



Exemple d'examen

Édition 202001

Copyright © EXIN Holding B.V. 2020. 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	15
Évaluation	34

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.

Le maximum de points qui peut être obtenu lors de l'examen est de 40. Chaque réponse correcte rapporte 1 point. Il vous faut un minimum de 26 points pour réussir à l'examen.

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

Bonne chance !

Exemple d'examen

1 / 40

Quel est le type d'équipe capable de trouver les **meilleures** exigences, architectures et conceptions ?

- A) Une équipe regroupée
- B) Une équipe autoorganisée
- C) Une équipe bien formée
- D) Une équipe expérimentée

2 / 40

D'après les principes Agile, quel devrait être le rythme du développement ?

- A) Rapide
- B) En accélération
- C) Durable

3 / 40

Qu'est-ce qu'une affirmation du Manifeste Agile ?

- A) La négociation des contrats nous tient plus à cœur que la collaboration avec le client.
- B) Le fait de suivre un plan nous tient plus à cœur que le fait de réagir au changement.
- C) Les processus et les outils nous tiennent plus à cœur que les personnes et l'interaction.
- D) Les logiciels qui fonctionnent nous tiennent plus à cœur qu'une documentation exhaustive.

4 / 40

Une personne travaille sur le code pendant qu'une autre observe, critique le travail et les rôles sont inversés de temps en temps.

De quelle pratique s'agit-il ?

- A) La revue de code
- B) L'Intégration continue
- C) La Programmation en binôme (Pair Programming)
- D) Le développement piloté par les tests (Test-driven development)

5 / 40

Qui peut passer outre les décisions du Product Owner (Propriétaire de produit) ?

- A) Le PDG
- B) Le client
- C) L'équipe de développement
- D) Personne

6 / 40

Qui possède le **plus** de connaissances concernant l'évolution vers un objectif d'entreprise ou une release ?

- A) L'équipe de développement
- B) Le Product Owner (Propriétaire de produit)
- C) Le Scrum Master

7 / 40

À la fin d'un Sprint, un client demande un rapport résumant les fonctionnalités ajoutées et les défauts trouvés et réparés.

Qui est le ou la **mieux** placé(e) pour préparer ce rapport ?

- A) L'équipe de développement
- B) Le Product Owner (Propriétaire de produit)
- C) Le Scrum Master
- D) Ce type de rapport ne devrait pas être préparé.

8 / 40

Quelle est la **première** responsabilité d'un Scrum Master afin d'assurer qu'une équipe Scrum continue de travailler à son niveau maximum de productivité ?

- A) Maintenir les fonctionnalités haute priorité au sommet du Product Backlog
- B) Ne pas autoriser de modification du Product Backlog après le début du Sprint
- C) Soutenir les décisions de l'équipe de développement et résoudre ses problèmes

9 / 40

Les cadres supérieurs souhaitent vérifier régulièrement si l'équipe Scrum suit les pratiques et les principes Scrum.

Qui est le ou la **mieux** placé(e) pour effectuer une telle vérification ?

- A) L'équipe de développement
- B) Le Product Owner (Propriétaire de produit)
- C) Le Scrum Master
- D) Les testeurs

10 / 40

Vers la fin d'un Sprint, l'équipe de développement se rend compte qu'elle ne pourra pas compléter les User Stories pour lesquels elle s'était engagée.

Quelle est la **meilleure** ligne de conduite à adopter par l'équipe de développement ?

- A) Ajouter les ressources et les membres de l'équipe pour atteindre les objectifs du Sprint actuel
- B) Demander au Product Owner (Propriétaire de produit) de décider des User Stories qui peuvent être différés jusqu'au prochain Sprint
- C) Choisir une nouvelle Définition d'achevé (Definition of Done) pour les Items de Sprint Backlog

11 / 40

Quelle est la méthode la **plus** efficiente et la **plus** efficace pour transférer des informations vers l'équipe de développement et au sein de cette dernière ?

- A) Le courriel
- B) Le face à face
- C) Les médias sociaux
- D) Le téléphone

12 / 40

Lors d'un Sprint, un seul membre de l'équipe de développement travaille sur une tâche.

Qui est responsable de cette tâche ?

- A) L'équipe de développement
- B) Les membres de l'équipe de développement
- C) Le Product Owner (Propriétaire de produit)
- D) Le Scrum Master

13 / 40

Une équipe effectue la transition vers Scrum. Elle possédait déjà le rôle de coordinateur de projet chargé de faciliter les interactions, de supprimer les obstacles et d'agir comme le coach des processus de l'équipe.

Quel devrait être le nom de ce rôle après la transition ?

- A) Membre de l'équipe de développement
- B) Product Owner (Propriétaire de produit)
- C) Gestionnaire de projet
- D) Scrum Master

14 / 40

Combien de temps faudrait-il à une équipe Scrum de cinq membres pour finaliser le Sprint Planning dans le cadre d'un Sprint de trois semaines ?

- A) Autant de temps qu'il faut
- B) Trois à six heures
- C) Trois à six jours

15 / 40

Qu'est-ce qu'un Sprint ?

- A) Une session de brainstorming en Extreme programming (XP) pour générer de nouvelles idées de conception
- B) Une course entre deux développeurs pour voir qui peut compléter au plus vite une fonctionnalité
- C) Une itération du cadre Scrum
- D) La dernière itération du projet Scrum, lorsque l'équipe travaille pendant de longues heures pour terminer le projet

16 / 40

Comment s'appelle la partie d'un produit qu'il est possible de mettre en production et qui est élaborée au cours d'un Sprint ?

- A) Une caractéristique
- B) Une fonctionnalité
- C) Un Product Backlog
- D) Un incrément

17 / 40

Pourquoi faut-il que le Daily Scrum (Mêlée quotidienne) se fasse toujours dans le même lieu et à la même heure ?

- A) Il faut réserver une salle à l'avance pour la durée du Sprint.
- B) Le gestionnaire de projet doit obtenir les mises à jour d'état tous les jours à une heure précise.
- C) Le maintien d'un lieu et d'une heure identiques réduit la complexité au minimum.

18 / 40

Un membre d'une équipe de développement Scrum pense que l'architecte technique senior d'une autre équipe Scrum pourrait offrir des idées et un feedback précieux concernant le produit.

Quel événement constitue la **meilleure** occasion de solliciter ce feedback ?

- A) Le Daily Scrum (Mêlée quotidienne)
- B) Le Sprint Planning
- C) La Sprint Retrospective
- D) La Sprint Review

19 / 40

À la moitié d'un Sprint, une équipe a terminé tous les Items de Sprint Backlog.

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

- A) Annuler le reste du Sprint et lancer un nouveau Sprint avec de nouveaux Items
- B) Rallonger le Sprint et voir s'il est possible d'ajouter des fonctionnalités supplémentaires aux Items traités
- C) Choisir l'Item suivant à partir du haut du Product Backlog et l'ajouter au Sprint Backlog
- D) Raccourcir le Sprint en cours et raccourcir également les Sprints suivants

20 / 40

Le Product Backlog est classé par valeur décroissante. Quelques critères permettent de déterminer la valeur d'un Item de Product Backlog.

Quels sont ces critères ?

