un Scrum Master en vue de maintenir une équipe Scrum au sommet de sa productivité ?

- A) Aider les parties prenantes à comprendre le cadre Scrum et ses pratiques
- B) Faire en sorte que les fonctionnalités hautement prioritaires restent en haut du product backlog
- C) Éviter toute modification au sprint backlog dès que le sprint commence

- A) Correct. C'est la responsabilité du Scrum Master. (Ouvrages : A, chapitre 2.3.1)
- B) Incorrect. C'est la responsabilité du Product Owner.
- C) Incorrect. Si aucune modification ne doit être apportée au sprint backlog, c'est la responsabilité de toute l'équipe Scrum, pas uniquement celle du Scrum Master.

2 / 40

Pendant un sprint, un Développeur travaille sur une tâche.

Qui est garant de cette tâche ?

- A) Les Développeurs
- B) Le Product Owner
- C) Le Scrum Master
- D) Le Développeur en question

- A) Correct. Même si un seul Développeur travaille à une tâche, ce sont tous les Développeurs qui partagent la responsabilité du développement du produit. (Ouvrages : A, chapitre 2.3.1)
- B) Incorrect. Le Product Owner n'est pas garant des tâches individuelles. Le Product Owner est garant du product backlog.
- C) Incorrect. Le Scrum Master est garant du respect des processus Scrum par l'équipe. Il n'est pas garant de cette tâche.
- D) Incorrect. C'est bien ce Développeur qui travaille sur cette tâche, mais ce sont tous les Développeurs qui en sont garants.

3 / 40

Tous les événements Scrum sont des événements à durée restreinte.

Quel est l'avantage du timeboxing ?

- A) Cela garantit l'engagement de l'équipe Scrum.
 - B) Cela favorise une communication osmotique.
 - C) Cela réduit les pertes de temps.
-
- A) Incorrect. L'engagement de l'équipe Scrum n'est pas basé sur le timeboxing.
 - B) Incorrect. La communication osmotique signifie que les gens obtiennent des informations utiles par voie orale, s'impliquent et s'entraident au besoin.
 - C) Correct. Dans Scrum, les réunions aux objectifs fixes et à la durée déterminée (timebox) sont préférées aux réunions ad hoc. Le timeboxing limite le temps passé en réunion. (Ouvrages : A, chapitre 1.1.2)

4 / 40

Une équipe est en train de faire la transition vers Scrum. Elle disposait déjà d'un coordinateur de projet, ce dernier aidant à générer un environnement de travail favorable pour tous les membres du projet.

Qui est garant de cette activité après la transition ?

- A) Les Développeurs
 - B) Le Product Owner
 - C) Le chef de projet
 - D) Le Scrum Master
-
- A) Incorrect. Les Développeurs se concentrent sur le développement des items de backlog.
 - B) Incorrect. Le Product Owner est garant du product backlog.
 - C) Incorrect. Il n'y a pas de rôle de chef de projet dans Scrum.
 - D) Correct. La tâche de ce coordinateur de projet est similaire à celle du Scrum Master. (Ouvrages : A, chapitre 2.3.1)

5 / 40

Un Product Owner veut qu'un item de product backlog soit terminé en deux jours. Les Développeurs travaillant sur l'item estiment qu'il faudra cinq jours pour le terminer. Le Scrum Master pense qu'il faudra trois jours. Un expert en la matière, qui a travaillé sur des items similaires par le passé, pense que cela devrait prendre tout au plus une journée.

Quelle estimation devrait être utilisée pour la planification ?

- A) Celle des Développeurs
- B) Celle du Product Owner
- C) Celle du Scrum Master
- D) Celle de l'expert en la matière

- A) Correct. Les Développeurs sont responsables de toutes les estimations. Ce sont eux qui feront le travail et ils savent mieux que personne les efforts qu'il faut déployer. Personne ne peut supplanter leur estimation. (Ouvrages : A, chapitre 2.3.3)
- B) Incorrect. Le Product Owner détermine l'objet de l'estimation mais n'a aucun contrôle sur l'estimation-même.
- C) Incorrect. Le Scrum Master a son mot à dire quant au choix du processus d'estimation, mais il n'a aucun contrôle sur l'estimation finale.
- D) Incorrect. Ce sont les Développeurs qui procèdent à l'estimation. Les personnes externes à l'équipe Scrum, par exemple les experts en la matière, n'ont aucun contrôle sur l'estimation des items de product backlog.

6 / 40

Au milieu d'un sprint, une équipe a terminé tous les items d'un sprint backlog.

Quelle est la **meilleure** action à entreprendre ?

- A) Annuler le reste du sprint et démarrer un nouveau sprint avec de nouveaux items
- B) Prolonger la longueur du sprint et voir si les items terminés peuvent être perfectionnés
- C) Prendre l'item suivant en haut du product backlog et l'ajouter au backlog de sprint
- D) Réduire la longueur du sprint en cours et raccourcir également les sprints suivants

- A) Incorrect. Un sprint peut être annulé lorsque son objectif devient obsolète. Dans ce cas, son objectif a toujours un sens et le sprint ne doit pas être annulé.
- B) Incorrect. Dès qu'un sprint commence, sa durée est fixe et ne peut être ni raccourcie, ni prolongée.
- C) Correct. Si tous les items ont été effectués au milieu d'un sprint, il est possible d'ajouter au sprint backlog l'item suivant en haut du product backlog. (Ouvrages : A, chapitre 2.3.3)
- D) Incorrect. Dès qu'un sprint commence, sa durée est fixe et ne peut être ni raccourcie, ni prolongée. Au lieu de raccourcir les sprints suivants, il est préférable de sélectionner plus de travail pour les sprints suivants.

