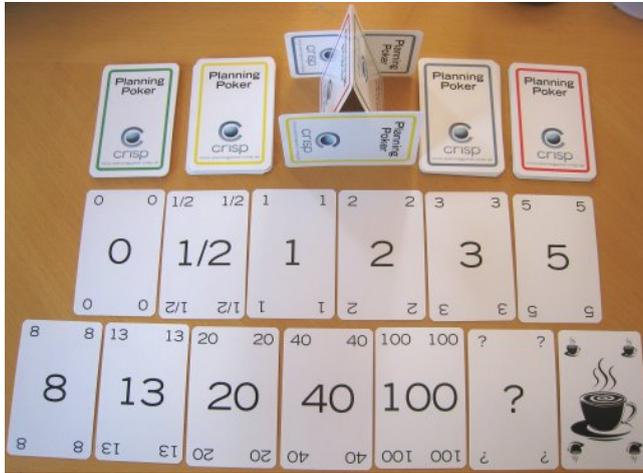


## Planning-Poker :



Le planning-poker est un **“jeu”** faisant partie de la méthode **SCRUM**.

Chaque membre de l'équipe de développement possède un paquet de cartes(similaires à tous les autres) avec les valeurs présentes sur l'image ci-contre.

Le jeu se déroule en plusieurs parties de 2 manches en fonction du nombre des UserStories préalablement définies et ranger

de la + importantes à la - importantes.

Les valeurs sur les cartes représentent le temps nécessaire pour effectuer tel ou tel UserStories afin de la terminer.

Les joueurs sélectionnent une UserStories à la fois (qui représente ici les parties [1 UserStorye représente une partie de jeu]) en les prenant dans l'ordre dans lequel elles ont été placées.

Lors de la 1ère manche, ces derniers doivent alors choisir une seule carte dans leurs paquets, sans la montrer aux autres membres, en fonction du temps qu'ils estiment afin de réaliser et terminer l'UserStorie en question. Quand tout le monde a sélectionné sa carte avec son estimation de temps, alors tous les joueurs posent en même temps leur carte sur la table.

Le ou les joueurs qui ont posés les cartes les + petites et les + grandes en valeurs peuvent prendre la parole pendant 1 minute chacun l'un après l'autre afin d'expliquer leurs choix pour une telle durée, cependant les autres participants n'ont pas le droit à la parole.

Après cela tous les participants récupèrent leur carte posée sur la table et une 2ème manche est lancée à propos de la même UserStorie.

Les participants rejouent alors avec la même carte ou une autre en fonction des propos exposés par les autres joueurs.

A la fin de la 2ème manche l'équipe fait la moyenne de toutes les cartes posées lors de la 2ème manche, cette moyenne représente alors le temps qui leurs sera nécessaires pour effectuer et finaliser l'UserStorie.

Cependant en cas d'égalité en valeur de carte lors de la 1ère manche alors la valeur de la carte en commun est conservée pour la durée de l'UserStorie.

