



Etablissement Inter – Etats d'Enseignement Supérieur
Centre d'Excellence Technologique Paul BIYA
BP 13719 Yaoundé (Cameroun) Tél. (237) 242 72 99 57/242 72 99 58

Epreuve d'Introduction au Génie Logiciel

2 heures

Définitions : Genie Logiciel, Méthodes Agile, Cycle de vie Logiciel, Qualité Logicielle, Virus 5pts

Questions à Choix Multiples 10pts

(Bonne réponse 1 point, mauvaise réponse -0.5)

Choisissez-la ou les bonnes réponses

- Laquelle des propositions suivantes représente le mieux l'approche Agile de la planification ?**
 - La planification ne fait pas partie d'une approche Agile, car Agile est exploratoire.
 - La planification doit être effectuée en détail au début d'un projet et ne pas être revue.
 - La planification doit impliquer toute l'équipe, pas seulement le chef de projet.
 - La planification doit être effectuée par le chef de projet
- Laquelle des propositions suivantes décrit le mieux l'approche permettant de déterminer la longueur de l'itération (timebox) ?**
 - Les itérations (timeboxes) doivent toujours être de 30 jours.
 - L'équipe détermine la durée de l'itération (timebox) en divisant le nombre total de story points par la vélocité moyenne de l'équipe.
 - Les itérations (timeboxes) doivent toujours être de deux semaines.
 - L'équipe doit convenir de la durée de l'itération (timebox), en tenant compte de la taille et de la complexité du projet.
- Quels sont les avantages de maintenir une durée d'itération (timebox) constante tout au long du projet ?**
 - Il permet d'établir un modèle cohérent de livraison
 - Il aide l'équipe à mesurer objectivement les progrès réalisés
 - Il fournit un moyen cohérent de mesurer la vélocité de l'équipe.
 - Toutes ces réponses.
- L'approche recommandée pour la conception dans un projet Agile est :**
 - Pas de conception au départ
 - Un grand design à l'avant
 - Juste assez de design au départ
 - Utilisez une conception antérieure - elle sera "assez bonne"
- Qu'est-ce que toutes les approches Agile ont en commun ?**
 - Une durée prescrite et fixe de l'itération (timebox)
 - Développement itératif et livraison incrémentielle
 - Une attention particulière au respect des délais de livraison

Christian Jacques de Dieu BELINGA AMOUGOU

- d) Un large éventail de rôles clairement définis
6. **Laquelle des affirmations suivantes concernant les ateliers est vraie pour les projets Agile ?**
- a) Toutes les parties prenantes du projet doivent participer aux ateliers sur les exigences *
 - b) Les rétrospectives ne sont réalisées qu'à la fin d'un projet.
 - c) Il est préférable que le chef de projet anime les ateliers du projet.
 - d) Un animateur indépendant gère la structure d'un atelier animé, mais ne contribue pas au contenu.
7. **Pendant une itération (sprint) (timebox) les membres de l'équipe doivent être :**
- a) Capable de contacter le client pour clarifier certains aspects du travail.
 - b) Complètement ininterrompu par le client *
 - c) En contact biquotidien avec le client
 - d) Capable de travailler sans avoir à déranger le client
8. **Lesquels des éléments suivants sont des attributs d'une équipe Agile ?**
- a) Courage de changer et de s'adapter
 - b) La confiance des autres membres de l'équipe pour faire le travail
 - c) Réactivité au changement
 - d) Toutes ces réponses *
9. **Un projet Agile doit avoir ...**
- a) Livraisons anticipées occasionnelles, si l'entreprise est prête à accepter une qualité inférieure.
 - b) Un modèle régulier de livraison de produits axés sur les développeurs *
 - c) Un modèle régulier de livraison d'augmentations à valeur commerciale.
 - d) Une livraison irrégulière et imprévisible des produits
10. **Afin de bien communiquer, le projet Agile doit ...**
- a) Veillez à ce que la taille de l'équipe soit importante, pour éviter que les parties prenantes ne se sentent exclues.
 - b) Divisez le projet en petites équipes mixtes et auto-organisées. *
 - c) Opérer avec une équipe de moins de 10 personnes
 - d) Fonctionnement avec des équipes distinctes pour le client, le développeur et les tests.

Cas Pratique 5pts

Vous êtes affecté à une équipe projet. L'objectif de l'équipe est de développer un site de e-commerce. Votre équipe a choisi de travailler en mode SCRUM. Quel rôle aimeriez-vous avoir dans l'équipe projet ? (Argumenter et justifier votre choix)

(10 lignes maximum)

Bonne chance à tous !!!

Christian Jacques de Dieu BELINGA AMOUGOU