



## Poker d'estimation (planning poker)

- ◆ **Objectif**  
produire des estimations de difficulté sur les scénarios d'utilisation ( « user stories » )
- ◆ **Qui participe ?**  
Tous les équipiers (expression libre)  
(niveaux d'expérience et d'expertise différents)  
Avec le représentant des utilisateurs (product owner)  
(favorise échanges équipe ↔ représentant des utilisateurs)

## Suite de Fibonacci

- ◆ Les valeurs utilisées pour le planning poker viennent de la suite de Fibonacci :  
1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89, 144.
- ◆ Comme on cherche un ordre de complexité, le message est clair : plus le scénario est gros, moins l'évaluation est précise.
- ◆ Certains simplifient les grandes valeurs en les transformant en 20, 40, 100 et ajoutent les valeurs de début 0 et  $\frac{1}{2}$ .

## Exemple de jeu de cartes



## Déroulement

- ◆ Tous les participants autour d'une table (tout le monde se voit)
- ◆ Un récit utilisateur choisi au hasard est expliqué par le représentant des utilisateurs et on lui attribue la difficulté de 8. Il servira de référence comparative pour l'estimation des autres récits.
- ◆ Le représentant des utilisateurs explique un récit utilisateur et les équipiers lui posent des questions (périmètre du scénario, conditions de satisfaction ...)
- ◆ Chaque équipier évalue et choisit une carte puis la pose à l'envers sur la table
- ◆ Au signal, les cartes sont retournées en même temps

## Déroulement ...

- ◆ Si l'étendue des valeurs est importante, les équipiers qui ont choisi les cartes extrêmes expliquent leur évaluation
- ◆ Chaque équipier évalue et choisit une carte puis la pose à l'envers sur la table
- ◆ Au signal, les cartes sont retournées en même temps
- ◆ On retient la moyenne des estimations