7 / 40

Une équipe virtuelle composée de personnes de deux fuseaux horaires différents travaille sur un projet. Les membres de l'équipe n'ont aucune heure de bureau en commun, ce qui les rend moins efficaces qu'ils ne l'espéraient.

Quelle est la **meilleure** manière d'améliorer l'efficacité de cette équipe virtuelle ?

- A) S'assurer que tous les membres de l'équipe Scrum reçoivent toutes les informations
 - B) Organiser un daily scrum ensemble, même s'il n'y a pas d'heures de bureau en commun
 - C) Utiliser la technique de communication osmotique pour les litiges
- A) Correct. Que l'on utilise le courriel, le partage de documents ou un outil de communication, le meilleur moyen de favoriser la collaboration au sein d'une équipe virtuelle est de s'assurer que tout le monde a accès à toutes les informations et aux mises à jour. (Ouvrages : A, chapitre 3.3)
- B) Incorrect. Cela obligerait certains membres à participer au daily scrum hors des heures de bureau. Ce n'est pas la meilleure façon d'améliorer l'efficacité de cette équipe virtuelle.
- C) Incorrect. La communication osmotique est principalement utilisée pour les équipes colocalisées.

8 / 40

À quel moment le raffinement du product backlog a-t-il lieu ?

- A) Uniquement au début d'un sprint
 - B) Uniquement pendant la sprint retrospective
 - C) Uniquement pendant la sprint review
 - D) Tout au long du sprint
- A) Incorrect. Le raffinement du product backlog ne se produit pas seulement au début du sprint, mais tout au long du sprint.
- B) Incorrect. Le raffinement du product backlog ne se produit pas seulement en cours de sprint retrospective, mais tout au long du sprint.
- C) Incorrect. Le raffinement du product backlog ne se produit pas seulement en cours de sprint review, mais tout au long du sprint.
- D) Correct. Le raffinement du product backlog est une activité continue tout au long du sprint. (Ouvrages : A, chapitre 2.3.3)

9 / 40

Une équipe Scrum utilise un tableau Kanban. La limite des travaux en cours (work-in-progress, WIP) d'une colonne du tableau Kanban a été atteinte.

Que faire lorsque cela se produit ?

- A) Attribuer des tâches aux Développeurs dans la colonne suivante pour libérer de la capacité
 - B) Repousser la limite WIP et continuer à travailler
 - C) Aider les Développeurs de la colonne présentant un goulot d'étranglement
 - D) Attendre que des tâches soit prises dans la colonne suivante pour libérer de la capacité
- A) Incorrect. Cela n'est pas autorisé. Kanban ne permet pas de pousser du travail à la colonne suivante, c'est la colonne suivante qui doit se l'attribuer. Les Développeurs doivent commencer à aider les autres Développeurs afin d'éliminer le goulot d'étranglement.
- B) Incorrect. Cela n'est pas autorisé. La limite WIP ne doit pas être modifiée de manière occasionnelle ou chaque fois qu'elle est atteinte. Cela va diamétralement à l'encontre de la raison d'être de la limite WIP. Au contraire, la limite est là pour s'assurer que les goulots d'étranglement sont résolus au lieu d'être ignorés.
- C) Correct. Le fait d'avoir atteint la limite WIP n'est pas un signe de détente, mais plutôt le signe qu'il existe un goulot d'étranglement. Ce goulot d'étranglement doit être résolu. Les Développeurs doivent aider les Développeurs à cause desquels la limite WIP est atteinte. (Ouvrages : A, chapitre 6.3)
- D) Incorrect. Il serait possible d'attendre que du travail soit tiré vers la colonne suivante, car il est impossible de pousser le travail terminé. Cependant, ce n'est pas ce qui devrait se passer. Il convient de résoudre le goulot d'étranglement.

10 / 40

Quelle est la méthode de transfert d'information vers et entre les Développeurs la **plus** efficace et efficiente ?

- A) Le courriel
 - B) Face-à-face
 - C) Médias sociaux
 - D) Téléphone
- A) Incorrect. Même si l'application de règles aux courriels peut aider à maximiser la communication osmotique, ce n'est pas la méthode la plus efficace pour transférer l'information.
- B) Correct. La méthode de transfert d'information vers et en provenance des Développeurs la plus efficace est la conversation en face-à-face. (Ouvrages : A, chapitre 7.4.4)
- C) Incorrect. Les médias sociaux ne sont pas une bonne façon de transférer des informations vers et en provenance des Développeurs.
- D) Incorrect. Un appel téléphonique n'est pas le meilleur moyen de transférer des informations. Il ne maximise pas non plus la communication osmotique.

11 / 40

Une équipe Scrum sélectionne un item de product backlog pour le sprint backlog.

À quel moment les Développeurs ont-ils terminé cet item ?

