



Exemple d'examen

Édition 201804

Copyright © EXIN Holding B.V. 2018. All rights reserved.

EXIN® is a registered trademark.

No part of this publication may be published, reproduced, copied or stored in a data processing system or circulated in any form by print, photo print, microfilm or any other means without written permission by EXIN.



Table des matières

Introduction	4
Exemple d'examen	5
Solutions de l'examen	16
Évaluation	38

Introduction

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

Cet exemple d'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 un 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

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

Quelle est l'une de ces questions?

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

2 / 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. La Mêlée quotidienne (Daily Scrum) de l'une ou de l'autre équipe
- B. Scrum de Scrums (Scrum-of-Scrums)
- C. La revue de Sprint (Sprint Review)
- D. Rétrospective de sprint (Sprint Retrospective)

3 / 40

Une équipe Scrum pensait que la définition d'une liste de contrôle d'éléments à compléter avant de désigner une Story complétée constituerait une bonne pratique.

Quel artéfact utiliseraient-ils probablement à cet effet?

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

4 / 40

Vers la fin d'un Sprint, l'équipe de développement se rend compte qu'elle ne pourra pas compléter les récits 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 récits qui peuvent être différés jusqu'au prochain Sprint.
- C. Choisir une nouvelle Définition d'achevé (Definition of Done) pour les Éléments de Backlog de Sprint (Sprint Backlog Items).

5 / 40

Une **meilleure** pratique souvent utilisée est de définir les récits utilisateurs conformément à l'acronyme « INVEST ». Le « S » d'INVEST signifie « Suffisamment petit ».

Concernant la User Story d'un sprint, qu'est-ce qui doit être suffisamment petit?

- A. le nombre de Sprints nécessaires pour réaliser la User Story
- B. le nombre de membres d'équipe participant
- C. les Points de Story ou les heures idéales concernées
- D. la longueur de la User Story rédigée

6 / 40

Parmi les énoncés suivants, lequel exprime **le mieux** le rôle joué par la Mêlée quotidienne (Daily Scrum) dans le suivi d'un projet Scrum?

- A. La Mêlée quotidienne (Daily Scrum) aide le Scrum Master à mettre à jour le Graphique d'avancement (Burn-down Chart).
- B. La Mêlée quotidienne (Daily Scrum) permet à l'équipe de développement de comprendre son évolution et ses problèmes.
- C. La Mêlée quotidienne (Daily Scrum) permet au Product Owner d'examiner l'évolution de l'équipe.

7 / 40

Le « S » d'INVEST signifie suffisamment petit.

Quels éléments du Backlog de produit (Product Backlog) devraient être suffisamment petits?

- A. Tous les éléments du Backlog de produit (Product Backlog)
- B. Les éléments en haut du Backlog de produit (Product Backlog)
- C. Les éléments au bas du Backlog de produit (Product Backlog)
- D. Seuls les éléments du Backlog de produit (Product Backlog) devraient être suffisamment petits.

8 / 40

Une équipe Scrum évalue les User Stories. Le Scrum Master propose la technique du Planning Poker.

Quel est le processus du Planning Poker?

- A. Comparez la Story aux Stories de référence puis évaluez-la.
- B. Évaluez personnellement, puis discutez les évaluations d'autrui.
- C. Triez toutes les Stories sur la base de leur effort relatif requis.

9 / 40

Laquelle de ces affirmations est une assertion 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.

10 / 40

L'équipe de développement constate qu'elle s'est trop engagée pour un Sprint.

Qui devrait être présent lors de l'examen et de la modification du travail pour le Sprint?

- A. L'équipe de développement, le Scrum Master et le Product Owner. Les parties prenantes devraient être consultées.
- B. L'équipe de développement et le Scrum Master. Le Product Owner devrait être consulté.
- C. L'équipe de développement uniquement. Le Product Owner devrait être consulté.

11 / 40

Comment faut-il définir le terme « achevé » (Done) lorsque des équipes Scrum multiples travaillent sur un seul produit?

- A. Toutes les équipes Scrum doivent avoir la même Définition d'achevé (Definition of Done).
- B. Chaque équipe Scrum doit formuler et utiliser sa propre Définition d'achevé (Definition of Done).
- C. Le Scrum Master décide quand un élément est « achevé » (Done).

12 / 40

Une équipe Scrum sélectionne un Élément de Backlog de produit (Product Backlog Item, PBI) pour le Backlog de Sprint (Sprint Backlog).

Que doit faire chaque équipe pour terminer l'Élément de Backlog de produit (Product Backlog Item, PBI) qu'il sélectionne?

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

13 / 40

Parmi les caractéristiques suivantes, laquelle est souhaitable pour les Diffuseurs d'information (Information Radiators)?

- A. Actuel
- B. Détaillé
- C. Fourni sur la base du crédo « besoin de savoir »
- D. Stable

14 / 40

Combien de temps faudrait-il à une équipe de Scrum de cinq membres pour finaliser la Planification de sprint (Sprint planning) dans le cadre d'un sprint de trois semaines?

- A. 3-6 heures
- B. 3-6 journées
- C. Autant de temps qu'il faut

15 / 40

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

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

16 / 40

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

- A. La réservation d'une salle doit s'effectuer à l'avance pour la durée du Sprint.
- B. Le maintien d'un lieu et d'une heure identiques favorise la continuité du cadre Scrum.
- C. Le gestionnaire de projet doit obtenir les mises à jour d'état tous les jours à une heure précise.

17 / 40

Au cours des huit derniers sprints, l'équipe Scrum a complété 85 Points de Story de travail au total. On a demandé à l'équipe Scrum de commencer à travailler sur un nouveau projet évalué à 64 Points de Story.

Combien de Sprints faudrait-il pour compléter ce projet?

- A. 5 sprints
- B. 7 sprints
- C. 8 sprints
- D. 10 sprints

18 / 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. Coordinateur de projet
- B. Gestionnaire de projet
- C. Scrum Master
- D. Gestionnaire de projet Scrum

19 / 40

Une équipe Scrum évalue une Story au moyen de la technique du Planning Poker. L'équipe décide d'attribuer cinq Points de Story à la Story, car les développeurs ont formulé une estimation de deux points et les testeurs, de trois points.

Quel énoncé est vrai concernant ce scénario?

- A. Les points sont attribués par le Scrum Master, pas par l'équipe de développement.
- B. Les points sont attribués pour la Story globale, pas pour les parties de la Story.
- C. Les points ne sont jamais évalués, mais toujours déterminés à l'avance.
- D. L'équipe de développement oublie de demander l'estimation au Product Owner.

20 / 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. Le Product Owner
- B. Le Scrum Master
- C. L'équipe de développement
- D. Ce type de rapport ne devrait pas être préparé.