- A) Temps sur le Backlog, coûts, risques
- B) Temps sur le Backlog, coûts, taille
- C) Valeur, coûts, risques
- D) Valeur, coûts, taille

21 / 40

Le « S » d'INVEST signifie « Small - petit ».

Quels Items de Product Backlog devraient être petits ?

- A) Tous les Items de Product Backlog
- B) Les Items au bas du Product Backlog
- C) Les Items en tête du Product Backlog
- D) Seuls les Items de Sprint Backlog devraient être petits

22 / 40

Une équipe Scrum souhaite clairement définir une checklist à compléter avant qu'une User Story puisse être considérée comme terminée.

Quel artéfact utiliserait-elle probablement à cet effet ?

- A) Graphique d'avancement Burn-Down (Burn-Down Chart)
- B) La Définition d'achevé (Definition of Done)
- C) Le Product Backlog
- D) Le Sprint Backlog

23 / 40

Un Product Owner (Propriétaire de produit) souhaite qu'une User Story soit complétée en deux jours. L'équipe de développement travaillant sur la Story pense que cela prendra cinq jours. Le Scrum Master estime que le travail prendra trois jours. Un expert en la matière ayant travaillé sur des Stories comparables par le passé pense que cela devrait demander au plus une journée d'effort.

Quelle est l'estimation à utiliser pour la planification ?

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

24 / 40

Une équipe Scrum sélectionne un Item de Product Backlog pour le Sprint Backlog.

Que doit faire l'équipe de développement pour terminer l'Item de Product Backlog ?

- A) Analyser, concevoir, programmer, tester et documenter l'Item de Product Backlog
- B) Autant de travail que possible avant la date limite du Sprint
- C) Autant de travail qu'il faut pour répondre à la Définition d'achevé (Definition of Done)

25 / 40

Qu'est-ce qui décrit le **mieux** le rôle joué par le Daily Scrum (Mêlée quotidienne) dans le suivi d'un projet Scrum ?

- A) Le Daily Scrum permet à l'équipe de développement de comprendre son évolution et ses problèmes.
- B) Le Daily Scrum aide le Scrum Master à mettre à jour le Graphique d'avancement Burn-Down (Burn-Down chart).
- C) Le Daily Scrum permet au Product Owner (Propriétaire de produit) d'examiner l'évolution de l'équipe de développement.

26 / 40

Pendant le Daily Scrum (Mêlée quotidienne), une réponse est offerte à trois questions.

Quelle est l'une de ces questions ?

- A) Quels sont les obstacles rencontrés ?
- B) Quelles demandes du client avons-nous reçues ?
- C) Qui devrait s'occuper de la tâche suivante ?

27 / 40

Une équipe Scrum travaille sur un projet par Sprints de deux semaines. Pendant le Planning du quinzième Sprint, le Scrum Master dit :

« Nous avons vu dans les douze derniers Sprints que nous ne pouvons pas fournir des incréments potentiellement livrables en deux semaines. Augmentons la durée du seizième Sprint. »

La durée doit-elle être augmentée ?

- A) Oui, car les performances de Sprint passées sont une bonne raison de changer.
- B) Oui, car le Scrum Master peut modifier la durée du Sprint.
- C) Non, car seule l'équipe de développement peut changer la durée du Sprint.
- D) Non, car la durée du Sprint ne peut être modifiée pour aucune raison.

28 / 40

Une équipe Scrum évalue des User Stories. Le Scrum Master propose la technique du Planning Poker (Poker de planification).

En quoi consiste le processus du Planning Poker ?

- A) Comparer la Story aux Stories de référence puis l'évaluer
- B) Procéder à une évaluation personnelle, puis discuter les évaluations d'autrui
- C) Trier toutes les Stories sur la base de leur effort relatif requis

29 / 40

Lors de la mise en œuvre de l'Estimation d'affinité, comment les Story Points sont-ils affectés aux User Stories ?

- A) Chaque membre de l'équipe de développement estime individuellement les User Stories avant que l'équipe ne se mette d'accord sur les Story points.
- B) L'équipe de développement utilise plusieurs User Stories de référence et les compare aux User Stories .
- C) Les User Stories sont classées sur la base des efforts que chacune d'elles nécessite puis sont regroupées dans des lots de Story Points estimés.

30 / 40

Au cours des 8 derniers Sprints, l'équipe Scrum a terminé en tout 72 Story Points. On a demandé à l'équipe Scrum de commencer à travailler sur un nouveau projet évalué à 56 Story Points.

Combien de Sprints faudrait-il pour compléter ce projet ?

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

31 / 40

Une bonne pratique souvent utilisée consiste à définir les User Stories conformément à l'acronyme INVEST. Le « S » d'INVEST signifiant « Small - petit ».

Concernant l'User Story d'un Sprint, qu'est-ce qui doit être petit ?

- A) La longueur de l'User Story rédigée
- B) Le nombre de Sprints nécessaires pour réaliser l'User Story
- C) Le nombre de membres d'équipe participant
- D) Les Story Points ou les Heures idéales concernées

32 / 40

Pour un Sprint, l'évolution est suivie au moyen d'un Graphique d'avancement Burn-Down (Burn-Down chart).

Que présente un Graphique d'avancement Burn-Down ?

- A) La quantité de travail achevé
- B) La quantité de travail restant
- C) La Vitesse de l'équipe de développement

33 / 40

Pendant la revue d'un Graphique à barres d'avancement Burn-Down (Burn-Down bar chart), un Scrum Master observe que le bas de la barre s'est déplacé au-dessus de l'axe horizontal entre les Sprint trois et quatre.

Que s'est-il passé au Sprint trois ?

- A) Du travail a été ajouté au Product Backlog.
- B) Du travail a été supprimé du Product Backlog.
- C) L'équipe de développement a terminé un nombre d'User Stories inférieur au nombre attribué.
- D) L'équipe de développement a terminé un nombre d'User Stories supérieur au nombre attribué.

34 / 40

Quelle est la définition de la Vitesse d'une équipe ?

- A) Une compréhension partagée de la vitesse à laquelle un Sprint devait être fait.
- B) Le nombre de Story Points qu'une équipe peut terminer en un Sprint.
- C) La limite optimale du Travail en Cours (Work-in-Progress) pour chaque Sprint.
- D) La somme de tous les Items de Product Backlog complétés.

35 / 40

Une équipe Scrum utilise un tableau Kanban. La limite Travail en Cours (Work-in-Progress) d'une colonne sur le tableau Kanban a été atteinte.

Que doit-on faire le cas échéant ?

- A) Attribuer du travail aux membres de l'équipe de développement dans la colonne suivante pour libérer de la capacité
- B) Augmenter la liste du Travail en Cours et continuer à travailler
- C) Aider les collègues de l'équipe de développement dans la colonne présentant le goulet d'étranglement
- D) Patienter jusqu'à ce que du travail soit attiré vers la colonne suivante pour libérer de la capacité

36 / 40

Qu'est-ce qui constitue un avantage **clé** des Diffuseurs d'information ?

- A) Ils permettent au Product Owner (Propriétaire de produit) de visualiser les étapes et les Items sur lesquels travailler.
- B) Ils permettent au Product Owner d'identifier les Items de Product Backlog qui nécessitent un affinement.
- C) Ils permettent de s'assurer que chacun comprend l'état du projet ou tout autre message qu'ils fournissent.
- D) Ils fournissent des informations sur les coûts totaux du produit et les niveaux de satisfaction du client.

