

Matériel :

Dés blancs (1 par personne) + 2 dés rouge par groupe (QA + client)

Jetons (environ 30 par équipe)

Feuilles à imprimer (fiches explicatives, mesures et “bacs”)

Mise en place:

- Nombre de personnes requises : par groupe de 4
- Il est préférable que pour chaque groupe, une 5e personne (un “facilitateur”) soit disponible pour prendre les mesures et s’assurer que les règles du jeu sont respectées.
- Placez les équipes dans l’ordre suivant, chaque personne ayant un rôle :
 - Dev
 - QA
 - Ops
 - Client
- Donnez une fiche aide-mémoire à chaque personne selon son rôle
- Placez les fiches de bac de la façon suivante :
 - “Lots TERMINÉS” et “Lots RETOURNÉS par le QA” : entre le Dev et le QA
 - “Lots DÉPLOYÉS” et “Lots RETOURNÉS par le CLIENT” : entre le Ops et le Client
- Placez la pile de jetons à côté du Dev
- Donnez une fiche de mesure “Mesures pour le QA” au QA et la fiche “Mesures pour le client” au client
- Donner un chronomètre à l’Ops

Chaque itération dure 5 minutes (la 3e itération peut être écourtée au besoin)

Itération 1

CONCEPT : Approche traditionnelle

Dev :

- Brasse le dé à répétition.
- Lorsqu'il obtient un 6 avec son dé, il met un jeton de côté jusqu'à ce qu'il en ait accumulé 6. La pile complétée pourra alors être envoyée au QA, sur la fiche "Lots TERMINÉS".
- Lorsqu'il obtient un lot retourné par le QA, il suffit d'un seul jet de 6 pour corriger la pile au complet, qui sera retournée au QA, sur la fiche "Lots TERMINÉS".

QA :

- Lorsqu'il a reçu des jetons, il brasse le dé blanc à répétition.
- Lorsqu'il obtient un 6 avec son dé, il met un jeton de côté jusqu'à ce qu'il en ait accumulé 6.
- Avant d'envoyer au Ops, lancer le dé rouge. Si on brasse un nombre impair, il y a un défaut, retourner tous les jetons au Dev sur la fiche "Lots RETOURNÉS par le QA" et ajouter un retour à notre fiche de mesure. Si on brasse un nombre pair, transmettre à l'Ops.

Ops :

- Chronométrer l'itération. L'Ops ne peut travailler que durant la phase de déploiement, qui est seulement les 20 dernières secondes de chaque minute.
 - Lorsque celle-ci arrive, s'il a des jetons reçus, brasser le dé blanc à répétition
 - Lorsqu'il obtient un 6 avec son dé, il met un jeton de côté jusqu'à ce qu'il en ait accumulé 6. La pile complétée pourra alors être envoyée au Client, sur la fiche "Lots DÉPLOYÉS".

Client:

- Lorsqu'il reçoit des jetons, brasser le dé rouge.
 - Si on brasse un nombre impair, le résultat livré ne correspond pas aux attentes du client. Il faut effectuer des modifications. Retournez la pile dans le bac "Lots RETOURNÉS par le CLIENT" (au besoin, le facilitateur peut aider à ramener les jetons au Dev).
 - Si on brasse un nombre pair, le client est satisfait du travail!
 - On ajoute le résultat à notre fiche de mesures

Itération 2

CONCEPT : DevOps

- Le Ops se déplace et va travailler avec le Dev
- Il n'y a plus de plage de mise en production : l'étape de déploiement est maintenant remplacée par la fiche "Déploiement automatisé"
- Chaque 6 brassé par Dev ou Ops est un jeton ajouté à la pile de 6 à envoyer au QA.
- Le Dev et le Ops bâtissent leur pile ensemble.
- Le QA envoie maintenant le résultat de son travail au client.
- Hormis cette différence, les rôles du QA et du Client restent pareils.

Itération 3

CONCEPT : Flux unitaire

- On ne procède plus par pile de 6, maintenant c'est un jeton à la fois

Tous les rôles restent les mêmes

Itération 4

CONCEPT : Équipe multidisciplinaire (*whole team*)

- On enlève le dé défaut du QA, le QA est maintenant partie intégrante du développement
- On regroupe QA, Dev et Ops ensemble
- Chaque 6 brassé envoie un jeton directement au Client.
- Le rôle du client reste le même