21 / 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 Backlog de produit (Product Backlog).
- B. Ne pas autoriser de modification du Backlog de produit après le début du Sprint.
- C. Soutenir les décisions de l'équipe de développement et résoudre ses problèmes.

22 / 40

La collaboration est le paramètre essentiel pour la réussite d'une équipe Scrum.

Quel est le terme qui décrit **le mieux** ce type d'interaction?

- A. Travail avec une équipe répartie
- B. Partage de diffuseur d'information
- C. Communication en osmose (Osmotic Communication)

23 / 40

Le Backlog de produit (Product Backlog) est ordonné du plus précieux au moins précieux. Quelques critères permettent de déterminer la valeur d'un Élément de Backlog de produit (Product Backlog Item).

Quels sont ces critères?

- A. Bénéfices, Coûts, Risques
- B. Bénéfices, Coûts, Taille
- C. Temps sur le carnet, Coûts, Risques
- D. Temps sur le carnet, Coûts, Taille

24 / 40

Pendant la revue d'un Graphique à barres d'avancement (Burn-Down Bar Chart) indiquant le niveau du release, un nouveau Scrum Master observe que le bas de la barre s'est déplacé au-dessus de l'axe horizontal entre les Sprint 3 et 4.

Que s'est-il passé au Sprint 3?

- A. L'équipe de développement a terminé moins que les Stories attribuées.
- B. L'équipe de développement a terminé plus que les Stories attribuées.
- C. Du travail a été ajouté au Backlog de produit (Product Backlog).
- D. Du travail a été supprimé du Backlog de produit (Product Backlog).

25 / 40

Un sprint vient de se terminer et ce fut un désastre. Aucune des Stories planifiée n'a été complétée et la revue a dû être annulée. Les cadres supérieurs souhaitent établir les responsabilités.

Qui répond au final de la réussite ou de l'échec d'un projet Scrum?

- A. Le Product Owner
- B. Le Scrum Master
- C. Les cadres supérieurs
- D. L'équipe de développement

26 / 40

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

- A. Le Product Owner
- B. Le Scrum Master
- C. L'équipe de développement

27 / 40

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

Que présente un Graphique d'avancement (Burn-Down Chart)?

- A. La quantité de travail achevé
- B. La quantité de travail restant
- C. La vélocité de l'équipe de développement

28 / 40

Une équipe Scrum n'est pas parvenue à atteindre les objectifs du Sprint. L'un des membres principaux de l'équipe de développement est tombé malade, il était absent pendant deux jours tout au début du Sprint de quatre semaines.

Quelle est la raison la plus probable pour laquelle l'équipe n'a pas atteint les objectifs du Sprint?

- A. Le Product Owner est incapable de définir les priorités.
- B. L'équipe de développement manque de compétences.
- C. L'équipe n'a pas planifié le Sprint avec efficacité.
- D. L'équipe de développement est surmenée.

29 / 40

Votre équipe utilise un tableau Kanban. La limite Travail en cours (Work in Progress, WIP) de la colonne sur le tableau Kanban a été atteinte.

Qu'attend-on de vous lorsque ceci arrive?

- A. Attribuer du travail aux collègues dans la colonne suivante pour libérer de la capacité.
- B. Augmenter la liste du Travail en cours (Work in Progress) et continuer à travailler.
- C. Aider les collègues dans la colonne avec goulet d'étranglement.
- D. Patienter jusqu'à ce que du travail soit attiré vers la colonne suivante pour libérer de la capacité.

30 / 40

Un Product Owner souhaite qu'une Story soit complétée en deux jours. Le membre de l'équipe de développement travaillant sur la Story pense que cela prendra cinq jours. Le Scrum Master estime que le travail prendrait trois jours. Un expert en la matière ayant travaillé sur des récits 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 du Product Owner
- B. Celle du Scrum Master
- C. Celle de l'expert en la matière
- D. L'équipe de développement

31 / 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. Le Product Owner
- B. Le Scrum Master
- C. L'équipe de développement
- D. Les Testeurs

32 / 40

Le Product Owner part en vacances pendant trois semaines. L'équipe devrait clore le Sprint actuel et démarrer un nouveau Sprint à la fin de la première semaine de vacances du Product Owner.

Quelle est la **meilleure** façon de poursuivre les rituels Scrum dans cette situation?

- A. Dans l'idéal, chaque équipe Scrum devrait avoir deux Product Owners l'un pouvant remplacer l'autre.
- B. On devrait demander au Product Owner de retarder ses vacances d'une semaine.
- C. Le Scrum Master devrait prendre le relais et remplacer le Product Owner.

33 / 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. La limite optimale du Travail en cours (Work in Progress) pour chaque Sprint.
- C. Le nombre de Points de Story qu'une équipe peut terminer en un Sprint.
- D. La somme de tous les Éléments de backlog de produit (Product Backlog Items) complétés.

34 / 40

Une équipe Scrum travaille sur un projet par Sprints de deux semaines. Pendant la réunion de planification de Sprint du quinzième Sprint, le Scrum Master dit : «Nous avons vu dans les 12 derniers Sprints que nous ne pouvons pas livrer des incréments pouvant être livrés en deux semaines. Augmentons la durée pour le Sprint 16. »

La durée doit-elle être augmentée?

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

35 / 40

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

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

36 / 40

D'après les principes Agile, quel est le type d'équipe capable de trouver les **meilleures** exigences, architectures et conceptions?

- A. Une équipe regroupée (co-located)
- B. Une équipe expérimentée
- C. Une équipe auto-organisée
- D. Une équipe bien formée

37 / 40

La planification Agile s'effectue à des niveaux multiples y compris avec un plan quotidien, un plan de sprint et un plan stratégique.

Quel est le terme qui décrit **le mieux** la planification multiniveau?

- A. Oignon de planification (Planning Onion)
- B. Planning Poker
- C. Planification de sprint (Sprint Planning)

38 / 40

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

Quel est le **meilleur** événement à demander pour ce feed-back?

- A. La mêlée quotidienne (Daily Scrum)
- B. La planification de sprint (Sprint Planning)
- C. La rétrospective de sprint (Sprint Retrospective)
- D. La revue de Sprint (Sprint Review)

39 / 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 (Code review)
- B. L'intégration continue (Continuous Integration)
- C. La programmation en binômes (Pair Programming)
- D. Le développement de logiciels piloté par les tests (Test-driven Software Development)

40 / 40

Qu'est-ce qu'un Sprint?

- A. Une session de brainstorming en programmation Extreme pour générer de nouvelles idées de conception.
- B. Une course entre deux développeurs pour voir qui peut compléter au plus vite un élément.
- C. Une itération de la méthode Scrum.
- D. La dernière itération du projet Scrum, lorsque l'équipe travaille pendant de longues heures pour terminer le projet.