37 / 40

Une équipe Scrum se rend compte qu'elle pourrait prendre du retard dans la livraison d'un composant qu'une autre équipe Scrum attend.

Quelle est la **meilleure** tribune pour discuter de ce problème et trouver une solution ?

- A) Le Daily Scrum (Mêlée quotidienne) de l'une ou de l'autre équipe
- B) Le Scrum-of-Scrums
- C) La Sprint Retrospective
- D) La Sprint Review

38 / 40

Comment formuler la Définition d'achevé (Definition of Done) lorsque plusieurs équipes Scrum travaillent sur un seul produit ?

- A) Toutes les équipes Scrum travaillent à une Définition d'achevé intégrée.
- B) Chaque équipe Scrum doit formuler et utiliser sa propre Définition d'achevé.
- C) Le Scrum Master des équipes Scrum décide quand un Item est achevé (Done).

39 / 40

Quel type de contrat est évolutif et cadre donc bien avec la méthode de travail Scrum ?

- A) Le type de contrat « Prix fixe »
- B) Le type de contrat « Temps & moyen ou unité fixe »
- C) Aucun des deux types de contrat

40 / 40

Lors de la mise en place de l'environnement d'un espace de travail Agile, qu'est-ce qui fournit le **plus** de valeur à la collaboration de l'équipe ?

- A) Mettre à jour le pair travaillant sur la caractéristique par courriel
- B) Établir des équipes réparties
- C) Avoir des Daily Scrums (Mêlées quotidiennes) avec toute l'équipe Scrum
- D) Favoriser au maximum la communication osmotique

Solutions à l'examen

1 / 40

Quel est le type d'équipe capable de trouver les **meilleures** exigences, architectures et conceptions ?

- A) Une équipe regroupée
- B) Une équipe autoorganisée
- C) Une équipe bien formée
- D) Une équipe expérimentée

- A) Incorrect. Une équipe regroupée est agréable pour assurer la communication, mais cela ne donne pas nécessairement lieu à de meilleures exigences, architectures et conceptions.
- B) Correct. Les meilleures architectures, exigences et conceptions sont issues d'équipes autoorganisées. (Ouvrage A : Agile Principles)
- C) Incorrect. Il se peut qu'une équipe bien formée travaille bien, mais les performances d'une équipe Agile seront meilleures que celles d'une équipe bien formée.
- D) Incorrect. Un équipe Agile expérimentée est préférable à une équipe Agile inexpérimentée, mais les performances d'une équipe Agile seront meilleures que celles d'une équipe normale expérimentée.

2 / 40

D'après les principes Agile, quel devrait être le rythme du développement ?

- A) Rapide
- B) En accélération
- C) Durable

- A) Incorrect. Un rythme rapide peut engendrer des heures supplémentaires continues et un burn-out rapide de l'équipe.
- B) Incorrect. Bien que le rythme initial puisse être en accélération, ce n'est pas le but du développement Agile.
- C) Correct. Les avantages principaux d'un rythme durable est le fait que les développeurs sont plus concentrés sur la production que sur le travail. Il s'ensuit un environnement de travail plus agréable et une meilleure productivité. (Ouvrage : Agile Principles)

3 / 40

Qu'est-ce qu'une affirmation du Manifeste Agile ?

- A) La négociation des contrats nous tient plus à cœur que la collaboration avec le client.
 - B) Le fait de suivre un plan nous tient plus à cœur que le fait de réagir au changement.
 - C) Les processus et les outils nous tiennent plus à cœur que les personnes et l'interaction.
 - D) Les logiciels qui fonctionnent nous tiennent plus à cœur qu'une documentation exhaustive.
-
- A) Incorrect. La collaboration du client nous tient plus à cœur que la négociation des contrats.
 - B) Incorrect. Les réactions au changement nous tiennent plus à cœur que le fait de suivre un plan.
 - C) Incorrect. Les personnes et l'interaction nous tiennent plus à cœur que les processus et les outils
 - D) Correct. L'appréciation de logiciels qui fonctionnent plutôt qu'une documentation exhaustive est une assertion du Manifeste Agile. (Ouvrage A : The Agile Manifesto)

4 / 40

Une personne travaille sur le code pendant qu'une autre observe, critique le travail et les rôles sont inversés de temps en temps.

De quelle pratique s'agit-il ?

- A) La revue de code
 - B) L'Intégration continue
 - C) La Programmation en binôme (Pair Programming)
 - D) Le développement piloté par les tests (Test-driven development)
-
- A) Incorrect. La revue de code signifie qu'une personne examine un code créé. Il peut s'agir de la personne qui a créé le code ou d'un tiers.
 - B) Incorrect. L'Intégration continue signifie que tous les programmeurs doivent charger leurs dernières versions du code dans le dépôt à peu près toutes les heures. Ceci nous permet de nous assurer que le travail précédent est achevé (Done) et ne nécessite pas beaucoup de modification ultérieure.
 - C) Correct. La Programmation en binôme est la pratique suivant laquelle deux développeurs travaillent ensemble. L'un procède à l'encodage et l'autre observe et commente. (Ouvrage A : Extreme Programming)
 - D) Incorrect. Le développement piloté par les tests consiste à préparer les scénarios de test avant de rédiger le programme, afin que le programmeur rédige un contenu qui passera ce test.

5 / 40

Qui peut passer outre les décisions du Product Owner (Propriétaire de produit) ?

- A) Le PDG
 - B) Le client
 - C) L'équipe de développement
 - D) Personne
- A) Incorrect. L'ensemble de l'organisation doit respecter les décisions du Product Owner afin de garantir la réussite du projet. Personne, pas même le PDG, ne doit se permettre d'ignorer ces décisions.
- B) Incorrect. Les Product Owners doivent communiquer efficacement avec le client et utiliser les informations pour intégrer les changements au Product Backlog et ainsi le mettre continuellement à jour. Cela dit, c'est le Product Owner qui prend les décisions et les clients n'ont pas l'autorité de passer outre.
- C) Incorrect. L'équipe de développement peut demander au Product Owner de clarifier un Item de Product Backlog, mais elle n'est pas autorisée à passer outre sa décision. L'ensemble de l'organisation doit respecter les décisions du Product Owner.
- D) Correct. L'ensemble de l'organisation doit respecter les décisions du Product Owner afin de garantir la réussite du projet. Personne, pas même le PDG, ne doit se permettre d'ignorer ces décisions. (Ouvrage A : Role 1 : The Product Owner)

6 / 40

Qui possède le **plus** de connaissances concernant l'évolution vers un objectif d'entreprise ou une release ?

- A) L'équipe de développement
 - B) Le Product Owner (Propriétaire de produit)
 - C) Le Scrum Master
- A) Incorrect. L'équipe de développement doit œuvrer à terminer les Items et ne pas se soucier de les ordonner ni de suivre l'évolution par rapport aux objectifs de l'entreprise.
- B) Correct. Ceci est la tâche du Product Owner en tant que Porte-parole du client (Voice of the Customer). Le Product Owner planifie les releases et se concentre sur les aspects business (Ouvrage A : Role 1 : The Product Owner)
- C) Incorrect. Le Scrum Master possède le plus de connaissances concernant le coaching de l'équipe Scrum et la suppression d'obstacles.

