



UNIVERSITÉ DE ROUEN

DÉPARTEMENT INFORMATIQUE - MASTER SÉCURITÉ DES SYSTÈMES
D'INFORMATIONS

Plan de developement Projet de gestion des licences

Auteurs :

Sami Babigeon
Louka Boivin
Kaci Hammoudi
Alexis Osmont

Client :

M. Ziadi Djelloul

6 décembre 2021

Revision

Version	Date	Commentaires
0.1	05/12/2021	Création du document
0.2	06/12/2021	Modifcation de la structure du document
0.3	06/12/2021	Mise en forme du document
1.0	07/12/2021	

Table des matières

1	Terminologies	3
2	Contexte du projet	4
3	Méthodologie de développement	5
4	Organisation et responsabilités	6
5	Organigramme des tâches	8
6	Evaluation du projet et dimensionnement des moyens	9
7	Planning général	10
8	Procédés de gestion	11
9	Revue et points clefs	12
10	Procédure de suivi d'avancement	13

1 | Terminologies

- Le client est le commanditaire du projet.
- Un utilisateur est une personne souhaitant utiliser un logiciel du client.
- Une licence est un droit accordé pour une machine et un utilisateur d'utiliser un logiciel donné.
- Craquer un logiciel est le fait de pouvoir l'utiliser sans avoir payé pour son utilisation. Soit en modifiant le code compilé, soit en utilisant une autre méthode.

2 | Contexte du projet

Ce projet s'intitulant "Gestion et protection de licence" est proposé par notre client Mr. Ziadi.

Il a pour but de créer une ou plusieurs applications de gestion, génération et protection de licence, plus particulièrement un gestionnaire de licence pour les logiciels créés par monsieur Ziadi.

Dans notre cas ce projet a pour but de nous apporter des connaissances et de l'expérience dans les domaines traités mais aussi de valider notre 1^{ère} année de Master Informatique en Sécurité des Systèmes d'Information (SSI).

Nous pouvons être amenés à travailler avec Mr. Macadré pour tout ce qui est serveur et gestion de machines virtuelles (pour leur mise en place).

Nous nous appuyons sur la Spécification Technique de Besoin, le Document d'Architecture Logicielle, le Cahier de Recette, l'Analyse des Risques, et sur ce Plan de Développement pour conduire le projet.

3 | Méthodologie de développement

Depuis le début du projet nous travaillons selon un fonctionnement agile, avec des réunions et des livrables réguliers, avec le client. Ce fonctionnement permet de produire de la valeur rapidement.

Nous avons choisi de commencer le développement de l'application par les vues car nous sommes partis du principe que le but final de ce projet était de rendre une application, avec des rendus tout au long du semestre. Commencer par les vues nous permettra d'avoir un visuel le plus rapidement possible, et d'obtenir un prototype manipulable, pour l'ensemble des livrables.

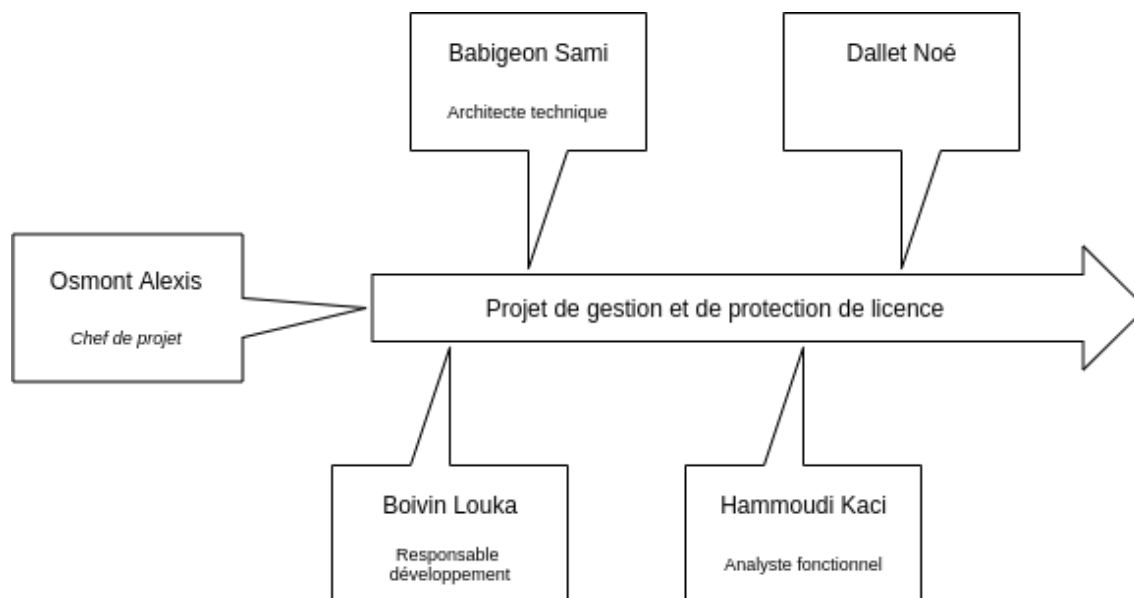
Ces prototypes ne contiendront bien sûr pas l'ensemble des fonctionnalités finales attendues par le client, mais nous permettront de réagir plus rapidement sur l'ajout de fonctionnalités dans l'application, en fonction des demandes de ce dernier, mais nous permettra également de faire les tests des attaques plus simplement en nous assurant que les vues sont correctement implémentées.