Solutions de l'examen

1 / 40

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

Quelle est l'une de ces questions?

- A. Quels sont les obstacles rencontrés?
 - B. Qui devrait s'occuper de la tâche suivante?
 - C. Quelles demandes du client avons-nous reçues?
-
- A. Correcte. C'est bien une des questions auxquelles une réponse a été apportée lors d'une Mêlée quotidienne (Daily Scrum) avec « Qu'est-ce qui a été réalisé depuis la dernière réunion ? » et « Qu'est-ce qui sera effectué avant la prochaine réunion ? » (Ouvrages A : Rituels Scrum : La Mêlée quotidienne - Daily Scrum)
 - B. Incorrecte. Pendant la Mêlée quotidienne (Daily Scrum), chaque membre de l'équipe de développement devrait répondre aux trois questions suivantes :
 1. Qu'est-ce qui a été réalisé depuis la dernière réunion?
 2. Qu'est-ce qui sera effectué avant la prochaine réunion?
 3. Quels sont les obstacles rencontrés?
 - C. Incorrecte. Pendant la Mêlée quotidienne (Daily Scrum), chaque membre de l'équipe de développement devrait répondre aux trois questions suivantes :
 1. Qu'est-ce qui a été réalisé depuis la dernière réunion?
 2. Qu'est-ce qui sera effectué avant la prochaine réunion?
 3. Quels sont les obstacles rencontrés?

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

3 / 40

Une équipe Scrum pensait que la définition d'une liste de contrôle d'éléments à compléter avant de désigner une Story complétée constituerait une bonne pratique.

Quel artéfact utiliseraient-ils probablement à cet effet?

- A. Graphique d'avancement (Burn-Down Chart)
 - B. La Définition d'achevé (Definition of Done)
 - C. Le Backlog de Produit (Product Backlog)
 - D. Le Backlog de Sprint (Sprint Backlog)
-
- A. Incorrecte. Le Graphique d'avancement (Burn-Down Chart) montre quelle part du travail a déjà été accomplie.
 - B. Correcte. La Définition d'achevé (Definition of Done) est une définition bien assimilée et clairement documentée d'éléments à établir pour désigner une Story (ou une itération ou un projet) comme achevée. (Ouvrages A : Artéfact 4 : La Définition d'achevé (Definition of Done))
 - C. Incorrecte. Le Backlog de produit (Product Backlog) indique les User Stories restantes à achever avant le release.
 - D. Incorrecte. Le Backlog de Sprint (Sprint Backlog) indique les récits User Stories restants à achever avant le sprint actuel.

4 / 40

Vers la fin d'un Sprint, l'équipe de développement se rend compte qu'elle ne pourra pas compléter les récits 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 récits qui peuvent être différés jusqu'au prochain Sprint.
 - C. Choisir une nouvelle Définition d'achevé (Definition of Done) pour les Éléments de Backlog de Sprint (Sprint Backlog Items).
-
- A. Incorrecte. 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. L'ajout de ressources pourrait être une option, mais il ne devrait jamais donner lieu à des heures supplémentaires.
 - B. Correcte. Le Product Owner devrait décider des éléments ayant le plus de valeur et donc à faire en premier pendant ce Sprint. (Ouvrages A : rôles Scrum)
 - C. Incorrecte. La Définition d'achevé (Definition of Done) est une donnée, le client obtenant la valeur qu'il leur faut. La Définition d'achevé (Definition of Done) ne devrait pas être modifiée pendant un Sprint.

5 / 40

Une **meilleure** pratique souvent utilisée est de définir les récits utilisateurs conformément à l'acronyme « INVEST ». Le « S » d'INVEST signifie « Suffisamment petit ».

Concernant la User Story d'un sprint, qu'est-ce qui doit être suffisamment petit?

- A. le nombre de Sprints nécessaires pour réaliser la User Story
 - B. le nombre de membres d'équipe participant
 - C. les Points de Story ou les heures idéales concernées
 - D. la longueur de la User Story rédigée
-
- A. Incorrecte. Une. La User Story doit être réalisée en un seul Sprint.
 - B. Incorrecte. Tous les membres de l'équipe travaillent dans l'idéal sur la même caractéristique, donc le nombre de membres d'équipe travaillant sur un récit User Story peut aller jusqu'à 9, ce qui n'est pas exactement suffisamment petit.
 - C. Correcte. Les récits User Stories en haut du Backlog de produit (Product Backlog) et donc les Stories dans le sprint doivent être suffisamment petits. Ils doivent être suffisamment petits pour garantir leur insertion au sein d'un Sprint et une définition suffisamment précise. (Ouvrages A : , Partie 2)
 - D. Incorrecte. Non, le texte doit être à peine suffisant, mais pas nécessairement suffisamment petit. S'il vous faut 250 mots pour expliquer ce qu'il s'est passé, il n'y a pas de problème.

6 / 40

Parmi les énoncés suivants, lequel exprime **le mieux** le rôle joué par la Mêlée quotidienne (Daily Scrum) dans le suivi d'un projet Scrum?

- A. La Mêlée quotidienne (Daily Scrum) aide le Scrum Master à mettre à jour le Graphique d'avancement (Burn-down Chart).
 - B. La Mêlée quotidienne (Daily Scrum) permet à l'équipe de développement de comprendre son évolution et ses problèmes.
 - C. La Mêlée quotidienne (Daily Scrum) permet au Product Owner d'examiner l'évolution de l'équipe.
-
- A. Incorrecte. L'équipe de développement devrait (ou pourrait) mettre à jour le Graphique d'avancement (Burn-down Chart). Ceci n'est pas l'objectif principal de la Mêlée quotidienne (Daily Scrum).
 - B. Correcte. Correctement le but de la Mêlée quotidienne (Daily Scrum). Trois questions à poser quotidiennement : Qu'est-ce qui a été réalisé depuis la dernière réunion ? Qu'est-ce qui sera effectué avant la prochaine réunion? Quels sont les obstacles rencontrés ? Toute autre question devrait être examinée en dehors de la Mêlée quotidienne (Daily Scrum). (Ouvrage A : Événement 3 : La Mêlée quotidienne - Daily Scrum).
 - C. Incorrecte. Le Product Owner peut écouter, mais il ne devrait pas se servir de cette réunion pour obtenir des mises à jour concernant l'évolution de l'équipe de développement.

7 / 40

Le « S » d'INVEST signifie suffisamment petit.

Quels éléments du Backlog de produit (Product Backlog) devraient être suffisamment petits?