7 / 40

À la fin d'un Sprint, un client demande un rapport résumant les fonctionnalités ajoutées et les défauts trouvés et réparés.

Qui est le ou la **mieux** placé(e) pour préparer ce rapport ?

- A) L'équipe de développement
 - B) Le Product Owner (Propriétaire de produit)
 - C) Le Scrum Master
 - D) Ce type de rapport ne devrait pas être préparé.
- A) Incorrect. Même s'il faut peut-être consulter l'équipe de développement, elle ne devrait pas avoir pour tâche de rédiger le rapport, mais devrait se focaliser sur le bon fonctionnement de l'itération suivante.
- B) Incorrect. Même si le Product Owner est le Porte-parole du client (Voice of the Customer), il se peut qu'ils ne soient pas suffisamment proches des événements quotidiens pour écrire ce rapport.
- C) Correct. Le Scrum Master devrait effectivement éliminer les obstacles de l'équipe de développement et il est donc le mieux positionné pour rédiger ce rapport. (Ouvrage A : Role 2 : The Scrum Master)
- D) Incorrect. Si cela ajoute de la valeur pour le client, le rapport devrait être préparé.

8 / 40

Quelle est la **première** responsabilité d'un Scrum Master afin d'assurer qu'une équipe Scrum continue de travailler à son niveau maximum de productivité ?

- A) Maintenir les fonctionnalités haute priorité au sommet du Product Backlog
 - B) Ne pas autoriser de modification du Product Backlog après le début du Sprint
 - C) Soutenir les décisions de l'équipe de développement et résoudre ses problèmes
- A) Incorrect. Ceci est la responsabilité du Product Owner (Propriétaire de produit).
- B) Incorrect. Aucun changement n'est autorisé, mais ceci est la responsabilité de toute l'équipe, pas seulement du Scrum Master.
- C) Correct. Ceci est la tâche du Scrum Master. (Ouvrage A : Role 2 : The Scrum Master)

9 / 40

Les cadres supérieurs souhaitent vérifier régulièrement si l'équipe Scrum suit les pratiques et les principes Scrum.

Qui est le ou la **mieux** placé(e) pour effectuer une telle vérification ?

- A) L'équipe de développement
 - B) Le Product Owner (Propriétaire de produit)
 - C) Le Scrum Master
 - D) Les testeurs
-
- A) Incorrect. Ceci n'est pas la tâche de l'équipe de développement.
 - B) Incorrect. Ceci n'est pas la tâche du Product Owner.
 - C) Correct. L'une des responsabilités du Scrum Master est de coacher l'équipe Scrum et de s'assurer qu'elle suit les processus Scrum. Ceci permet au Scrum Master d'effectuer cet audit. (Ouvrage A : Role 2 : The Scrum Master)
 - D) Incorrect. Testeur n'est pas un rôle au sein de Scrum.

10 / 40

Vers la fin d'un Sprint, l'équipe de développement se rend compte qu'elle ne pourra pas compléter les User Stories pour lesquels elle s'était engagée.

Quelle est la **meilleure** ligne de conduite à adopter par l'équipe de développement ?

- A) Ajouter les ressources et les membres de l'équipe pour atteindre les objectifs du Sprint actuel
 - B) Demander au Product Owner (Propriétaire de produit) de décider des User Stories qui peuvent être différés jusqu'au prochain Sprint
 - C) Choisir une nouvelle Définition d'achevé (Definition of Done) pour les Items de Sprint Backlog
-
- A) Incorrect. Ceci n'est pas une pratique au sein de Scrum. Faire ceci pourrait donner lieu à l'ajout de nouveaux collègues à une équipe qui fonctionne, entraînant des délais supplémentaires.
 - B) Correct. Le Product Owner devrait décider des Items ayant le plus de valeur et donc à faire en premier pendant ce Sprint. (Ouvrage A : Role 1 : The Product Owner)
 - C) Incorrect. La Définition d'achevé est une donnée, le client obtenant la valeur qu'il lui faut. La Définition d'achevé ne devrait pas être modifiée pendant un Sprint.

11 / 40

Quelle est la méthode la **plus** efficiente et la **plus** efficace pour transférer des informations vers l'équipe de développement et au sein de cette dernière ?

- A) Le courriel
 - B) Le face à face
 - C) Les médias sociaux
 - D) Le téléphone
- A) Incorrect. Même si l'application de règles en matière de courriels peut contribuer à maximiser la communication osmotique, ce n'est pas la méthode la plus efficiente ni la plus efficace pour transférer des informations.
- B) Correct. Le transfert d'informations le plus efficient et le plus efficace vers l'équipe de développement et au sein de cette dernière reste la conversation en face à face. (Ouvrage A : Agile Principles)
- C) Incorrect. Les médias sociaux ne constituent pas une bonne manière de communiquer des informations à l'équipe de développement et au sein de cette dernière.
- D) Incorrect. Un appel téléphonique n'est pas le meilleur moyen de transmettre de l'information. Il ne maximise pas non plus la communication osmotique.

12 / 40

Lors d'un Sprint, un seul membre de l'équipe de développement travaille sur une tâche.

Qui est responsable de cette tâche ?

- A) L'équipe de développement
 - B) Les membres de l'équipe de développement
 - C) Le Product Owner (Propriétaire de produit)
 - D) Le Scrum Master
- A) Correct. S'il est possible d'affecter une tâche à un seul membre pendant le Sprint, l'équipe de développement est responsable de cette tâche. Aucun individu n'est propriétaire de cette tâche. (Ouvrage A : Role 3 : The Development Team)
- B) Incorrect. La tâche a été effectivement confiée à un seul membre de l'équipe de développement, mais c'est toute l'équipe de développement qui répond responsable collectivement.
- C) Incorrect. Le Product Owner n'est pas responsable de la tâche confiée. Le Product Owner est responsable du Product Backlog.
- D) Incorrect. Le Scrum Master doit s'assurer que l'équipe Scrum suit les processus Scrum. Le Scrum Master n'est pas responsable de cette tâche en particulier.

13 / 40

Une équipe effectue la transition vers Scrum. Elle possédait déjà le rôle de coordinateur de projet chargé de faciliter les interactions, de supprimer les obstacles et d'agir comme le coach des processus de l'équipe.

Quel devrait être le nom de ce rôle après la transition ?

- A) Membre de l'équipe de développement
- B) Product Owner (Propriétaire de produit)
- C) Gestionnaire de projet
- D) Scrum Master

- A) Incorrect. L'équipe de développement se consacre au développement des Items de Sprint Backlog.
- B) Incorrect. Le Product Owner est responsable du Product Backlog.
- C) Incorrect. Il n'existe aucun rôle de gestionnaire de projet dans Scrum.
- D) Correct. Le travail de ce coordinateur de projet est similaire à celui du Scrum Master. (Ouvrage A : Role 2 : The Scrum Master)

14 / 40

Combien de temps faudrait-il à une équipe Scrum de cinq membres pour finaliser le Sprint Planning dans le cadre d'un Sprint de trois semaines ?

