

Université de Québec à Chicoutimi

Département des sciences appliquées

Cours 6GEI505 : Méthodes de gestion de projets informatiques

Devoir n°2 : Appropriation du projet

Présenté à *Louis-André Guérin*

Par *Alex Jurbert : JURA10050208*

Remis en date du *02/11/2022*

Subdivisions des tâches et analyse des spécifications techniques :

Définir un environnement de développement :

- Un environnement web et une API web (Javascript, HTML, CSS, PHP)
- Un environnement natif (langage qui permet la programmation objet) (Python, C++)
- Un environnement qui sera utilisé pour le web ET le natif (Python, Javascript, PHP)
- Host la partie web en local à l'aide de Xampp (PhpMyAdmin) ou d'un autre système
- Un environnement de base de données (MySQL)

Système de gestion de projet :

- Créer une classe Projet qui contiendra plusieurs objet Tâche, son créateur (utilisateur), le temps total du projet, son nom, sa date de création.
- Créer un classe Tâche qui contiendra plusieurs objet Tâche, les employés assignés, la référence du projet qui le contient, le nombre d'heure pour cette tâche et le nombre d'heure déjà effectué, sa priorité, son état (à faire, en cours, en cours de validation validé/fait ou sous-tâche), son nom, son statut (ouvert ou fermé).
- La classe Projet et la classe Tâche sont très identiques seul l'accès des différents types d'utilisateurs change (mais ce sont tout de même 2 classes distinctes).
- Les modification faites sur les projets et les tâches sont des Query communiquant avec la base de données.
- Mettre en place un model MVC

Gestion d'accès :

- Créer une classe utilisateur qui contiendra un nom, son statut, son nombre assigné, les tâches qui lui sont assignées (employé), les projets qui l'a créé (Créateur de projet), identifiant, mot de passe.

Interface utilisateur :

- Affichage différent suivant le statut de l'utilisateur (admin : lecture TOUT, écrire TOUT | créateur de projet : lecture TOUT, écriture PROJET CREER PAR UTILISATEUR | employé : lecture TACHE ASSIGNE, écriture FERMER SA TACHE)
- Visualisation de la liste de tous les projets.
- Visualisation du projet (version Gantt ou non)
- Visualisation des tâches (ce qui implique de voir les sous-tâches)
- Modification nom du projet.
- Modification des tâches (son nom, les employés assignés dessus, le temps de la tâche, le temps déjà effectué, son état, les sous-tâches), sa priorité)
- Dupliquer projet.
- Créer l'interface web.
- Créer l'interface native.

Sprint planning :

- Mettre en place l'environnement
- Créer la base de données
- Créer la classe Projet
- Créer la classe Tache
- Créer l'architecture MVC