- A. Tous les éléments du Backlog de produit (Product Backlog)
 - B. Les éléments en haut du Backlog de produit (Product Backlog)
 - C. Les éléments au bas du Backlog de produit (Product Backlog)
 - D. Seuls les éléments du Backlog de produit (Product Backlog) devraient être suffisamment petits.
-
- A. Incorrecte. Les Éléments de Backlog de produit (Product Backlog Item, PBI) sont en haut et sont les plus détaillés car ils doivent être réalisés en premier. Plus les PBI sont notés au bas du Backlog de produit (Product Backlog), moins il faudra les détailler. Ils peuvent changer avec le temps ou seront même ignorés / supprimés du Backlog de produit (Product Backlog).
 - B. Correcte. Les éléments en haut doivent être suffisamment petits, car ce sont des User Stories épiques divisées et elles sont définies de façon suffisamment précise pour être intégrées au Sprint (suivant). (Ouvrages A : Chapitre 1)
 - C. Incorrecte. Les Éléments de Backlog de produit (Product Backlog Item, PBI) sont en haut et sont les plus détaillés car ils doivent être réalisés en premier. Plus les PBI sont notés au bas du Backlog de produit (Product Backlog), moins il faudra les détailler. Ils peuvent changer avec le temps ou seront même ignorés / supprimés du Backlog de produit (Product Backlog).
 - D. Incorrecte. Les Éléments de Backlog de produit (Product Backlog Item, PBI) doivent être suffisamment petits, mais les éléments en haut du Backlog de produit (Product Backlog) également.

8 / 40

Une équipe Scrum évalue les User Stories. Le Scrum Master propose la technique du Planning Poker.

Quel est le processus du Planning Poker?

- A. Comparez la Story aux Stories de référence puis évaluez-la.
 - B. Évaluez personnellement, puis discutez les évaluations d'autrui.
 - C. Triez toutes les Stories sur la base de leur effort relatif requis.
-
- A. Incorrecte. Ceci est la Triangulation.
 - B. Correcte. Ceci est le Planning Poker. (Ouvrages A, Estimation)
 - C. Incorrecte. Ceci est l'Estimation d'affinité (Affinity Estimation).

9 / 40

Laquelle de ces affirmations est une assertion 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. Incorrecte. La collaboration du client nous tient plus à cœur que la négociation des contrats.
 - B. Incorrecte. Les réactions au changement nous tiennent plus à cœur que le fait de suivre un plan.
 - C. Incorrecte. Les personnes et les interactions nous tiennent plus à cœur que les processus et les outils
 - D. Correcte. Des logiciels qui fonctionnent plutôt qu'une documentation exhaustive est une assertion du manifeste Agile. (Ouvrages A : Manifeste Agile)

10 / 40

L'équipe de développement constate qu'elle s'est trop engagée pour un Sprint.

Qui devrait être présent lors de l'examen et de la modification du travail pour le Sprint?

- A. L'équipe de développement, le Scrum Master et le Product Owner. Les parties prenantes devraient être consultées.
 - B. L'équipe de développement et le Scrum Master. Le Product Owner devrait être consulté.
 - C. L'équipe de développement uniquement. Le Product Owner devrait être consulté.
-
- A. Incorrecte. Le Scrum Master et le Product Owner ne sont pas nécessaires. Les parties prenantes devraient être écartées de la discussion.
 - B. Incorrecte. Le Scrum Master est superflu.
 - C. Correcte. L'équipe de développement doit elle-même prendre des décisions concernant la distribution du travail. Ils doivent redistribuer le travail entre eux. Si le processus nécessite un pilotage, ils peuvent demander au Scrum Master d'encadrer la discussion. Le Product Owner doit être consulté pour veiller à ce que les tâches abandonnées possèdent la valeur la plus faible pour le client. (Ouvrages A : Rôles Scrum)

11 / 40

Comment faut-il définir le terme « achevé » (Done) lorsque des équipes Scrum multiples travaillent sur un seul produit?

- A. Toutes les équipes Scrum doivent avoir la même Définition d'achevé (Definition of Done).
 - B. Chaque équipe Scrum doit formuler et utiliser sa propre Définition d'achevé (Definition of Done).
 - C. Le Scrum Master décide quand un élément est « achevé » (Done).
-
- A. Correcte. L'utilisation de la même Définition d'achevé (Definition of Done) garantit que les éléments du projet concordent et présentent le même état dit « achevé » (Done). (Ouvrages : Définition d'achevé (Definition of Done) et Scrum échelonné - Scaled Scrum.)
 - B. Incorrecte. Il est important d'adhérer à la même Définition d'achevé (Definition of Done), afin que les éléments du projet puissent être parfaitement assemblés.
 - C. Incorrecte. Le Scrum Master n'a jamais son mot à dire sur ce qui est « achevé » (Done). Ceci est la tâche du Product Owner en tant que Porte-parole du client (Voice of the Customer).

12 / 40

Une équipe Scrum sélectionne un Élément de Backlog de produit (Product Backlog Item, PBI) pour le Backlog de Sprint (Sprint Backlog).

Que doit faire chaque équipe pour terminer l'Élément de Backlog de produit (Product Backlog Item, PBI) qu'il sélectionne?

- A. Autant que possible avant la date limite du Sprint.
 - B. Autant qu'il faut pour répondre à la Définition d'achevé (Definition of Done).
 - C. Analyser, concevoir, programmer, tester et documenter l'Élément de Backlog de produit (Product Backlog Item, PBI).
-
- A. Incorrecte. L'équipe définit auparavant ce qui doit être fait et travaille à un rythme soutenable.
 - B. Correcte. La Définition d'achevé (Definition of Done) oriente ce qui doit être fait avant qu'un Élément de backlog (Backlog Item) ne soit terminé. (Ouvrages A : Artéfact 4 : la Définition d'achevé (Definition of Done)
 - C. Incorrecte. Les étapes franchies par l'équipe ne font pas partie de cette discussion. Tout dépend de la Définition d'achevé (Definition of Done).

13 / 40

Parmi les caractéristiques suivantes, laquelle est souhaitable pour les Diffuseurs d'information (Information Radiators)?

- A. Actuel
 - B. Détaillé
 - C. Fourni sur la base du crédo « besoin de savoir »
 - D. Stable
-
- A. Correcte. L'essentiel pour un Diffuseur d'information (Information Radiator) est qu'il soit actuel. S'il n'est pas actuel, il faudra consulter d'autres sources d'information, alors que l'idée est qu'un Diffuseur d'information (Information Radiator) vous apporte l'information. (Ouvrages : Artéfact 5)
 - B. Incorrecte. Il n'est pas nécessaire de détailler, du moment qu'un peu d'information soit proposé de façon très visible. Une présentation affichant uniquement le nombre de jours restant du Sprint n'est pas détaillée du tout, mais pourrait bien fonctionner comme un Diffuseur d'information (Information Radiator).
 - C. Incorrecte. Les Diffuseurs d'information (Information Radiators) pourraient être visibles pour tout passant.
 - D. Incorrecte. Les Diffuseurs d'information (Information Radiators) doivent changer souvent pour rester actuels.