- A) Lorsque les Développeurs ont fait tout ce qu'ils peuvent avant la fin du sprint
 - B) Lorsque l'item est analysé, conçu, programmé, testé et documenté
 - C) Lorsque les exigences de la définition d'achevé (DoD) ont été atteintes
- A) Incorrect. Les Développeurs définissent au préalable ce qui doit être fait dans la DoD et travaillent à un rythme soutenable. Ils font ce qu'il faut pour qu'un item réponde à la DoD, sans plus.
- B) Incorrect. Les étapes que les Développeurs doivent suivre ne sont pas pertinentes. La DoD détermine le moment auquel un item de sprint backlog est terminé.
- C) Correct. Chaque item sur lequel les Développeurs travaillent pendant le sprint doit être absolument terminé avant de pouvoir être considéré comme partie intégrante de l'incrément. Un sprint crée des incréments livrables et contenant des items achevés à 100 %. (Ouvrages : A, chapitre 2.3.2)

12 / 40

Qu'est-ce qui décrit le **mieux** le rôle du daily scrum dans le suivi d'un projet Scrum ?

- A) Le daily scrum fournit aux Développeurs un aperçu de leur progression et de leurs problèmes.
 - B) Le daily scrum aide le Scrum Master à mettre à jour le burn-down chart.
 - C) Le daily scrum permet au Product Owner de suivre la progression des Développeurs.
- A) Correct. Le daily scrum a pour but de suivre la progression vers l'objectif du sprint et d'identifier et résoudre les obstacles. (Ouvrages : A, chapitre 2.3.2)
- B) Incorrect. Ce n'est pas le Scrum Master qui s'en charge et ce n'est pas l'objet du daily scrum.
- C) Incorrect. Le Product Owner peut écouter, mais le daily scrum n'a pas pour objet de fournir au Product Owner une mise à jour sur la progression des Développeurs.

13 / 40

Dans un mode de travail Agile, quel devrait être le rythme de développement ?

- A) Constant
 - B) Rapide
 - C) Croissant
- A) Correct. Les processus Agile favorisent le développement soutenable. Les sponsors, les Développeurs et les utilisateurs devraient être en mesure de maintenir un rythme constant indéfiniment. (Ouvrages : A, chapitre 7.4.4)
- B) Incorrect. Un rythme rapide peut mener à une surcharge de travail constante et à un épuisement rapide de l'équipe.
- C) Incorrect. Même si la cadence peut augmenter au départ, il n'est pas toujours possible de maintenir cette tendance. Le rythme devrait être constant et soutenable.

14 / 40

Au cours des 8 sprints précédents, les Développeurs ont traité un total de 72 story points. Il est demandé à l'équipe Scrum de commencer à travailler sur un nouveau projet qui est estimé à 56 story points.

Combien de sprints faut-il pour réaliser ce projet ?

- A) 5
- B) 7
- C) 8
- D) 10

- A) Incorrect. Sur la base de la vélocité actuelle, 5 sprints ne sont pas suffisants.
- B) Correct. La vélocité de l'équipe est $72/8=9$. Le nombre de sprints requis pour terminer le projet est de $56/vélocité$ ($56/9=6,2$), ce qui est légèrement supérieur à 6. 7 est donc la réponse la plus raisonnable. (Ouvrages : A, chapitre 4.4.2)
- C) Incorrect. 8 est le nombre de sprints passés. Il n'y a aucune raison de supposer que le prochain projet devrait avoir le même nombre de sprints, à moins que le nombre de story points soit similaire.
- D) Incorrect. 10 correspond approximativement à la vélocité actuelle. Ce n'est pas le nombre de sprints nécessaires au projet à venir.

15 / 40

Une équipe Scrum travaille sur un projet en sprints de deux semaines. Au cours de la réunion de retrospective du quinzième sprint, le Scrum Master déclare :

« Les douze derniers sprints ont démontré que nous ne sommes pas en mesure de fournir des incréments potentiellement livrables en deux semaines. Il faudrait augmenter la durée du seizième sprint. »

La durée doit-elle être augmentée ?

- A) Oui, parce que les performances du sprint passé sont une bonne raison de changer.
 - B) Oui, parce que le Scrum Master est autorisé à modifier la durée du sprint.
 - C) Non, parce que seuls les Développeurs ont le droit de modifier la durée du sprint.
 - D) Non, car la durée du sprint ne peut pas être modifiée, pour quelque raison que ce soit.
-
- A) Correct. Le Scrum Master donne un argument valide, basé sur une quantité de travail antérieur suffisante pour motiver l'allongement du sprint. (Ouvrages : A, chapitre 2.3.2)
 - B) Incorrect. La durée devrait être augmentée, mais pas parce que le Scrum Master pense que c'est une bonne idée.
 - C) Incorrect. N'importe quel membre de l'équipe peut suggérer un changement. Toute l'équipe Scrum débattrait de son bien-fondé.
 - D) Incorrect. Dans l'idéal, on ne modifie pas la durée du sprint, mais dans les faits, il n'est pas intelligent de reproduire une stratégie qui ne fonctionne pas. S'il existe des raisons valables pour modifier la durée du sprint : allez-y.

16 / 40

La progression d'un sprint est surveillée dans un burn-down chart en barres.