- A) Autant de temps qu'il faut
- B) Trois à six heures
- C) Trois à six jours

- A) Incorrect. Une réunion de Sprint Planning est limitée à des time-box de huit heures pour un Sprint d'un mois. Un délai de trois à six jours uniquement consacré au planning est absolument trop long.
- B) Correct. La réunion de Sprint Planning est une réunion time-boxed. D'habitude, elle est fixée à huit heures pour un Sprint de quatre semaines ou elle peut être proportionnellement plus brève pour les Sprints plus courts. (Ouvrage A : Event 1 : The Sprint. B : Sprint Planning)
- C) Incorrect. La planification est importante mais ne doit pas durer trop longtemps. Trois à six jours est assurément trop long.

15 / 40

Qu'est-ce qu'un Sprint ?

- A) Une session de brainstorming en Extreme programming (XP) pour générer de nouvelles idées de conception
 - B) Une course entre deux développeurs pour voir qui peut compléter au plus vite une fonctionnalité
 - C) Une itération du cadre Scrum
 - D) La dernière itération du projet Scrum, lorsque l'équipe travaille pendant de longues heures pour terminer le projet
-
- A) Incorrect. Cela n'existe pas et ce n'est pas un Sprint.
 - B) Incorrect. Une telle course n'existe pas entre les développeurs dans Scrum. Ceci serait contre-productif et ne concorde pas avec un travail en commun et le maintien d'un rythme soutenable.
 - C) Correct. Une itération est appelée un Sprint. (Ouvrage A : Event 1 : The Sprint)
 - D) Incorrect. La dernière itération est le Sprint de release. Ce n'est pas du tout un Sprint où l'équipe travaille pendant de longues heures.

16 / 40

Comment s'appelle la partie d'un produit qu'il est possible de mettre en production et qui est élaborée au cours d'un Sprint ?

- A) Une caractéristique
 - B) Une fonctionnalité
 - C) Un Product Backlog
 - D) Un incrément
-
- A) Incorrect. Une caractéristique est un élément potentiel faisant partie de la partie qu'il est possible de mettre en production, qui en soi est un incrément.
 - B) Incorrect. Une fonctionnalité est un élément potentiel de la partie susceptible d'être mise en production, qui, en soi est un incrément.
 - C) Incorrect. Le Product Backlog est une représentation de l'étendue du produit final. Il ne devrait donc y avoir qu'un seul Product Backlog, quel que soit le nombre d'équipes Scrum travaillant sur le projet.
 - D) Correct. Un incrément est une partie d'un produit qui est élaborée au cours d'un Sprint. (Ouvrage A : Artifact 3 : Increment)

17 / 40

Pourquoi faut-il que le Daily Scrum (Mêlée quotidienne) se fasse toujours dans le même lieu et à la même heure ?

- A) Il faut réserver une salle à l'avance pour la durée du Sprint.
 - B) Le gestionnaire de projet doit obtenir les mises à jour d'état tous les jours à une heure précise.
 - C) Le maintien d'un lieu et d'une heure identiques réduit la complexité au minimum.
-
- A) Incorrect. La réservation de la salle n'est pas forcément obligatoire.
 - B) Incorrect. Il n'y a pas de gestionnaire de projet dans Scrum.
 - C) Correct. Le Daily Scrum se tient quotidiennement et devrait avoir lieu en un lieu et à un moment fixe afin de réduire la complexité. (Ouvrage B : Daily Scrum)

18 / 40

Un membre d'une équipe de développement Scrum pense que l'architecte technique senior d'une autre équipe Scrum pourrait offrir des idées et un feedback précieux concernant le produit.

Quel événement constitue la **meilleure** occasion de solliciter ce feedback ?

- A) Le Daily Scrum (Mêlée quotidienne)
- B) Le Sprint Planning
- C) La Sprint Retrospective
- D) La Sprint Review

- A) Incorrect. Ce n'est pas une bonne idée de demander un feedback pendant un Sprint. Lors d'un Sprint, les Items de Sprint Backlog ne doivent pas être modifiés, afin de garder votre rythme.
- B) Incorrect. La réunion de Sprint Planning doit s'en tenir à sa raison d'être : une réunion de planification. Ceci n'est pas un bon événement pour demander du feedback.
- C) Incorrect. Pendant la Sprint Retrospective, les processus Scrum utilisés pour créer le produit doivent être examinés par l'équipe Scrum elle-même.
- D) Correct. Il s'agit d'une réunion à la fin d'un Sprint au cours de laquelle l'équipe Scrum et les autres parties prenantes se rassemblent pour présenter et inspecter les Items achevés (Done) au cours du Sprint en cours. Cette réunion a pour objectif de collecter tout feedback et de procéder à des demandes de modification aussi rapidement que possible. (Ouvrage A : Event 4 : Sprint Review)

19 / 40

À la moitié d'un Sprint, une équipe a terminé tous les Items de Sprint Backlog.

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

- A) Annuler le reste du Sprint et lancer un nouveau Sprint avec de nouveaux Items
- B) Rallonger le Sprint et voir s'il est possible d'ajouter des fonctionnalités supplémentaires aux Items traités
- C) Choisir l'Item suivant à partir du haut du Product Backlog et l'ajouter au Sprint Backlog
- D) Raccourcir le Sprint en cours et raccourcir également les Sprints suivants

- A) Incorrect. Un Sprint est annulé lorsque son objectif devient obsolète. Dans ce cas, l'objectif du Sprint est toujours pertinent et le Sprint ne devrait pas être annulé.
- B) Incorrect. Un Sprint ne doit pas être prolongé. Dans Scrum, les time-boxes ne sont jamais prolongées.
- C) Correct. Si tous les Items sont terminés en plein milieu d'un Sprint, alors il est possible d'ajouter au Sprint Backlog l'Item suivant sur la liste du Product Backlog. (Ouvrage A : Done with all Items in the Middle of the Sprint)
- D) Incorrect. La durée d'un Sprint est fixée dès qu'il est lancé et ne peut être ni raccourcie, ni prolongée. Au lieu de les raccourcir, il est préférable de prévoir plus de travail pour les Sprints suivants.

20 / 40

Le Product Backlog est classé par valeur décroissante. Quelques critères permettent de déterminer la valeur d'un Item de Product Backlog.

Quels sont ces critères ?

- A) Temps sur le Backlog, coûts, risques
 - B) Temps sur le Backlog, coûts, taille
 - C) Valeur, coûts, risques
 - D) Valeur, coûts, taille
-
- A) Incorrect. Le temps sur le Backlog n'est pas un critère car il ne s'agit pas d'un système FIFO (first in first out) ou LIFO (last in first out).
 - B) Incorrect. Le temps sur le Backlog n'est pas un critère car il ne s'agit pas d'un système FIFO (first in first out) ou LIFO (last in first out). De plus, la taille n'est pas pertinente pour ce qui est de la classification des Items de Product Backlog
 - C) Correct. Ces trois éléments sont importants pour classer les Items de Product Backlog. (Ouvrage A : Ordering the Product Backlog Items)
 - D) Incorrect. La taille ne joue aucun rôle dans la classification des Items de Product Backlog.

21 / 40

Le « S » d'INVEST signifie « Small - petit ».

Quels Items de Product Backlog devraient être petits ?

