

Le projet au forfait pour les Nuls

Règle 0 : Il faut que ça marche !

⇒ Une fonctionnalité doit fonctionner .. !

Règle 1 : Au démarrage d'une tâche, les chiffres et délais doivent être challengés puis tenus !

⇒ Si vous avez un avion à prendre pour les Seychelles, vous allez arriver à l'heure n'est-ce pas ?

Règle 2 : Une fonctionnalité terminée c'est une fonctionnalité sur laquelle on ne revient plus !

- ⇒ Fonctionnalité conforme à la spécification
- ⇒ Fonctionnalité testée
- ⇒ Fonctionnalité intégrée **sans régression**
- ⇒ Cf règle 0

Règle 3 : Une correction doit suivre la logique en place !

⇒ La correction d'un bug ne signifie pas réécrire tout le code

Règle 4 : Chacun est responsable de ses tâches : aider les autres oui, à condition de finir ses tâches !

- ⇒ Celui qui aide reste debout, celui qui demande de l'aide doit investiguer puis cibler son problème avant de le soumettre.
- ⇒ Cf Règle 1

Sources :

- Règle 0 : Fucius qui avait oublié d'être con
- Règle 1 : Nouvelles-Frontières
- Règle 2 : Principe du Boomerang (voir la première scène du Diner de cons)
- Règle 3 : Comment Chuck Norris a débuggé Windows Millenium en 2 heures (Editions Chuck Norris Books)
- Règle 4 : Comment Poser Les Questions de Manière Intelligente : <http://www.linux-france.org/article/these/smart-questions/smart-questions-fr.html>

Toujours plus de ressources pour devenir un chef de projet malin sur <http://www.anyideas.net>