14 / 40

Combien de temps faudrait-il à une équipe de Scrum de cinq membres pour finaliser la Planification de sprint (Sprint planning) dans le cadre d'un sprint de trois semaines?

- A. 3-6 heures
 - B. 3-6 journées
 - C. Autant de temps qu'il faut
-
- A. Correcte. La réunion de Planification de Sprint (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. (Ouvrages A : Événement 1 : le Sprint)
 - B. Incorrecte. Une réunion de Planification de Sprint (Sprint Planning) dure rarement plus de huit heures. Trois à six jours est assurément trop long pour servir uniquement à la planification. Une planification supplémentaire peut être effectuée pendant le Sprint.
 - C. Incorrecte. La planification est importante, mais elle ne devrait pas prendre trop de temps. Une planification supplémentaire peut avoir lieu pendant le Sprint, mais la Planification de Sprint (Sprint Planning) est une réunion time-boxed.

15 / 40

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

- A. Rapide
 - B. En accélération
 - C. Durable
-
- A. Incorrecte. Un rythme rapide peut engendrer des heures supplémentaires continues et un burn-out rapide de l'équipe.
 - B. Incorrecte. Bien que le rythme initial puisse être en accélération, ce n'est pas le but du développement Agile.
 - C. Correcte. 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. (Ouvrages : Pratiques Agile)

16 / 40

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

- A. La réservation d'une salle doit s'effectuer à l'avance pour la durée du Sprint.
 - B. Le maintien d'un lieu et d'une heure identiques favorise la continuité du cadre Scrum.
 - C. Le gestionnaire de projet doit obtenir les mises à jour d'état tous les jours à une heure précise.
-
- A. Incorrecte. La réservation de la salle n'est pas obligatoire selon le Guide Scrum (Scrum Guide).
 - B. Correcte. La participation de l'équipe de développement est obligatoire. Il est plus simple d'organiser le travail quotidien autour d'un événement constant tout au long du sprint.
 - C. Incorrecte. Ceci n'est pas obligatoire selon le Guide Scrum (Scrum Guide).

17 / 40

Au cours des huit derniers sprints, l'équipe Scrum a complété 85 Points de Story de travail au total. On a demandé à l'équipe Scrum de commencer à travailler sur un nouveau projet évalué à 64 Points de Story.

Combien de Sprints faudrait-il pour compléter ce projet?

- A. 5 sprints
 - B. 7 sprints
 - C. 8 sprints
 - D. 10 sprints
-
- A. Incorrecte. 5 ce n'est pas suffisamment de temps, basé sur la Vitesse actuelle.
 - B. Correcte. La Vitesse de l'équipe est $85/8 = 10,625$. Le nombre de Sprints requis pour compléter le projet est $64/vitesse$ ($64/10,625 = 6,024$), 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. (Ouvrages : Estimation)
 - C. Incorrecte. 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. La comparaison est valable uniquement si la longueur du Sprint est maintenue à l'identique.
 - D. Incorrecte. 10 est approximativement la vitesse actuelle. Ce n'est pas le nombre de Sprints nécessaires pour le projet à venir.

18 / 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. Coordinateur de projet
- B. Gestionnaire de projet
- C. Scrum Master
- D. Gestionnaire de projet Scrum

- A. Incorrecte. Il n'y a pas de rôle de Coordinateur de projet dans Scrum.
- B. Incorrecte. Il n'y a pas de rôle de Gestionnaire de projet dans Scrum.
- C. Correcte. Le travail du Coordinateur de projet est semblable à celui du Scrum Master. Dans Scrum, il est essentiel de ne pas changer les noms des différents rôles. Ceci permet de s'assurer que Scrum continue à fonctionner. (Ouvrages A : rôles Scrum)
- D. Incorrecte. Il n'y a pas de rôle de gestionnaire de projet Scrum dans Scrum.

19 / 40

Une équipe Scrum évalue une Story au moyen de la technique du Planning Poker. L'équipe décide d'attribuer cinq Points de Story à la Story, car les développeurs ont formulé une estimation de deux points et les testeurs, de trois points.

Quel énoncé est vrai concernant ce scénario?

- A. Les points sont attribués par le Scrum Master, pas par l'équipe de développement.
 - B. Les points sont attribués pour la Story globale, pas pour les parties de la Story.
 - C. Les points ne sont jamais évalués, mais toujours déterminés à l'avance.
 - D. L'équipe de développement oublie de demander l'estimation au Product Owner.
-
- A. Incorrecte. La tâche d'attribuer les estimations revient à l'équipe de développement.
 - B. Correcte. La Story doit être évaluée dans son ensemble. Des points ne devraient pas être attribués pour ce dont un testeur estime avoir besoin, ni pour ce dont un développeur estime avoir besoin. Les deux devraient évaluer la Story complète. (Ouvrages : Artéfacts Scrum)
 - C. Incorrecte. Les points sont toujours évalués.
 - D. Incorrecte. Le Product Owner ne devrait pas participer aux estimations.

20 / 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. Le Product Owner
 - B. Le Scrum Master
 - C. L'équipe de développement
 - D. Ce type de rapport ne devrait pas être préparé.
-
- A. Incorrecte. 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.
 - B. Correcte. Le Scrum Master devrait effectivement éliminer les obstacles de l'équipe de développement et il est donc le mieux positionné pour rédiger ce rapport. (Ouvrages A : rôles Scrum)
 - C. Incorrecte. 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 fonctionnement de l'itération suivante.
 - D. Incorrecte. Si cela ajoute de la valeur pour le client, le rapport devrait être préparé.

21 / 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 Backlog de produit (Product Backlog).
 - B. Ne pas autoriser de modification du Backlog de produit après le début du Sprint.
 - C. Soutenir les décisions de l'équipe de développement et résoudre ses problèmes.
-
- A. Incorrecte. Ceci est la responsabilité du Product Owner.
 - B. Incorrecte. Aucun changement n'est autorisé, mais ceci est la responsabilité de toute l'équipe, pas seulement du Scrum Master.
 - C. Correcte. Ceci est la tâche du Scrum Master. (Ouvrages A : rôles Scrum)

22 / 40

La collaboration est le paramètre essentiel pour la réussite d'une équipe Scrum.

Quel est le terme qui décrit **le mieux** ce type d'interaction?