Que représente la barre dans un burn-down chart en barres ?

- A) La quantité de travail effectuée
 - B) La quantité de travail restante
 - C) La vélocité des Développeurs
-
- A) Incorrect. C'est ce que montre la barre d'un burn-up chart.
 - B) Correct. La barre d'un burn-down chart indique le travail restant à effectuer. Un burn-down chart est un graphique à ligne descendante. (Ouvrages : A, chapitre 3.5.2)
 - C) Incorrect. La vélocité peut être dérivée des burn-down charts précédents, mais un burn-down chart n'affiche pas directement la vélocité.

17 / 40

Une bonne pratique souvent utilisée consiste à définir les items de product backlog sur la base de l'acronyme INVEST. Le I d'INVEST signifie independent (indépendant). Supposons qu'un item de product backlog ne soit pas indépendant.

Quelle est la conséquence d'avoir des items de product backlog dépendants ?

- A) Les items exigent la collecte de plus de connaissances.
 - B) Les items ne peuvent pas être hiérarchisés en fonction de la valeur métier.
 - C) Les items nécessitent un plus grand nombre de Développeurs pour leur élaboration.
 - D) Les items nécessitent l'intervention d'une autre équipe Scrum.
-
- A) Incorrect. Il faut toujours comprendre un item de product backlog avant de pouvoir y travailler.
 - B) Correct. S'il existe une dépendance, il est impossible de hiérarchiser librement les items et le Product Owner devra en permanence vérifier les dépendances. (Ouvrages : A, chapitre 4.3.1 et 4.3.2)
 - C) Incorrect. Les dépendances ne conduisent pas nécessairement à des volumes de travail plus importants et donc à l'intervention d'un plus grand nombre de Développeurs. En outre, cela est plus lié au S d'INVEST, qui signifie small (petit).
 - D) Incorrect. Un item de product backlog doit faire référence au travail d'une équipe Scrum, mais ce n'est pas une raison pour laquelle l'item doit être indépendant.

18 / 40

Est-il permis de passer outre les décisions du Product Owner concernant le contenu du product backlog ?

- A) Oui, le PDG peut ignorer les décisions du Product Owner, car il est en fin de compte responsable de l'ensemble de l'organisation.
 - B) Oui, le client peut ignorer les décisions du Product Owner, car Scrum est orienté client et le client doit recevoir de la valeur.
 - C) Non, il ne faut pas passer outre les décisions du Product Owner car ce dernier est entièrement propriétaire du product backlog.
 - D) Non, il ne faut pas passer outre les décisions du Product Owner car cela entraînerait une modification trop fréquente du planning de l'équipe Scrum.
-
- A) Incorrect. Pour la réussite du projet, toute l'organisation doit respecter les décisions du Product Owner. Personne, pas même le PDG, ne devrait se permettre de passer outre ses décisions.
 - B) Incorrect. Les Product Owners doivent communiquer efficacement avec le client et utiliser les informations ainsi obtenues pour tenir à jour le product backlog. Toutefois, c'est le Product Owner qui prend les décisions et les clients ne sont pas autorisés à les ignorer.
 - C) Correct. Personne n'est autorisé à passer outre les décisions du Product Owner, mais cela ne signifie pas que personne n'a le droit de l'influencer. En fin de compte, le Product Owner est propriétaire, et donc garant du product backlog. (Ouvrages : A, chapitre 2.3.1)
 - D) Incorrect. Personne n'est autorisé à passer outre les décisions du Product Owner, mais pas pour cette raison. Dans Scrum, l'adaptation au changement a plus d'importance que le respect du planning.

19 / 40

Les trois artefacts Scrum présentent un engagement auquel l'équipe Scrum travaille.

Quel est l'engagement du sprint backlog ?

- A) La définition d'achevé (DoD) qui clarifie la vision du produit
 - B) La DoD qui clarifie les items devant être développés dans le sprint
 - C) L'objectif du sprint, qui clarifie les exigences auxquelles satisfaire pour que les items soient considérés comme complets
 - D) L'objectif du sprint, qui clarifie ce que l'équipe veut atteindre dans le sprint
-
- A) Incorrect. L'objectif du sprint est l'engagement lié au sprint backlog. La vision du produit est clarifiée dans l'objectif du produit.
 - B) Incorrect. L'objectif du sprint est l'engagement lié au sprint backlog. Les items qui doivent être développés ne sont pas clarifiés dans la DoD, mais dans le sprint backlog.
 - C) Incorrect. L'objectif du sprint est l'engagement lié au sprint backlog. La DoD précise lorsqu'un élément est terminé.
 - D) Correct. L'objectif du sprint est l'engagement lié au sprint backlog. Il clarifie ce que l'équipe Scrum veut réaliser au cours du sprint en développant les items de product backlog dans le sprint backlog. (Ouvrages : A, chapitre 2.3.3)

20 / 40

Dans une équipe Scrum, qui est garant pour s'assurer que le produit fournit au client la meilleure valeur possible ?