- A) Tous les Items de Product Backlog
 - B) Les Items au bas du Product Backlog
 - C) Les Items en tête du Product Backlog
 - D) Seuls les Items de Sprint Backlog devraient être petits
-
- A) Incorrect. Seuls les Items de Product Backlog de la plus haute priorité doivent être détaillés car ils doivent être réalisés en premier.
 - B) Incorrect. Plus les Items sont situés bas dans le Product Backlog, moins il faudra les détailler. Ils peuvent changer avec le temps ou même être ignorés ou supprimés du Product Backlog.
 - C) Correct. Seuls les Items en tête du Product Backlog doivent être petits, car ils sont définis de façon suffisamment précise pour être intégrés à un Sprint. (Ouvrage A : Artifact 1 : Product Backlog)
 - D) Incorrect. Les Items de Sprint Backlog doivent être petits, mais les Items en haut du Product Backlog également.

22 / 40

Une équipe Scrum souhaite clairement définir une checklist à compléter avant qu'une User Story puisse être considérée comme terminée.

Quel artéfact utiliserait-elle probablement à cet effet ?

- A) Graphique d'avancement Burn-Down (Burn-Down Chart)
- B) La Définition d'achevé (Definition of Done)
- C) Le Product Backlog
- D) Le Sprint Backlog

- A) Incorrect. Le Graphique d'avancement Burn-Down indique le travail restant à effectuer et le temps restant. Il ne fournit aucune checklist d'Items à terminer pendant un Sprint.
- B) Correct. La Définition d'achevé est une définition bien assimilée et clairement documentée d'Items à établir pour désigner une User Story (ou une itération ou un projet) comme étant achevée. (Ouvrage A : Definition of Done)
- 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 de Product Backlog sélectionnés pour être fournis dans un Sprint.

23 / 40

Un Product Owner (Propriétaire de produit) souhaite qu'une User Story soit complétée en deux jours. L'équipe de développement travaillant sur la Story pense que cela prendra cinq jours. Le Scrum Master estime que le travail prendra trois jours. Un expert en la matière ayant travaillé sur des Stories comparables par le passé pense que cela devrait demander au plus une journée d'effort.

Quelle est l'estimation à utiliser pour la planification ?

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

- A) Correct. L'équipe de développement est responsable de toutes les estimations. Il est possible d'influencer cette équipe, mais ceux qui effectueront le travail fournissent l'estimation finale. (Ouvrage B : Product Backlog)
- B) Incorrect. Le Product Owner détermine ce qui doit être évalué, mais il ne maîtrise pas l'estimation en tant que telle.
- C) Incorrect. Le Scrum Master détermine le processus d'estimation, mais il ne maîtrise pas l'estimation finale.
- D) Incorrect. Il n'y a pas d'experts en la matière dans Scrum.

24 / 40

Une équipe Scrum sélectionne un Item de Product Backlog pour le Sprint Backlog.

Que doit faire l'équipe de développement pour terminer l'Item de Product Backlog ?

- A) Analyser, concevoir, programmer, tester et documenter l'Item de Product Backlog
 - B) Autant de travail que possible avant la date limite du Sprint
 - C) Autant de travail qu'il faut pour répondre à la Définition d'achevé (Definition of Done)
- A) Incorrect. Les étapes franchies par l'équipe de développement ne font pas partie de cette discussion. La Définition d'achevé détermine quand un Item de Sprint Backlog est terminé.
- B) Incorrect. L'équipe de développement définit préalablement dans la Définition d'achevé ce qui doit être fait et travaille à un rythme soutenable.
- C) Correct. La Définition d'achevé détermine ce qui doit être fait avant qu'un Item de Backlog ne soit terminé. (Ouvrage A : Definition of Done)

25 / 40

Qu'est-ce qui décrit le **mieux** le rôle joué par le Daily Scrum (Mêlée quotidienne) dans le suivi d'un projet Scrum ?

- A) Le Daily Scrum permet à l'équipe de développement de comprendre son évolution et ses problèmes.
 - B) Le Daily Scrum aide le Scrum Master à mettre à jour le Graphique d'avancement Burn-Down (Burn-Down chart).
 - C) Le Daily Scrum permet au Product Owner (Propriétaire de produit) d'examiner l'évolution de l'équipe de développement.
- A) Correct. C'est exactement le but du Daily Scrum. Trois questions sont à poser quotidiennement : 1) Qu'est-ce qui a été réalisé depuis la dernière réunion ? 2) Qu'est-ce qui sera effectué avant la prochaine réunion ? et 3) Quels sont les obstacles rencontrés ? Toute autre question devrait être examinée en dehors du Daily Scrum. (Ouvrage A : Event 3 : Daily Scrum)
- B) Incorrect. C'est à l'équipe de développement qu'il revient de mettre à jour le Graphique d'avancement Burn-Down. Ceci n'est pas l'objectif principal du Daily Scrum.
- C) Incorrect. Le Product Owner peut écouter, mais le Daily Scrum n'est pas fait pour renseigner le Product Owner des progrès de l'équipe de développement.

26 / 40

Pendant le Daily Scrum (Mêlée quotidienne), une réponse est offerte à trois questions.

Quelle est l'une de ces questions ?

- A) Quels sont les obstacles rencontrés ?
 - B) Quelles demandes du client avons-nous reçues ?
 - C) Qui devrait s'occuper de la tâche suivante ?
- A) Correct. Outre les questions « Qu'est-ce qui a été réalisé depuis la dernière réunion ? » et « Qu'est-ce qui sera effectué avant la prochaine réunion ? » C'est bien l'une des questions auxquelles une réponse a été apportée lors d'un Daily Scrum. (Ouvrage A : Event 3 : Daily Scrum)
- B) Incorrect. Les nouvelles requêtes doivent être ajoutées au Product Backlog par le Product Owner (Propriétaire de produit). Elles ne font pas l'objet de discussions lors du Daily Scrum.
- C) Incorrect. Le Daily Scrum n'est pas fait pour partager des tâches.

27 / 40

Une équipe Scrum travaille sur un projet par Sprints de deux semaines. Pendant le Planning du quinzième Sprint, le Scrum Master dit :

« Nous avons vu dans les douze derniers Sprints que nous ne pouvons pas fournir des incréments potentiellement livrables en deux semaines. Augmentons la durée du seizième Sprint. »

La durée doit-elle être augmentée ?

- A) Oui, car les performances de Sprint passées sont une bonne raison de changer.
 - B) Oui, car le Scrum Master peut modifier la durée du Sprint.
 - C) Non, car seule l'équipe de développement peut changer la durée du Sprint.
 - D) Non, car la durée du Sprint ne peut être modifiée pour aucune raison.
- A) Correct. Le Scrum Master offre un argument valable, basé sur une bonne quantité de travail précédent, comme quoi la durée du Sprint devrait être modifiée. (Ouvrage A : Event 1 : The Sprint)
- B) Incorrect. La durée doit être augmentée, mais pas parce que le Scrum Master pense que c'est une bonne idée.
- C) Incorrect. Tout membre de l'équipe peut proposer cette modification. Toute l'équipe Scrum discutera de la question de savoir si la raison est suffisamment valable.
- D) Incorrect. Dans l'idéal, la durée du Sprint n'est pas modifiée, mais répéter une stratégie qui ne fonctionne pas n'est pas raisonnable. S'il existe des raisons valables de modifier la durée du Sprint : passez à l'action et modifiez-la.

