

## Sprint 1 :

L'important durant ces premières heures de recherches était de cibler le sujet, passer en revue les outils à disposition et mesurer les points forts/faibles de chaque membre. Pour pouvoir créer une base de données certaine qui répondra à notre problématique, nous avons commencé par trier les variables afin de garder seulement celles qui nous semblent importantes. Ce travail nous paraît essentiel. Nous avons par la suite construit notre planning de travail à l'aide du diagramme de Gantt.

### Environnements

- SM : Le Scrum master a pour objectif de faciliter l'organisation de l'équipe. Son rôle est de faire en sorte que celle-ci ne soit pas parasitée par des obstacles en appliquant les principes et les pratiques de la méthode Scrum. Il s'assure que la coopération entre les membres d'une équipe est fluide, afin qu'elle soit fonctionnelle et productive. C'est à lui que revient l'organisation des cérémonies, il chapeaute les ateliers. Il a globalement pour rôle de faire en sorte que le déroulement des opérations se passe dans une ambiance la plus positive possible.

Il ne donne pas d'injonctions ou de consignes à l'équipe, il propose uniquement. Le Scrum master, tout comme le product owner, n'est pas un manager hiérarchique.

Anuisca sera scrum master.

Ci-dessous notre planning de Gantt pour le réalisation du projet :

MISSIONS	RESPONSABLE DE MISSION	DURÉE DE LA MISSION	CONTRAINTES	S1	S2	S3	S4
Collecte données & Création du jeu de données	Sarah / Anuisca	2 semaines	Trouver les données les plus pertinentes	■			
Préparation des tables	Anuisca	1 semaine	Trouver des critères pertinents pour croiser les tables (véracité des donnés, données obsolètes)		■		
Description des données & stockage des données	Sarah	1 semaine	Choisir le bon outil pour la description des données			■	
Délai de rebouclage / marge d'erreur	Sarah / Anuisca	moins d'1 semaine	Données faussées...				■

- PO : Le rôle du producteur owner est de définir le produit, sa roadmap, et de veiller à ce que celui-ci réponde aux attentes des utilisateurs mais également aux besoins du client. C'est lui qui va apporter une expertise métier pour s'assurer que le développement du produit est en phase avec le besoin. Il est en quelque sorte la passerelle entre les équipes techniques, concentrées sur le développement du produit, et le client qui a exprimé son besoin et souhaite connaître l'état d'avancement du projet. C'est lui qui priorise les fonctionnalités avant chaque planification, qui accepte ou rejette ces dernières pour une livraison. Si l'équipe de développement est responsable de la qualité technique du produit, le product owner (PO) est responsable de sa qualité fonctionnelle.

Sarah sera product owner.

- Développeur : Le développeur est le pro des langages informatiques, tels que C++ ou Java ! Responsable de la programmation, c'est-à-dire de la production de lignes de code, il rédige et suit un cahier des charges précisant les spécificités techniques à suivre pour créer le programme.  
Nous serons toutes les deux développeurs pour améliorer nos compétences.

Outils : messenger, trello