- A. Travail avec une équipe répartie
 - B. Partage de diffuseur d'information
 - C. Communication en osmose (Osmotic Communication)
-
- A. Incorrecte. Une équipe répartie est une équipe qui ne travaille pas ensemble dans le même espace.
 - B. Incorrecte. Un Diffuseur d'information (Information Radiator) est un dispositif qui présente les informations utiles et à jour.
 - C. Correcte. Le fait d'avoir les membres d'une équipe regroupée dans une seule salle facilite non seulement les conversations, mais permet également une communication en osmose, où les employés peuvent entendre des informations utiles et s'entraider si nécessaire. (Ouvrages : Communication en osmose - Osmotic Communication)

23 / 40

Le Backlog de produit (Product Backlog) est ordonné du plus précieux au moins précieux. Quelques critères permettent de déterminer la valeur d'un Élément de Backlog de produit (Product Backlog Item).

Quels sont ces critères?

- A. Bénéfices, Coûts, Risques
 - B. Bénéfices, Coûts, Taille
 - C. Temps sur le carnet, Coûts, Risques
 - D. Temps sur le carnet, Coûts, Taille
-
- A. Correcte. Ces trois éléments sont importants pour commander les Product Backlog Items (PBI). (Ouvrages A, Partie 2).
 - B. Incorrecte. La taille est synonyme de coûts dans une équipe Agile.
 - C. Incorrecte. Le temps sur le carnet n'est pas un critère car il ne s'agit pas d'un système FIFO ou LIFO.
 - D. Incorrecte. Le coût et la taille sont des synonymes et le temps sur le carnet n'est pas utile, le Backlog de produit (Product Backlog) n'a pas de FIFO ou de LIFO.

24 / 40

Pendant la revue d'un Graphique à barres d'avancement (Burn-Down Bar Chart) indiquant le niveau du release, un nouveau Scrum Master observe que le bas de la barre s'est déplacé au-dessus de l'axe horizontal entre les Sprint 3 et 4.

Que s'est-il passé au Sprint 3?

- A. L'équipe de développement a terminé moins que les Stories attribuées.
 - B. L'équipe de développement a terminé plus que les Stories attribuées.
 - C. Du travail a été ajouté au Backlog de produit (Product Backlog).
 - D. Du travail a été supprimé du Backlog de produit (Product Backlog).
-
- A. Incorrecte. Le bas des barres dépend de la quantité de travail restant dans le release, pas par la quantité effectuée dans ce Sprint.
 - B. Incorrecte. Le bas des barres dépend de la quantité de travail restant dans le release, pas par la quantité effectuée dans ce Sprint.
 - C. Incorrecte. Le travail ajouté au graphique ferait baisser la barre sous l'axe 0, pas au-dessus. Lorsque l'axe 0 est atteint par la ligne Travail effectué, il reste encore du travail à faire : le travail ajouté.
 - D. Correcte. Dans un Graphique à barres d'avancement (Burn-Down Bar Chart) indiquant le niveau du release, le travail supprimé du Backlog de produit (Product Backlog) peut être signalé en déplaçant le bas de la barre vers le haut. Ceci indique que le nouvel axe 0 est au même niveau que la barre. Quand ce point est atteint, il n'y a plus de travail à faire, même si le graphique n'indique pas encore 0. (Ouvrages : Artéfact 5 : Suivre l'évolution vers un but)

25 / 40

Un sprint vient de se terminer et ce fut un désastre. Aucune des Stories planifiée n'a été complétée et la revue a dû être annulée. Les cadres supérieurs souhaitent établir les responsabilités.

Qui répond au final de la réussite ou de l'échec d'un projet Scrum?

- A. Le Product Owner
 - B. Le Scrum Master
 - C. Les cadres supérieurs
 - D. L'équipe de développement
-
- A. Incorrecte. Bien que le Product Owner ait pu soulever des inquiétudes auparavant, elle ne répond pas de l'intégralité du projet.
 - B. Incorrecte. Le Scrum Master répond de l'équipe suite aux processus Scrum, pas du projet dans son ensemble.
 - C. Incorrecte. Les cadres supérieurs n'ont pas joué de rôle dans le projet Scrum et ne peuvent être tenus responsables.
 - D. Correcte. L'équipe de développement répond collectivement de la réussite ou de l'échec d'un projet Scrum. (Ouvrages A : Rôle 3 : L'équipe de développement)

26 / 40

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

- A. Le Product Owner
- B. Le Scrum Master
- C. L'équipe de développement

- A. Correcte. Ceci est la tâche du Product Owner en tant que Porte-parole du client (Voice of the Customer). (Ouvrages A : rôles Scrum)
- B. Incorrecte. Le Scrum Master possède le plus de connaissances concernant le coaching de l'équipe et la suppression d'obstacles.
- C. Incorrecte. L'équipe de développement doit travailler à terminer les éléments et ne pas se soucier de les ordonner ni de suivre l'évolution par rapport aux objectifs de l'entreprise.

27 / 40

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

Que présente un Graphique d'avancement (Burn-Down Chart)?

- A. La quantité de travail achevé
- B. La quantité de travail restant
- C. La vélocité de l'équipe de développement

- A. Incorrecte. C'est un Graphique d'avancement (Burn-Down Chart).
- B. Correcte. Le Graphique d'avancement (Burn-Down Chart) affiche la quantité de travail restant : c'est un graphique à courbe descendante. (Ouvrages A : Artéfact 5 : Suivre l'évolution vers un but)
- C. Incorrecte. La vélocité peut être déduite de Graphiques à barres d'avancement précédents (Burn-Down Charts), mais il n'affiche pas directement la Vélocité.

28 / 40

Une équipe Scrum n'est pas parvenue à atteindre les objectifs du Sprint. L'un des membres principaux de l'équipe de développement est tombé malade, il était absent pendant deux jours tout au début du Sprint de quatre semaines.

Quelle est la raison la plus probable pour laquelle l'équipe n'a pas atteint les objectifs du Sprint?

- A. Le Product Owner est incapable de définir les priorités.
 - B. L'équipe de développement manque de compétences.
 - C. L'équipe n'a pas planifié le Sprint avec efficacité.
 - D. L'équipe de développement est surmenée.
-
- A. Incorrecte. Le Product Owner ne décide pas de la quantité effectuée dans un Sprint, même si elle peut décider de ce qui sera fait en premier.
 - B. Incorrecte. Il se peut que l'équipe de développement manque de compétences, mais elle a peut-être prévu d'acquérir ces compétences dans le cadre de l'estimation.
 - C. Correcte. L'équipe de développement n'a peut-être pas bien évalué les Éléments de backlog (Backlog Items) et pas bien planifié le travail. Une absence de deux jours ne devrait pas empêcher d'atteindre les objectifs du Sprint, à plus forte raison si c'était au début du Sprint. (Ouvrages A : Artéfacts Scrum)
 - D. Incorrecte. Même si l'équipe est surmenée, ceci résulte plus d'une mauvaise planification plutôt que d'être la raison pour laquelle les objectifs du Sprint n'ont pas été atteints.