28 / 40

Une équipe Scrum évalue des User Stories. Le Scrum Master propose la technique du Planning Poker (Poker de planification).

En quoi consiste le processus du Planning Poker ?

- A) Comparer la Story aux Stories de référence puis l'évaluer
- B) Procéder à une évaluation personnelle, puis discuter les évaluations d'autrui
- C) Trier toutes les Stories sur la base de leur effort relatif requis

- A) Incorrect. Ceci est la Triangulation.
- B) Correct. Ceci est le Planning Poker. (Ouvrage A : Planning Poker)
- C) Incorrect. Ceci est l'Estimation d'affinité.

29 / 40

Lors de la mise en œuvre de l'Estimation d'affinité, comment les Story Points sont-ils affectés aux User Stories ?

- A) Chaque membre de l'équipe de développement estime individuellement les User Stories avant que l'équipe ne se mette d'accord sur les Story points.
- B) L'équipe de développement utilise plusieurs User Stories de référence et les compare aux User Stories .
- C) Les User Stories sont classées sur la base des efforts que chacune d'elles nécessite puis sont regroupées dans des lots de Story Points estimés.

- A) Incorrect. Cela est la manière dont les Story Points sont affectés aux User Stories à l'aide du Planning Poker (Poker de planification).
- B) Incorrect. Cela est une description de l'utilisation, par l'équipe de développement, de la Triangulation pour estimer des Story Points pour toutes les User Stories.
- C) Correct. Cela est la manière dont les Story Points sont affectés à l'aide de l'Estimation d'affinité. (Ouvrage A : Affinity Estimation)

30 / 40

Au cours des 8 derniers Sprints, l'équipe Scrum a terminé en tout 72 Story Points. On a demandé à l'équipe Scrum de commencer à travailler sur un nouveau projet évalué à 56 Story Points.

Combien de Sprints faudrait-il pour compléter ce projet ?

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

- A) Incorrect. Sur la base de la Vélocité actuelle, 5 Sprints ne fournissent pas assez de temps.
- B) Correct. La Vélocité de l'équipe est $72/8 = 9$. Le nombre de Sprints requis pour compléter le projet est $56/\text{Vélocité}$ ($56/9 = 6,2$), ce qui revient à une valeur légèrement supérieure à 6. 7 est donc la réponse la plus raisonnable, car il ne faut jamais arrondir ces estimations vers le bas. (Ouvrage A : Unfinished Work vs. Velocity)
- C) Incorrect. 8 est le nombre de Sprints antérieurs. Il n'y a pas de raison de supposer que le projet suivant devrait contenir le même nombre de Sprints, à moins que le projet ne contienne le même nombre de Story Points.
- D) Incorrect. 10 est approximativement la Vélocité actuelle. Ce n'est pas le nombre de Sprints nécessaires pour le projet à venir.

31 / 40

Une bonne pratique souvent utilisée consiste à définir les User Stories conformément à l'acronyme INVEST. Le « S » d'INVEST signifiant « Small - petit ».

Concernant l'User Story d'un Sprint, qu'est-ce qui doit être petit ?

- A) La longueur de l'User Story rédigée
- B) Le nombre de Sprints nécessaires pour réaliser l'User Story
- C) Le nombre de membres d'équipe participant
- D) Les Story Points ou les Heures idéales concernées

- A) Incorrect. Le texte doit être tout juste suffisant, mais pas nécessairement petit. S'il faut 250 mots pour expliquer ce qui doit se passer, ce n'est pas un problème.
- B) Incorrect. L'User Story doit être réalisée en un seul Sprint.
- C) Incorrect. Tous les membres de l'équipe travaillent dans l'idéal sur la même caractéristique, donc le nombre de membres d'équipe travaillant sur une User Story peut aller jusqu'à 9, ce qui n'est pas exactement petit.
- D) Correct. Les User Stories au sommet du Product Backlog, et les Stories dans le Sprint, doivent être petites. De cette manière elles s'insèrent dans un Sprint et bénéficient d'une définition suffisamment précise. (Ouvrage A : Artifact 1 : Product Backlog)

32 / 40

Pour un Sprint, l'évolution est suivie au moyen d'un Graphique d'avancement Burn-Down (Burn-Down chart).

Que présente un Graphique d'avancement Burn-Down ?

- A) La quantité de travail achevé
 - B) La quantité de travail restant
 - C) La Vitesse de l'équipe de développement
-
- A) Incorrect. C'est un Graphique d'avancement Burn-Up (Burn-Up chart).
 - B) Correct. Le Graphique d'avancement Burn-Down affiche la quantité de travail restant. C'est un graphique à courbe descendante. (Ouvrage A : Burn-Down Chart)
 - C) Incorrect. La Vitesse peut être déduite de Graphiques d'avancement Burn-Down précédents, mais un tel graphique n'affiche pas directement la Vitesse.

33 / 40

Pendant la revue d'un Graphique à barres d'avancement Burn-Down (Burn-Down bar chart), un Scrum Master observe que le bas de la barre s'est déplacé au-dessus de l'axe horizontal entre les Sprint trois et quatre.

Que s'est-il passé au Sprint trois ?

- A) Du travail a été ajouté au Product Backlog.
 - B) Du travail a été supprimé du Product Backlog.
 - C) L'équipe de développement a terminé un nombre d'User Stories inférieur au nombre attribué.
 - D) L'équipe de développement a terminé un nombre d'User Stories supérieur au nombre attribué.
-
- A) Incorrect. Le travail ajouté au graphique fait passer la barre sous l'axe horizontal, pas au-dessus. Lorsque l'axe horizontal est atteint par la ligne travail fait, cela indique qu'il reste encore du travail à faire : soit, le travail ajouté.
 - B) Correct. Le travail supprimé du graphique déplace la barre au-dessus de l'axe horizontal. Lorsque la ligne travail fait atteint le bas de la barre, il n'y a plus de travail à faire, même si le graphique n'indique pas encore 0. (Ouvrage A : Burn Down Bars)
 - C) Incorrect. Le bas de la barre indique la quantité de travail restant dans la release, pas la quantité effectuée dans ce Sprint.
 - D) Incorrect. Le bas de la barre indique la quantité de travail restant dans la release, pas la quantité effectuée dans ce Sprint.

34 / 40

Quelle est la définition de la Vitesse d'une équipe ?

- A) Une compréhension partagée de la vitesse à laquelle un Sprint doit être fait.
 - B) Le nombre de Story Points qu'une équipe peut terminer en un Sprint.
 - C) La limite optimale du Travail en Cours (Work-in-Progress) pour chaque Sprint.
 - D) La somme de tous les Items de Product Backlog complétés.
- A) Incorrect. La Vitesse indique spécifiquement le nombre de Story Points, d'Heures Idéales ou de Journées Idéales qu'une équipe peut effectuer dans un Sprint.
- B) Correct. La Vitesse est le nombre d'unités de travail complétées au cours d'un intervalle déterminé. (Ouvrage A : Velocity)
- C) Incorrect. La limite optimale du Travail en Cours est pour le tableau Kanban, pas pour un Sprint.
- D) Incorrect. Cela pourrait être utilisé pour estimer la Vitesse mais ce n'est pas la façon dont la Vitesse est définie.