Après avoir implémenter les vues qui permettent de naviguer entre elles, nous commencerons par implémenter le modèle de protection et de gestion des licences.

La sécurité étant au coeur de notre projet, les element tel que l'obfuscation, l'injection de code et la partie gestion et securisation de base de données seront des element pouvouvant être gérés en divisant nos ressources car ils sont facilement implémentable aux projet final.

4 | Organisation et responsabilités

Pour organiser ce projet et travailler efficacement, nous avons affecté un rôle à chacun. Néanmoins, tous les acteurs de ce projet auront les rôles de développeur et de rédacteur. Voici notre organigramme :



— **Chef de projet :**

- Organiser et conduire le projet de bout en bout.
- Décide des actions et résout les désaccords entre les membres du projet.

— **Architecte technique :**

- Garantit l'encadrement et la maintenance technique du projet.
- Assure la fiabilité, la performance et l'évolution du système d'information.

— **Analyste fonctionnel :**

- Schématise l'interface de l'application.
- Se charge de la conception générale de l'interface, de la clarté de la navigation, de l'optimisation des parcours ainsi que de la qualité des contenus.

— **Responsable développement :**

- Définit les besoins du client.
- Assure le suivi fonctionnel.

5 | Organigramme des tâches

6 | Evaluation du projet et dimensionnement des moyens

7 | Planning général

8 | Procédés de gestion

9 | Revues et points clefs

10 | Procédure de suivi d'avancement

Pour avancer rapidement et efficacement tout en évitant les hors-sujet, nous avons décidé d'utiliser diverses plateformes pour suivre l'avancement de chacun, et de ce fait, d'éviter qu'un membre ne soit en attente. Les plateformes utilisées sont les suivantes :

- Discord :
Cet outil nous permet de communiquer rapidement entre nous et de faire des audios / visioconférences pour nos réunions. Il est aussi très utile pour communiquer rapidement et faire des annonces importantes (réunions, vérification d'un mail avant son envoi, etc.) et pour partager / archiver les comptes rendus de toutes les réunions.
- Trello :
Cet outil nous permet de répartir et de savoir sur quelle tâche travaillent les membres de l'équipe et de connaître leur avancement.
- GitHub :
L'université nous a fourni cet outil qui est très pratique pour stocker les documentations et le code source de l'application Android que nous aurons à faire lors de la phase de développement.
- Google docs :
Cet outil nous permet de réaliser les documents demandés pour la matière Gestion de Projet. Google Docs nous permet de travailler à plusieurs sur un même document. Les modifications apparaissent en temps réel et sont sauvegardées sur une période de trente jours. Il est donc possible de consulter des versions antérieures de nos documents en quelques clics.
- Réunions :
Le meilleur moyen de travailler efficacement reste le fait d'organiser des réunions en physique plutôt que des appels ou des échanges de messages. C'est pourquoi nous organisons régulièrement des réunions entre membre du projet pour faire un point définir les objectif et avancer sur le projet.

Pour tenir de l'avancement du projet nous planifions des seances de travaux et des réunions hebdomadaire pour traiter aussi bien de l'aspect technique que de l'aspect gestion de projet.