- A) Les Développeurs
- B) Le Product Owner
- C) Le Scrum Master

- A) Incorrect. Les Développeurs s'engagent à créer n'importe quel aspect d'un incrément utilisable dans chaque sprint, mais ils ne sont pas garants de l'optimisation de la valeur du produit.
- B) Correct. Le Product Owner est garant de l'optimisation de la valeur du produit résultant du travail de l'équipe Scrum. (Ouvrages : B, Product Owner)
- C) Incorrect. Le Scrum Master est garant de la mise en place de Scrum conformément au Guide Scrum. Cela n'influence qu'indirectement la valeur pour le client.

21 / 40

Qu'est-ce qu'un objectif du produit ?

- A) Une liste de ce qui est nécessaire pour le produit
- B) Une mesure de qualité permettant de vérifier si un incrément est complet
- C) Un objectif à atteindre dans le sprint suivant
- D) Une vision du produit ou du service

- A) Incorrect. Une liste de ce qui est nécessaire au produit s'appelle product backlog.
- B) Incorrect. La définition d'achevé (DoD) fournit des mesures de qualité pour vérifier si un incrément est complet.
- C) Incorrect. L'objectif du sprint est l'objectif du sprint à venir.
- D) Correct. L'objectif du produit est l'engagement vis-à-vis du product backlog et indique clairement l'objectif devant être atteint en développant les items. Il est identique à la vision du produit ou en est dérivé. (Ouvrages : A, chapitre 2.3.3 et B, Commitment : Product Goal)

22 / 40

De combien de temps une équipe Scrum de 5 personnes a-t-elle besoin pour finaliser le planning d'un sprint de 3 semaines ?

- A) 6 heures
- B) 8 heures
- C) Aussi longtemps qu'il faut

- A) Correct. La durée maximale du sprint planning est de 8 heures. Si le sprint dure moins d'un mois, la réunion de sprint planning doit également être plus brève. (Ouvrages : A, chapitre 2.3.2)
- B) Incorrect. La durée maximale du sprint planning est de 8 heures. Si le sprint dure moins d'un mois, la réunion de sprint planning doit également être plus brève. Dans ce cas, les sprints durent 3 semaines, donc les réunions de sprint planning devraient durer moins de 8 heures.
- C) Incorrect. Une réunion de sprint planning est limitée à un maximum de 8 heures pour un sprint d'un mois.

23 / 40

Quelles sont les **deux** déclarations de valeur conformes à la description dans le Manifeste Agile ?

N'oubliez pas de choisir 2 réponses.

- A) Une documentation exhaustive plus que des logiciels opérationnels
 - B) La négociation contractuelle plus que la collaboration avec les clients
 - C) Les individus et leurs interactions plus que les processus et les outils
 - D) L'adaptation au changement plus que le suivi d'un plan
- A) Incorrect. Les déclarations de valeur adéquates sont « la collaboration avec les clients plus que la négociation contractuelle », « l'adaptation au changement plus que le suivi d'un plan », « les individus et leurs interactions plus que les processus et les outils » et « des logiciels opérationnels plus qu'une documentation exhaustive ».
- B) Incorrect. Les déclarations de valeur adéquates sont « la collaboration avec les clients plus que la négociation contractuelle », « l'adaptation au changement plus que le suivi d'un plan », « les individus et leurs interactions plus que les processus et les outils » et « des logiciels opérationnels plus qu'une documentation exhaustive ».
- C) Correct. Les déclarations de valeur adéquates sont « la collaboration avec les clients plus que la négociation contractuelle », « l'adaptation au changement plus que le suivi d'un plan », « les individus et leurs interactions plus que les processus et les outils » et « des logiciels opérationnels plus qu'une documentation exhaustive ». (Ouvrages : A, chapitre 7.4)
- D) Correct. Les déclarations de valeur adéquates sont « la collaboration avec les clients plus que la négociation contractuelle », « l'adaptation au changement plus que le suivi d'un plan », « les individus et leurs interactions plus que les processus et les outils » et « des logiciels opérationnels plus qu'une documentation exhaustive ». (Ouvrages : A, chapitre 7.4)

24 / 40

Une équipe Scrum utilise un radiateur d'information pour visualiser sa progression.

Pourquoi est-il utile de visualiser la progression ?

- A) Cela aide le Scrum Master à attribuer des items de product backlog.
 - B) Cela aide les membres de l'équipe Scrum à mieux collaborer les uns avec les autres.
 - C) Cela montre aux collègues à quel point l'équipe Scrum est occupée.
- A) Incorrect. Les tâches ne sont pas affectées par le Scrum Master. Ce sont les Développeurs qui s'attribuent leurs propres tâches. Les Scrum Masters aident juste les Développeurs à faire leur travail en soutenant les membres de l'équipe Scrum.
- B) Correct. Un radiateur d'information améliore la visualisation. La visualisation est utile car elle engendre la transparence et, par conséquent, améliore le feedback et la collaboration. Il crée également plus de contrôle. (Ouvrages : A, chapitre 6.1)
- C) Incorrect. Même si cela peut être vrai, montrer à quel point l'équipe Scrum est occupée, n'est pas l'objectif de la visualisation.

25 / 40

Un client demande un rapport sur les techniques utilisées par une équipe Scrum pour son développement.

Qui est le **mieux** à même de préparer ce rapport ?

