



GESTION DE PROJET

FWCS

L3 Informatique – Université de Cergy-Pontoise

Membres du groupe :

Mustapha KHELIFI

Fatma BARAKET

Hadjer AYACHI

Amirouche MAHDI

Dewi DELBE

Anasse FROUG



Encadré par LIU Tianxiao

Avril 2020

FWCS



Sommaire

- Introduction
- Déroulement du projet
- Répartition des tâches
- Cycle de vie du projet
- Gestion des rôles
- Organisation commune
- Problématiques identifiées / Solutions apportées
- Conclusion et perspectives



Contexte et objectifs

Application de la méthode Agile et du cours de Gestion de Projet dans le développement d'une application Java

Objectifs:

- Un pont vers le monde professionnel
- Simulation d'une entreprise
- Gestion de projet avancée et encadrée
- Esprit d'équipe & jeu de rôle

Problématiques:

- Comment réaliser un projet en groupe ?
- Comment harmoniser le travail de chacun ?
- Comment obtenir un travail de qualité ?

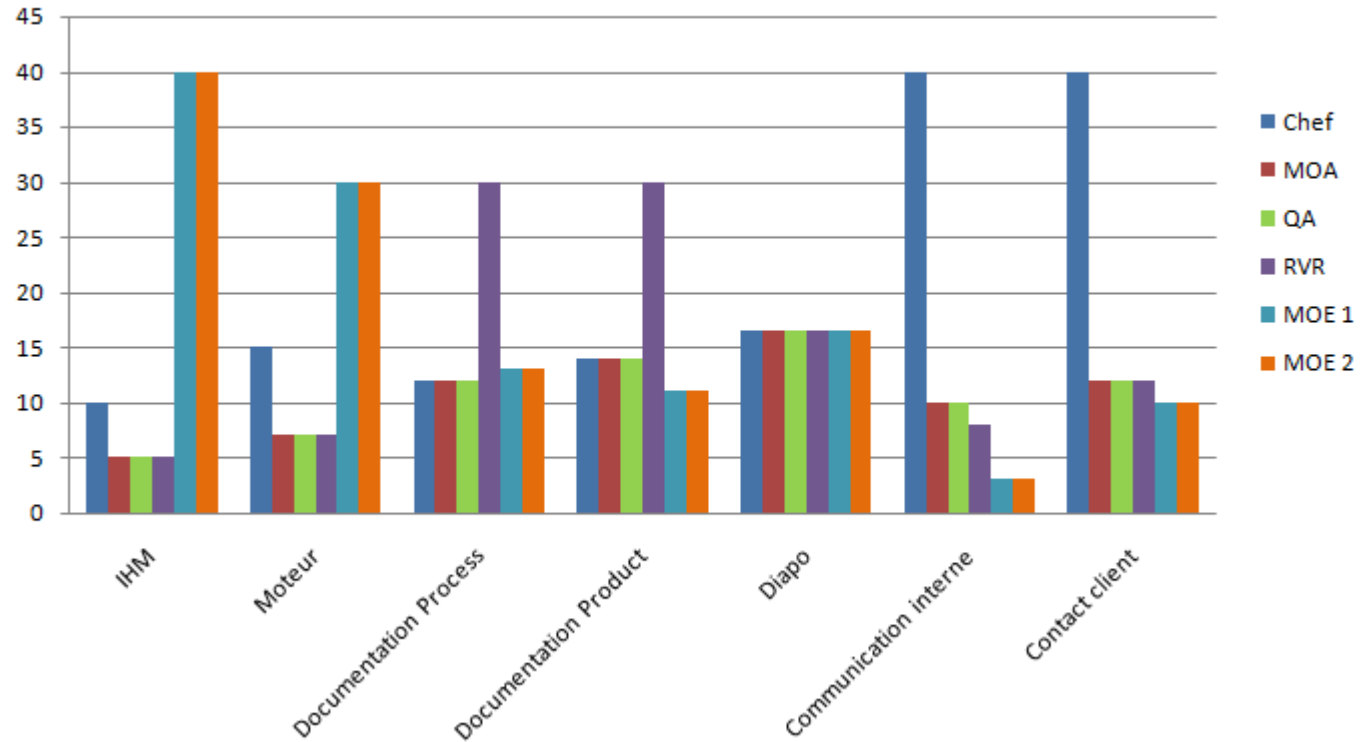


Déroulement du projet

Séance	Tâches effectuées