29 / 40

Votre équipe utilise un tableau Kanban. La limite Travail en cours (Work in Progress, WIP) de la colonne sur le tableau Kanban a été atteinte.

Qu'attend-on de vous lorsque ceci arrive?

- A. Attribuer du travail aux collègues dans la colonne suivante pour libérer de la capacité.
 - B. Augmenter la liste du Travail en cours (Work in Progress) et continuer à travailler.
 - C. Aider les collègues dans la colonne avec goulet d'étranglement.
 - D. Patienter jusqu'à ce que du travail soit attiré vers la colonne suivante pour libérer de la capacité.
-
- A. Incorrecte. 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. Incorrecte. Ceci n'est pas autorisé. La limite WIP ne devrait pas changer incidemment ou quand la limite WIP est atteinte. Ce n'est explicitement PAS le but de la limite WIP. La limite sert au contraire à assurer que les goulots d'étranglement sont résolus au lieu d'être ignorés.
 - C. Correcte. « Quand une étape est franchie, les employés ne peuvent pas pousser le travail complété vers la colonne suivante et libérer de la capacité pour un nouveau travail. Au lieu de cela, ils devraient patienter jusqu'à ce que la colonne suivante sélectionne le travail. » Cette citation équivaut à la réponse D, mais il existe une meilleure réponse.
 - D. Incorrecte. Lorsque la limite WIP est atteinte, ceci n'est pas un signe de détente, mais plutôt l'indication qu'il existe un goulot d'étranglement. Ce goulot d'étranglement doit être pris en compte et résolu. L'équipe doit aider les collègues grâce auxquels la limite WIP est atteinte.

30 / 40

Un Product Owner souhaite qu'une Story soit complétée en deux jours. Le membre de l'équipe de développement travaillant sur la Story pense que cela prendra cinq jours. Le Scrum Master estime que le travail prendrait trois jours. Un expert en la matière ayant travaillé sur des récits 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 du Product Owner
 - B. Celle du Scrum Master
 - C. Celle de l'expert en la matière
 - D. L'équipe de développement
-
- A. Incorrecte. Le Product Owner détermine ce qui doit être évalué, mais il ne maîtrise pas l'estimation en tant que telle.
 - B. Incorrecte. Le Scrum Master détermine le processus d'évaluation, mais il ne maîtrise pas l'estimation finale.
 - C. Incorrecte. Il n'y a pas d'experts en la matière dans Scrum.
 - D. Correcte. Au final, la seule estimation qui compte est celle fournie par les membres de l'équipe travaillant sur le récit. (Ouvrages A : Événement 2 : Planification de sprint (Sprint Planning))

31 / 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. Le Product Owner
 - B. Le Scrum Master
 - C. L'équipe de développement
 - D. Les Testeurs
-
- A. Incorrecte. Ceci n'est pas la tâche du Product Owner.
 - B. Correcte. L'une des responsabilités du Scrum Master est de coacher l'équipe et d'assurer que l'équipe suit les processus Scrum. Ceci permet au Scrum Master d'effectuer cet audit. (Ouvrages A : Rôle 2 : Le Scrum Master)
 - C. Incorrecte. Ceci n'est pas la tâche de l'équipe de développement.
 - D. Incorrecte. Testeur n'est pas un rôle au sein de Scrum.

32 / 40

Le Product Owner part en vacances pendant trois semaines. L'équipe devrait clore le Sprint actuel et démarrer un nouveau Sprint à la fin de la première semaine de vacances du Product Owner.

Quelle est la **meilleure** façon de poursuivre les rituels Scrum dans cette situation?

- A. Dans l'idéal, chaque équipe Scrum devrait avoir deux Product Owners l'un pouvant remplacer l'autre.
 - B. On devrait demander au Product Owner de retarder ses vacances d'une semaine.
 - C. Le Scrum Master devrait prendre le relais et remplacer le Product Owner.
-
- A. Incorrecte. Une équipe Scrum n'a pas besoin de deux propriétaires de produit.
 - B. Incorrecte. Un Product Owner ne devrait pas retarder ses vacances.
 - C. Correcte. Dans un Sprint bien planifié, le Scrum Master peut assumer la responsabilité du Product Owner pendant un laps de temps. Si les Éléments de backlog de produit (Product Backlog Items) sont bien ordonnés, l'étape suivante devrait être évidente. Si nécessaire, le Scrum Master peut assumer cette tâche. (Ouvrages A : rôles Scrum)

33 / 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. La limite optimale du Travail en cours (Work in Progress) pour chaque Sprint.
 - C. Le nombre de Points de Story qu'une équipe peut terminer en un Sprint.
 - D. La somme de tous les Éléments de backlog de produit (Product Backlog Items) complétés.
-
- A. Incorrecte. La vitesse indique spécifiquement le nombre de Points de Story ou d'heures idéales ou de jours idéaux qu'une équipe peut effectuer. La longueur du Sprint est déterminée par d'autres aspects.
 - B. Incorrecte. La limite optimale du Travail en cours (Work in Progress) est pour le tableau Kanban, pas pour un Sprint.
 - C. Correcte. La vitesse est le nombre d'unités de travail complétées au cours d'un intervalle déterminé. (Ouvrages A : Artéfact 2 : Le Backlog de Sprint (Sprint Backlog))
 - D. Incorrecte. Je ne pourrais pas savoir à combien ceci équivaldrait. Si vous connaissiez le nombre de Points de Story, vous pourriez vous en servir pour évaluer la vitesse, mais il existe assurément une meilleure réponse.

34 / 40

Une équipe Scrum travaille sur un projet par Sprints de deux semaines. Pendant la réunion de planification de Sprint du quinzième Sprint, le Scrum Master dit : «Nous avons vu dans les 12 derniers Sprints que nous ne pouvons pas livrer des incréments pouvant être livrés en deux semaines. Augmentons la durée pour le Sprint 16. »

La durée doit-elle être augmentée?

- A. Oui, car le Scrum Master peut modifier la durée du Sprint.
 - B. Oui, car les performances de Sprint passées sont une bonne raison de changer.
 - C. Non, car la durée du Sprint ne peut être modifiée pour aucune raison.
 - D. Non, parce que seule l'équipe de développement peut changer la durée du Sprint.
-
- A. Incorrecte. La durée doit être augmentée, mais pas parce que le Scrum Master pense que c'est une bonne idée.
 - B. Correcte. Le Scrum Master offre un argument valable, basé sur une bonne quantité de travail précédent, comme quoi la durée du Sprint devrait être modifiée. (Ouvrages A : Événements Scrum)
 - C. Incorrecte. 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.
 - D. Incorrecte. 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.