- A) Les Développeurs
 - B) Le Product Owner
 - C) Le Scrum Master
- A) Incorrect. Même si les Développeurs doivent être consultés, ils ne devraient pas être chargés de rédiger le rapport.
- B) Incorrect. Le Product Owner se concentre plus sur le contenu que sur le contexte. Or, une explication des techniques utilisées se rapporte au contexte.
- C) Correct. Le Scrum Master se concentre plus sur le contexte que sur le contenu. Par conséquent, il est préférable de demander au Scrum Master de rédiger ce rapport. (Ouvrages : A, chapitre 2.3.1)

26 / 40

Quelle est la définition de la vélocité d'une équipe Scrum ?

- A) Une compréhension commune de la vitesse à laquelle un sprint doit être effectué
 - B) Le nombre de story points que les Développeurs peuvent terminer en un seul sprint
 - C) La limite optimale de travaux en cours (work-in-progress, WIP) pour chaque sprint
 - D) La somme de tous les items de sprint backlog terminés
- A) Incorrect. La vélocité est le nombre de story points, les heures idéales ou les journées idéales que les Développeurs peuvent faire dans un sprint.
- B) Correct. La vélocité est le nombre d'unités de travail effectuées dans un certain intervalle. (Ouvrages : A, chapitre 4.4.4)
- C) Incorrect. La limite WIP s'applique au tableau Kanban, pas à un sprint.
- D) Incorrect. Elle peut être utilisée pour estimer la vélocité, mais ce n'est pas la façon dont la vélocité est définie.

27 / 40

Dans le cadre de l'estimation par affinité, comment les story points sont-ils affectés à les user stories ?

- A) Toutes les user stories sont classées sur la base des efforts relatifs qu'elles représentent, puis regroupées dans des rubriques de story points estimés.
 - B) Chaque Développeur estime individuellement la user story avant que tous les Développeurs ne se mettent d'accord sur les story points.
 - C) Les Développeurs utilisent plusieurs user stories de référence et les comparent à la user story.
- A) Correct. C'est ainsi que les story points sont affectés à l'aide de l'estimation par affinité. (Ouvrages : A, chapitre 4.4.7)
- B) Incorrect. C'est ainsi que les story points sont attribués aux user stories à l'aide du planning poker.
- C) Incorrect. Il s'agit d'une description des Développeurs utilisant la triangulation pour estimer les story points pour toutes les user stories.

28 / 40

Une personne travaille sur le code et une autre personne observe et commente. De temps en temps, ces deux personnes changent de tâche.

De quelle pratique s'agit-il ?

- A) Revue de code
- B) Intégration continue
- C) Programmation en binôme
- D) Développement piloté par les tests

- A) Incorrect. La revue de code implique qu'une personne examine du code déjà créé. Il peut s'agir de celui qui a créé le code ou de quelqu'un d'autre.
- B) Incorrect. L'intégration continue procède à l'intégration continue du nouveau code à l'ancien code.
- C) Correct. La programmation en binôme consiste à faire travailler deux Développeurs ensemble. L'un code, l'autre observe et commente. (Ouvrages : A, chapitre 4.1.1)
- D) Incorrect. Le développement piloté par les tests a élaboré des scénarios de test avant l'écriture du programme, de sorte que ce que le Développeur écrit réussit ce test.

29 / 40

Un Développeur d'une équipe Scrum pense qu'une partie prenante pourrait avoir des connaissances et un feedback de grande valeur sur le incrément développé.

Quel est le **meilleur** évènement pour lui demander son feedback ?

- A) Daily scrum
- B) Sprint planning
- C) Sprint retrospective
- D) Sprint review

- A) Incorrect. Il n'est pas opportun de demander un feedback pendant le daily scrum.
- B) Incorrect. Le sprint planning devrait se limiter à rester une réunion de planification.
- C) Incorrect. Dans une sprint retrospective, les processus Scrum utilisés pour créer le produit devraient être examinés par l'équipe Scrum.
- D) Correct. C'est une réunion à la fin du sprint pendant laquelle l'équipe Scrum, le client et éventuellement des représentants et des conseillers de l'utilisateur final se réunissent pour examiner tout ce que l'équipe a créé et pour donner et recevoir du feedback. Cette réunion est destinée à recueillir du feedback et à lancer le plus rapidement possible des demandes de changement. (Ouvrages : A, chapitre 2.3.2)

30 / 40

Le S d'INVEST signifie small (petit).

Quels items du product backlog devraient être de petite taille ?

- A) Tous les items du product backlog
 - B) Les items figurant au bas du product backlog
 - C) Les items figurant en haut du product backlog
 - D) Aucun item du product backlog, uniquement les items du sprint backlog
- A) Incorrect. Seuls les items en haut du product backlog doivent être détaillés puisqu'ils doivent être réalisés en premier.
- B) Incorrect. Plus les items occupent une position basse sur le product backlog moins il est nécessaire de les détailler. Ils risquent de changer au fil du temps ou même d'être ignorés ou supprimés du product backlog.
- C) Correct. Seuls les items en haut du product backlog doivent être petits, car il s'agit d'items dont la définition est suffisamment poussée pour être incorporés dans un sprint. (Ouvrages : A, chapitre 2.3.3)
- D) Incorrect. Les items de sprint backlog doivent être petits, mais c'est aussi le cas des items en haut du product backlog.

31 / 40

De quel type d'équipe les **meilleurs** architectures, exigences et designs sont-ils issus ?

