

# SDP

## INTRODUCTION

Le SDP montre la mise en œuvre du logiciel d'éditeur d'image PAINT.

### 1- Planification du projet

Le logiciel est réalisé par des étudiants en classe de TWIN 2 formant une équipe projet. L'équipe est composée de 2 programmeurs apprenti qui feront toutes les activités de développement, d'un designer qui s'assurera de l'ergonomie de l'interface et d'un responsable qualité qui se chargera d'effectuer les tests. Ces activités seront pilotées par un chef de projet novice.

Les membres de l'équipe sont :

- Chef de Projet : Fodjo Arnauld Junior
- Programmeurs et Testeurs :  
Komenan Serge Roland et Fodjo Arnauld Junior
- Designer : Kouakou Kouamé Yannick

- Rédacteurs de documents :  
Sylla tiemoko Elimane, Kouakou Kouamé Yannick, Mimi Hartson et Gboko koffi Constant

## 2- Méthode de développement et calendrier directeur

### 2.1- Méthode de développement

La méthode retenue est un développement avec prototype. Cela permettra de disposer d'un prototype de l'application, aux fonctions peut-être limitées utilisable et présentable. Le développement comprend 3 étapes :

- Analyse du besoin
- Réalisation du prototype
- Mise au point de l'application

### 2.2- Objectifs de chacune des étapes

L'objectif de l'analyse du besoin est de fournir la spécification technique de besoin.

Pour cela elle comprend les activités suivantes :

- Organisation du projet : mise en place de l'organisation, planification, rédaction du plan de développement logiciel et du plan de qualité.
- Analyse des exigences conduisant à la rédaction de la spécification technique de besoin du logiciel final avec une annexe pour les spécificités du prototype.

L'objectif de la réalisation du prototype est d'avoir une première idée de ce à quoi doit ressembler le logiciel final.

Pour cela il comprend :

- La réalisation du design de l'interface utilisateur
- L'implémentation des fonctionnalités listé dans le plan de développement logiciel
- L'ajout de nouvel fonctionnalités non listées dans les documents sus mentionnés mais qui présentent un intérêt quelconque pour le logiciel.

L'objectif de la finalisation de l'application est de vérifier le fonctionnement du logiciel. Pour cela on fait :

- Les tests d'implémentation de l'application
- La maintenance.

## 2.3- Calendrier directeur du projet

L'objectif du projet est de pouvoir fournir un logiciel d'édition d'image fonctionnel en un laps de temps de 3 semaines.

Deux objectifs intermédiaires ont été fixés :

- Fournir des spécifications au bout d'une semaine
- Présenter un premier prototype au bout de 3 semaine.

Le calendrier prévisionnel sous forme de diagramme de GANTT et de PERT est donné en annexe. Il montrent que tous les objectifs peuvent être accomplis.