35 / 40

Une équipe Scrum utilise un tableau Kanban. La limite Travail en Cours (Work-in-Progress) d'une colonne sur le tableau Kanban a été atteinte.

Que doit-on faire le cas échéant ?

- A) Attribuer du travail aux membres de l'équipe de développement dans la colonne suivante pour libérer de la capacité
 - B) Augmenter la liste du Travail en Cours et continuer à travailler
 - C) Aider les collègues de l'équipe de développement dans la colonne présentant le goulet d'étranglement
 - D) Patienter jusqu'à ce que du travail soit attiré vers la colonne suivante pour libérer de la capacité
- A) Incorrect. Ceci n'est pas autorisé. Kanban permet uniquement de tirer le travail, pas de le pousser. L'équipe devrait commencer à aider ses collègues.
- B) Incorrect. Ceci n'est pas autorisé. La limite Travail en Cours ne devrait pas changer, ni incidemment, ni lorsque la limite Travail en Cours est atteinte. Ce n'est clairement pas le but de la limite Travail en Cours. La limite sert au contraire à assurer que les goulots d'étranglement sont résolus au lieu d'être ignorés.
- C) Correct. Lorsque la limite Travail en Cours est atteinte, ceci n'est pas un signe de détente, mais plutôt l'indication qu'il existe un goulot d'étranglement. Or ce dernier doit être résolu. L'équipe de développement doit aider les membres de l'équipe qui sont responsables d'avoir franchi cette limite. (Ouvrage A : Pull vs. Push)
- D) Incorrect. Il est possible d'attendre jusqu'à ce que du travail soit tiré vers la colonne suivante, considérant qu'il est impossible de pousser le travail accompli. Toutefois, ce n'est pas ce qu'il convient de faire. Le goulot d'étranglement doit être résolu.

36 / 40

Qu'est-ce qui constitue un avantage **clé** des Diffuseurs d'information ?

- A) Ils permettent au Product Owner (Propriétaire de produit) de visualiser les étapes et les Items sur lesquels travailler.
 - B) Ils permettent au Product Owner d'identifier les Items de Product Backlog qui nécessitent un affinement.
 - C) Ils permettent de s'assurer que chacun comprend l'état du projet ou tout autre message qu'ils fournissent.
 - D) Ils fournissent des informations sur les coûts totaux du produit et les niveaux de satisfaction du client.
-
- A) Incorrect. Bien qu'un panneau Kanban soit un Diffuseur d'information, son objectif n'est pas de permettre au Product Owner de visualiser les étapes des travaux.
 - B) Incorrect. Les Diffuseurs d'information n'identifient pas les Items de Product Backlog qui nécessitent un affinement.
 - C) Correct. Les Diffuseurs d'information ont l'avantage de permettre à chaque personne impliquée de comprendre l'état du projet de développement ou tout autre message transmis par les diffuseurs d'information, ce qui accroît la transparence du projet. (Ouvrage A : Information Radiators)
 - D) Incorrect. Cela est lié à la post-implémentation du produit, le moment où l'on mesure les coûts de développement du produit et où l'on peut commencer à mesurer les niveaux de satisfaction du client vis-à-vis du produit.

37 / 40

Une équipe Scrum se rend compte qu'elle pourrait prendre du retard dans la livraison d'un composant qu'une autre équipe Scrum attend.

Quelle est la **meilleure** tribune pour discuter de ce problème et trouver une solution ?

- A) Le Daily Scrum (Mêlée quotidienne) de l'une ou de l'autre équipe
 - B) Le Scrum-of-Scrums
 - C) La Sprint Retrospective
 - D) La Sprint Review
-
- A) Incorrect. Le Daily Scrum devrait être uniquement une discussion brève concernant les problèmes et l'évolution de l'équipe de développement.
 - B) Correct. Le Scrum-of-Scrums est une réunion de coordination permettant de discuter des dépendances et de la résolution de questions affectant plusieurs équipes. (Ouvrage A: Daily Scrums)
 - C) Incorrect. La Sprint Retrospective devrait servir à améliorer les processus de l'itération précédente.
 - D) Incorrect. La Sprint Review est destinée à présenter la nouvelle fonctionnalité.

38 / 40

Comment formuler la Définition d'achevé (Definition of Done) lorsque plusieurs équipes Scrum travaillent sur un seul produit ?

- A) Toutes les équipes Scrum travaillent à une Définition d'achevé intégrée.
 - B) Chaque équipe Scrum doit formuler et utiliser sa propre Définition d'achevé.
 - C) Le Scrum Master des équipes Scrum décide quand un Item est achevé (Done).
- A) Correct. L'utilisation d'une même Définition d'achevé garantit que les éléments du projet concordent et présentent le même état dit achevé. (Ouvrage A : Artifacts)
- B) Incorrect. Il est important d'adhérer à la même Définition d'achevé, afin que les éléments du projet puissent être parfaitement assemblés.
- C) Incorrect. Le Scrum Master n'a jamais son mot à dire sur ce qui est achevé. Ceci est la tâche du Product Owner (Propriétaire de produit) en tant que Porte-parole du client (Voice of the Customer).

39 / 40

Quel type de contrat est évolutif et cadre donc bien avec la méthode de travail Scrum ?

- A) Le type de contrat « Prix fixe »
 - B) Le type de contrat « Temps & moyen ou unité fixe »
 - C) Aucun des deux types de contrat
- A) Incorrect. Ce type peut être effectué avec Scrum, mais il est plus difficile de travailler en mode Agile avec ce contrat. De plus, le contrat à « Prix fixe » n'est généralement pas très évolutif.
- B) Correct. Il s'agit du type de contrat préféré, compatible avec la nature évolutive du projet. Il est difficile d'être évolutif quand le prix du projet est fixe. (Ouvrage A : Contract Types)
- C) Incorrect. Le type de contrat « Temps & moyen ou unité fixe » s'adapte bien à une approche Scrum des travaux.

40 / 40

Lors de la mise en place de l'environnement d'un espace de travail Agile, qu'est-ce qui fournit le **plus** de valeur à la collaboration de l'équipe ?

- A) Mettre à jour le pair travaillant sur la caractéristique par courriel
 - B) Établir des équipes réparties
 - C) Avoir des Daily Scrums (Mêlées quotidiennes) avec toute l'équipe Scrum
 - D) Favoriser au maximum la communication osmotique
- A) Incorrect. Tous les membres de l'équipe Scrum devraient être inclus dans la liste d'envoi d'un courriel, même lors de la communication avec un pair. Cela optimise au maximum la communication au sein de l'équipe Scrum, en particulier lors de la collaboration avec des membres d'équipes réparties.
- B) Incorrect. Le type d'espace de travail Agile le plus efficace est celui qui regroupe dans un seul local toute l'équipe Scrum afin de maximiser les opportunités de communication osmotique.
- C) Incorrect. Le type d'espace de travail Agile le plus efficace est celui qui regroupe dans un seul local toute l'équipe Scrum afin de maximiser les opportunités de communication osmotique.
- D) Correct. C'est une bonne chose que de maximiser la communication osmotique. Cela se déroule principalement par le biais d'une colocalisation adéquate. (Ouvrage A : Osmotic Communication)

Évaluation

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

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

Contacter EXIN

www.exin.com