- A) Une équipe colocalisée
 - B) Une équipe autogérée
 - C) Une équipe bien entraînée
 - D) Une équipe expérimentée
- A) Incorrect. Le fait qu'une équipe soit colocalisée favorise la communication, mais ne conduit pas nécessairement à des exigences, des architectures et des designs de meilleur niveau.
- B) Correct. Le Manifeste Agile indique que les meilleures architectures, exigences et designs proviennent d'équipes autogérées. (Ouvrages : A, chapitre 7.4.5)
- C) Incorrect. Une équipe bien entraînée peut fonctionner efficacement, mais une équipe Agile surpassera les personnes bien entraînées.
- D) Incorrect. Une équipe Agile expérimentée est préférable à une équipe Agile inexpérimentée, mais une équipe Agile surpasse probablement une équipe ordinaire expérimentée.

32 / 40

Le Product Owner est en train d'envisager des critères de classement des items dans le product backlog.

Parmi les critères suivants, lequel **n'est pas** à prendre en compte ?

- A) Dépendance
- B) Disponibilité des Développeurs
- C) Risque
- D) Valeur

- A) Incorrect. Les dépendances sont un élément important à prendre en compte lors de l'organisation des items de product backlog. Il se peut qu'un item ait, en soi, une faible valeur, mais s'il s'agit d'une condition préalable pour un item de valeur élevée, on peut alors lui attribuer une priorité plus élevée.
- B) Correct. La disponibilité des Développeurs ne constitue pas un critère d'organisation des items de product backlog, mais c'est un élément à considérer lors du sprint planning. La valeur, la taille, les dépendances par rapport à d'autres items et les risques constituent la base de l'organisation des items. (Ouvrages : A, chapitre 2.3.3)
- C) Incorrect. Le risque est un élément important à prendre en compte lors de l'organisation des items de product backlog. Un item à haut risque peut être utile, mais s'il présente des risques (par exemple la violation de la sécurité des informations), il peut recevoir une priorité inférieure à celle d'un item à faible risque.
- D) Incorrect. La valeur des items est l'un des principaux critères de classification des items de product backlog.

33 / 40

Pourquoi est-ce que le daily scrum doit être tenu à la même heure et dans le même lieu chaque jour du sprint ?

- A) Parce qu'il faut réserver un local en avance pour la durée du sprint
- B) Parce que le management doit obtenir chaque jour le point de la situation à un moment donné
- C) Parce que l'utilisation d'un temps et d'un lieu constants réduit au minimum la complexité

- A) Incorrect. Il n'est pas forcément nécessaire de réserver un local.
- B) Incorrect. Même si le management l'exige, ce n'est pas la raison pour laquelle le daily scrum est tenu chaque jour au même endroit et à la même heure pendant le sprint.
- C) Correct. Le daily scrum doit être tenu chaque jour à la même heure et au même endroit. (Ouvrages : B, Daily Scrum)

34 / 40

En examinant un burn-down chart en barres, un Développeur observe que le bas de la barre est passé au-dessus de l'axe horizontal entre le troisième et le quatrième sprint.

Que s'est-il passé pendant le troisième sprint ?

- A) Du travail a été ajouté au product backlog.
 - B) Du travail a été supprimé du product backlog.
 - C) Les Développeurs n'ont pas terminé toutes les user stories allouées.
 - D) Les Développeurs ont terminé plus que les user stories allouées.
-
- A) Incorrect. L'ajout de tâches ferait passer la barre en-dessous de l'axe horizontal, et non au-dessus. Lorsque l'axe horizontal est atteint par la ligne des tâches réalisées, il reste encore du travail à faire : les tâches qui ont été ajoutées.
 - B) Correct. Le retrait de tâches fait passer la barre au-dessus de l'axe horizontal. Lorsque la ligne des tâches réalisées atteint le bas de la barre, il n'y a plus de travail à faire, même si le graphique n'indique pas encore 0. (Ouvrages : A, chapitre 3.5.2)
 - C) Incorrect. Le bas de la barre indique la quantité de travail restant à effectuer dans la release et non la quantité qui a été traitée dans ce sprint.
 - D) Incorrect. Le bas de la barre indique la quantité de travail restant à effectuer dans la release et non la quantité qui a été traitée dans ce sprint.

35 / 40

Quel type de contrat est adaptatif et cadre parfaitement avec la démarche de travail Scrum ?

- A) Le type de contrat « prix forfaitaire »
 - B) Le type de contrat « temps et matériel »
 - C) Nu l'un, ni l'autre type de contrat
-
- A) Incorrect. Ce type peut être compatible avec Scrum, mais il est plus difficile de travailler Agile avec ce type de contrat. De plus, le contrat à prix forfaitaire n'est généralement pas très flexible.
 - B) Correct. Il s'agit du type de contrat préféré, compatible avec la nature adaptative du projet. Il est difficile de s'adapter lorsque le prix du projet est fixe. (Ouvrages : A, chapitre 5.6)
 - C) Incorrect. Le type de contrat « temps et matériel » correspond bien à une méthode de travail Scrum.

36 / 40

Une équipe Scrum souhaite définir clairement une liste de contrôle des items devant être achevés pour qu'un incrément soit considéré comme terminé.