35 / 40

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

- A. Le type de contrat « Temps & moyen ou unité fixe »
 - B. Le type de contrat « Prix fixe »
 - C. Aucun des deux types de contrat
-
- A. Correcte. « Temps & moyen ou unité fixe » – ceci est notre type de contrat préféré, compatible avec la nature évolutive du projet. « Prix fixe – même si la plupart des clients aiment les contrats à prix et à portée fixe, et si certains sont même requis par la loi d'avoir uniquement des contrats à prix fixe, cela ne reflète pas vraiment la philosophie d'Agile. » L'évolutivité est donc la valeur clé. Il est difficile d'être évolutif quand le prix du projet est fixe. C'est pourquoi le type de contrat « Temps & moyen ou unité fixe » cadre plus facilement avec Agile et Scrum. (Ouvrages A, Types de contrat et Scrum)
 - B. Incorrecte. Ce type peut être effectué avec Scrum, mais il est plus difficile de travailler sur Agile avec ce contrat. De plus, le contrat à « Prix fixe » n'est généralement pas très évolutif. Que faire si un client décide qu'une fonctionnalité de grande valeur doit être mise en œuvre, parce que le rendement est très élevé ? Ce n'est pas possible dans le scénario à Prix fixe.
 - C. Incorrecte. Le type de contrat « Temps & moyen ou unité fixe » est évolutif, donc ceci ne peut pas être la bonne réponse.

36 / 40

D'après les principes Agile, quel est le type d'équipe capable de trouver les **meilleures** exigences, architectures et conceptions?

- A. Une équipe regroupée (co-located)
 - B. Une équipe expérimentée
 - C. Une équipe auto-organisée
 - D. Une équipe bien formée
-
- A. Incorrecte. Une équipe regroupée c'est agréable pour assurer la communication, mais cela ne donne pas nécessairement lieu à de meilleures architectures, exigences et conceptions.
 - B. Incorrecte. Une équipe Agile expérimentée serait mieux qu'une équipe Agile sans expérience, mais les performances d'une équipe Agile seraient probablement supérieures à celles d'une équipe expérimentée normale.
 - C. Correcte. Les meilleures architectures, exigences et conceptions sont issues d'équipes auto-organisées. (Ouvrages A : Concept Agilité)
 - D. Incorrecte. Il se peut qu'une équipe bien entraînée travaille bien, mais une équipe Agile dépasserait une équipe bien entraînée en termes de performances.

37 / 40

La planification Agile s'effectue à des niveaux multiples y compris avec un plan quotidien, un plan de sprint et un plan stratégique.

Quel est le terme qui décrit **le mieux** la planification multiniveau?

- A. Oignon de planification (Planning Onion)
- B. Planning Poker
- C. Planification de sprint (Sprint Planning)

- A. Correcte. Quand vous présentez les différents niveaux de planification dans Scrum par un diagramme, cela ressemble à un Oignon. (Ouvrages A : Oignon de planification (Planning Onion))
- B. Incorrecte. Le Planning Poker est une méthode pour estimer les tâches.
- C. Incorrecte. La Planification de sprint (Sprint Planning) n'est pas multiniveau, mais un exemple de la planification au sein de Scrum qui a lieu à l'un des niveaux.

38 / 40

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

Quel est le **meilleur** événement à demander pour ce feed-back?

- A. La mêlée quotidienne (Daily Scrum)
- B. La planification de sprint (Sprint Planning)
- C. La rétrospective de sprint (Sprint Retrospective)
- D. La revue de Sprint (Sprint Review)

- A. Incorrecte. Il est sage de demander du feed-back pendant un Sprint. Lors d'un Sprint, vous ne voulez pas changer les Éléments de backlog de Sprint (Sprint Backlog Items), afin de garder votre rythme.
- B. La réunion de planification de Sprint devrait être juste cela : une réunion de planification. Ceci n'est pas un bon événement pour demander du feed-back.
- C. Incorrecte. Pendant la Rétrospective de sprint (Sprint Retrospective), les processus Scrum utilisés pour créer le produit doivent être examinés par l'équipe elle-même.
- D. Correcte. La revue de Sprint (Sprint Review) offre une démonstration active du produit et constitue le meilleur événement pour inviter les parties prenantes externes à formuler leurs idées. Le produit affiché dans la revue de Sprint (Sprint Review) n'est pas le produit final. Le produit final est présenté dans le Sprint de Release (Release Sprint). Tout autre Examen de Sprint (Sprint Review) est un bon moment pour demander de formuler ses idées. (Ouvrages A : Événement 4 : Revue de Sprint (Sprint Review))

39 / 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 (Code review)
 - B. L'intégration continue (Continuous Integration)
 - C. La programmation en binômes (Pair Programming)
 - D. Le développement de logiciels piloté par les tests (Test-driven Software Development)
-
- A. Incorrecte. La revue de code (Code review) signifie que quelqu'un examine votre code. Ceci pourrait être vous ou quelqu'un d'autre. Ce n'est pas de la programmation en binômes (Pair Programming)
 - B. Incorrecte. L'intégration continue (Continuous Integration) 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. Correcte. La programmation en binômes est la pratique suivant laquelle deux développeurs travaillent sur un terminal, l'un en tant que pilote et l'autre en tant que navigateur. (Ouvrages A : Pratiques Agile)
 - D. Incorrecte. Le développement de logiciels piloté par les tests (Test-driven Software Development) consiste à préparer les scénarios de test avant de rédiger le programme, afin que le programmeur rédige un contenu qui passera ce test.

40 / 40

Qu'est-ce qu'un Sprint?

- A. Une session de brainstorming en programmation Extreme pour générer de nouvelles idées de conception.
 - B. Une course entre deux développeurs pour voir qui peut compléter au plus vite un élément.
 - C. Une itération de la méthode Scrum.
 - D. La dernière itération du projet Scrum, lorsque l'équipe travaille pendant de longues heures pour terminer le projet.
-
- A. Incorrecte. Cela n'existe pas et ce n'est pas un Sprint.
 - B. Incorrecte. 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. Correcte. Une itération est appelée un Sprint. (Ouvrages A : Événements Scrum)
 - D. Incorrecte. La dernière itération est le Sprint de release (Release Sprint). Ce n'est pas du tout un Sprint où l'équipe travaille pendant de longues heures.

Évaluation

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

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

Contacter EXIN

www.exin.com

