

Projets - méthodologies de développement

Projects - development methodologies

Cet article fournit du **vocabulaire**, illustré par des **phrases exemples**, en anglais et en français, relatif à une méthodologie appelée « **Agile software development** », ce qui signifie littéralement « **développement agile de logiciel** » en français.

Dans la suite de cet article, cette méthodologie sera désignée par son nom original en anglais.

D'autres méthodologies, dont certains principes sont semblables à ceux de « **Agile software development** », sont évoquées dans la seconde partie de cet article, à laquelle vous pouvez accéder directement par le lien ci-dessous :

[>> Autres méthodologies](#)

Agile Software Development

La méthodologie « Agile software development » est fondée sur les dix principes-clés décrits brièvement ci-après.

The "Agile software development" methodology is based on the ten key principles briefly described hereafter.

Quelques-uns de ces principes figurent dans certains des modèles standard de cycle de vie d'un projet, et beaucoup d'entre eux relèvent simplement du bon sens.

A few of these principles are featured in some of the standard project life cycle models, and many are just common sense.

Les dix principes clés sont les suivants.

The ten key principles are the following.

Impliquer les utilisateurs de manière active.

Actively involve users

Donner un pouvoir de décision à l'équipe de développement.

Empower the development team to make decisions.

Permettre une évolution du cahier des charges mais ne pas changer la durée totale du projet.

Allow requirements to evolve but keep the project's timescale fixed.

Recueillir les besoins au plus haut niveau de description.

Capture requirements at the highest level of description.

Développer des versions incrémentales de petite envergure et itérer.

Develop small incremental releases, and iterate.

Livrer du « produit » (à tester...) fréquemment.

Make frequent delivery of "product" (to test...).

Réaliser (complètement) une fonction avant de passer à la suivante.

Complete a feature before moving on to the next.

Appliquer la « règle des 80/20 » (loi de Pareto).

Apply the "80/20 rule" (Pareto's law).

Intégrer les tests tout au long du cycle de vie du projet.

Integrate testing throughout the project life cycle.

S'appuyer sur une approche collaborative entre les parties prenantes du projet.

Rely on a collaborative approach between the project's stakeholders.

Le site (en anglais), d'où la majeure partie des phrases en anglais ci-dessus sont extraites, accessible par le lien ci-dessous, fournit des **informations complètes sur la méthodologie évoquée dans cet article** :

[>> Agile Software Development](#)

(Lire en particulier la partie « 10 Key Principles ».)

Voir aussi l'article :

[>> Projets - Modèles de cycle de vie](#)

[>> Retour en haut de la page](#)

Autres méthodologies

eXtreme Programming (XP)

XP (« eXtreme Programming »), qui met en application les principes « agiles », améliore un projet logiciel dans quatre domaines essentiels : la communication, la simplicité, la réaction, le courage.

XP (eXtreme Programming), which applies "agile" principles, improves a software project in four essential ways: communication, simplicity, feedback, and courage.

Les programmeurs XP communiquent avec leurs clients et collègues programmeurs.

XP programmers communicate with their customers and fellow programmers.

Ils font en sorte que l'architecture (de leur logiciel) soit simple et propre.

They keep their (software) design simple and clean.

Ils obtiennent des réactions (critiques) en testant leur logiciel, dès le premier jour.

They get feedback by testing their software, starting on day one.

Ils livrent le système à leurs clients le plus tôt possible et effectuent des modifications en fonction des suggestions qui leur sont faites.

They deliver the system to the customers as early as possible and implement changes as suggested.

Sur cette base, les programmeurs XP peuvent répondre de manière courageuse aux changements relatifs aux besoins (cahier des charges) et à la technologie.

With this foundation, XP programmers are able to courageously respond to changing requirements and technology.

NB : dans la phrase en anglais ci-dessus, l'adverbe « **courageously** » (en français « **courageusement** ») est employé comme synonyme de « **fearlessly** » (en français « **sans peur, avec intrépidité** ») et, par extension, de « **aggressively** » (en français « **énergiquement, avec dynamisme** »).

Des **informations complètes sur la méthodologie XP** sont fournies sur les sites (dont les phrases en anglais ci-dessus sont extraites) auxquels vous pourrez accéder par les liens ci-dessous :

[>> What is XP?](#)

[>> XP - A gentle introduction](#)

[>> Retour en haut de la page](#)

Scrum & DSDM

Parmi les autres méthodologies « agiles », il y a « Scrum » et « DSDM » (Méthode dynamique de développement de systèmes), une structure constituant un standard de l'industrie (du logiciel) pour le « RAD » (Développement rapide d'applications).

Among other "agile" methodologies, there are "Scrum" and "DSDM" (Dynamic Systems Development Method), an industry-standard framework for "RAD" (Rapid Application Development).

NB : le nom « **scrum** », emprunté au rugby, signifie « **mêlée** » en français ; le verbe correspondant est « **to scrum** », en français « **former une mêlée** ».

Des **informations complètes sur les méthodologies « Scrum » et « DSDM »** sont fournies sur les sites suivants :

[>> What is Scrum?](#)

[>> DSDM Consortium](#)

NB : la plupart des phrases en anglais ci-dessus sont exploitées (et complétées) dans le cours de Gestion de projets que j'ai conçu et rédigé, et que je donne (ou ai donné), en anglais, dans le cadre de programmes dont la description est fournie par les liens ci-dessous.

[>> EPITA - International Master](#)

[>> Université de Paris-Diderot \(Paris 7\) - Multilingual & Multimedia Documentation Design \(CDMM\) Master's 2](#)

[>> Retour en haut de la page](#)