Que sont-ils susceptibles d'utiliser pour cela ?

- A) Burn-down chart
 - B) Définition d'achevé (DoD)
 - C) Product backlog
 - D) Sprint backlog
- A) Incorrect. Un burn-down chart indique le travail restant à faire par rapport au temps restant. Il ne fournit aucune liste de contrôle des items devant être terminés pendant un sprint.
- B) Correct. La DoD est une définition bien comprise et clairement documentée des points devant être respectés afin de pouvoir considérer un incrément comme achevé. (Ouvrages : A, chapitre 2.3.3)
- C) Incorrect. Le product backlog est une liste ordonnée de tout ce qui peut être nécessaire dans le produit final.
- D) Incorrect. Le sprint backlog contient les items sélectionnés dans le product backlog pour être fournis au cours d'un sprint.

37 / 40

Quelle partie potentiellement livrable d'un produit est créée au cours d'un sprint ?

- A) Un composant
 - B) Une fonctionnalité
 - C) Un sprint backlog
 - D) Un incrément
- A) Incorrect. Un composant est un élément qui est intégré à la partie livrable d'un produit, appelée incrément.
- B) Incorrect. Une fonctionnalité est un élément qui pourrait être intégré à la partie livrable d'un produit, appelée incrément.
- C) Incorrect. Le sprint backlog est un planning à court terme du projet qui sera mis en œuvre dans un seul sprint. Cependant, le sprint backlog ne constitue pas une partie potentiellement livrable.
- D) Correct. Un incrément est une partie potentiellement livrable d'un produit qui est créée au cours d'un sprint. (Ouvrages : A, chapitre 2.3.3)

38 / 40

Une équipe Scrum fait les estimations des user stories. Le Scrum Master suggère d'utiliser la technique du planning poker.

Quel est le principe de fonctionnement du planning poker ?

- A) Comparer la story à des stories de référence, puis procéder à son estimation
 - B) Procéder à une estimation individuelle, puis mettre en commun les estimations des autres
 - C) Classer toutes les stories sur la base des efforts relatifs qu'elles requièrent
- A) Incorrect. Il s'agit de triangulation.
- B) Correct. Il s'agit bien de planning poker. (Ouvrages : A, chapitre 4.4.5)
- C) Incorrect. Il s'agit d'estimation par affinité.

39 / 40

La haute direction veut vérifier régulièrement si l'équipe Scrum suit les pratiques et les principes Scrum.

Qui est le **mieux** à même de mener un tel audit ?

- A) La haute direction
- B) Les Développeurs
- C) Le Product Owner
- D) Le Scrum Master

- A) Incorrect. La haute direction n'est pas dans la meilleure position pour effectuer un tel audit. Le Scrum Master est mieux à même de l'effectuer.
- B) Incorrect. Ce n'est pas une tâche pour les Développeurs. Ils ne garantissent pas que le cadre Scrum est utilisé correctement.
- C) Incorrect. Un Product Owner est garant du product backlog, et non de la bonne utilisation du cadre Scrum.
- D) Correct. Le Scrum Master est le coach de l'équipe Scrum et s'assure que les processus Scrum sont correctement appliqués. Cela permet au Scrum Master de mener cet audit. (Ouvrages : A, chapitre 2.3.1)

40 / 40

Plusieurs équipes travaillent sur le même produit. Il y a un désaccord au sujet de la définition d'achevé (DoD).

- D'après le Product Owner, chaque équipe doit définir sa propre DoD et tâcher d'atteindre les objectifs de son sprint sur la base de la DoD en question.
- D'après le Scrum Master, toutes les équipes devraient appliquer une seule DoD à leur travail.

Qui a raison ?

- A) Le Product Owner, parce que la DoD d'une équipe l'aide à atteindre plus efficacement les objectifs du sprint.
 - B) Le Product Owner, parce que la DoD relève de la responsabilité du Product Owner.
 - C) Le Scrum Master, parce que les processus Scrum relèvent des responsabilités du Scrum Master.
 - D) Le Scrum Master, parce que la mise en œuvre d'une DoD intégrée contribue à la cohésion.
-
- A) Incorrect. Toutes les équipes doivent viser une DoD intégrée.
 - B) Incorrect. Le Product Owner n'est pas responsable de la DoD. De plus, toutes les équipes doivent viser une DoD intégrée.
 - C) Incorrect. Le Scrum Master a raison, mais la raison invoquée n'est pas la bonne. La DoD ne fait pas partie du processus de travail.
 - D) Correct. L'utilisation d'une DoD intégrée garantit que les différentes parties du projet sont cohérentes et dans le même état d'achèvement. (Ouvrages : A, chapitre 2.4.3)

Évaluation

Le tableau ci-dessous indique les bonnes réponses aux questions de cet exemple d'examen.

Question	Réponse	Question	Réponse
1	A	21	D
2	A	22	A
3	C	23	C & D
4	D	24	B
5	A	25	C
6	C	26	B
7	A	27	A
8	D	28	C
9	C	29	D
10	B	30	C
11	C	31	B
12	A	32	B
13	A	33	C
14	B	34	B
15	A	35	B
16	B	36	B
17	B	37	D
18	C	38	B
19	D	39	D
20	B	40	D



Driving Professional Growth

Contacter EXIN

www.exin.com