17/01/2020	Etablissement du document de spécification du projet
24/01/2020	Choix du cycle de vie et Planification pour la programmation Création des joueurs Création des équipes
31/01/2020	Création des matchs
07/02/2020	Définition des plans de tests et démonstration de la Release 1 Création des tournois
14/02/2020	Définition du contenu des documents Process et Product
28/02/2020	Document de description du dossier du rendu final Document de description des facteurs qualités Création de l'IHM
06/03/2020	Finalisation de la Release 2
13/03/2020	Programmation Réalisation du squelette du diaporama
20/03/2020	Finalisation de la programmation et correction des bugs Rédaction des documents product
27/03/2020	Finalisation de la programmation et correction des bugs Rédaction des documents process Avancement sur le diaporama

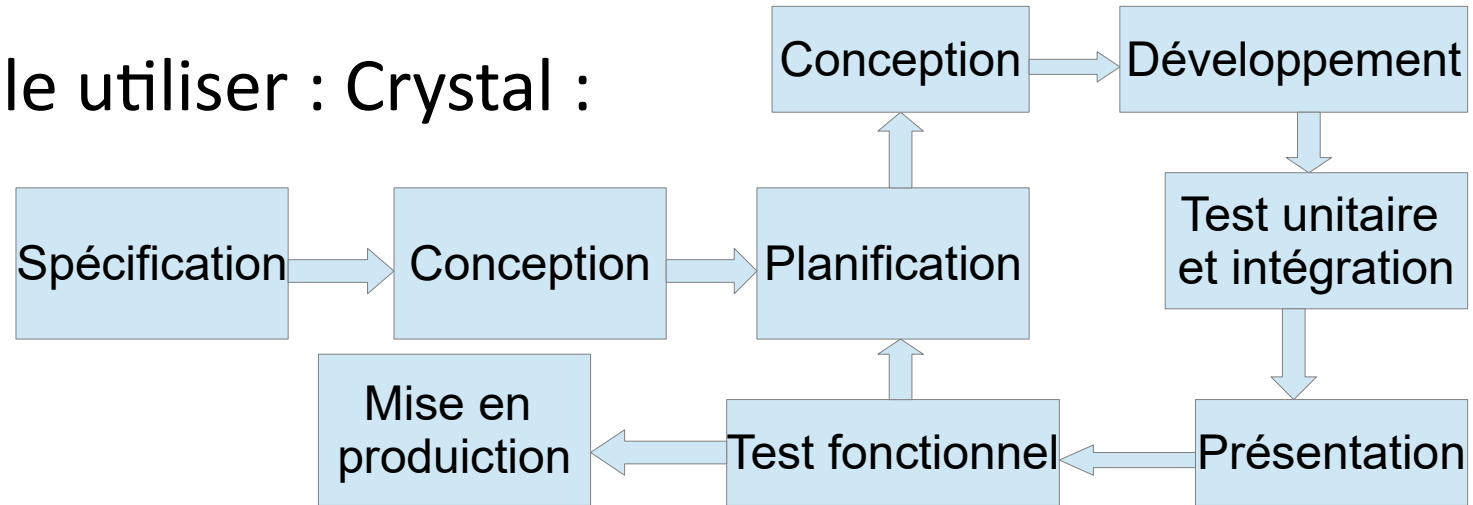
Répartition des tâches

Répartition des tâches au sein de l'équipe



Cycle de vie du projet

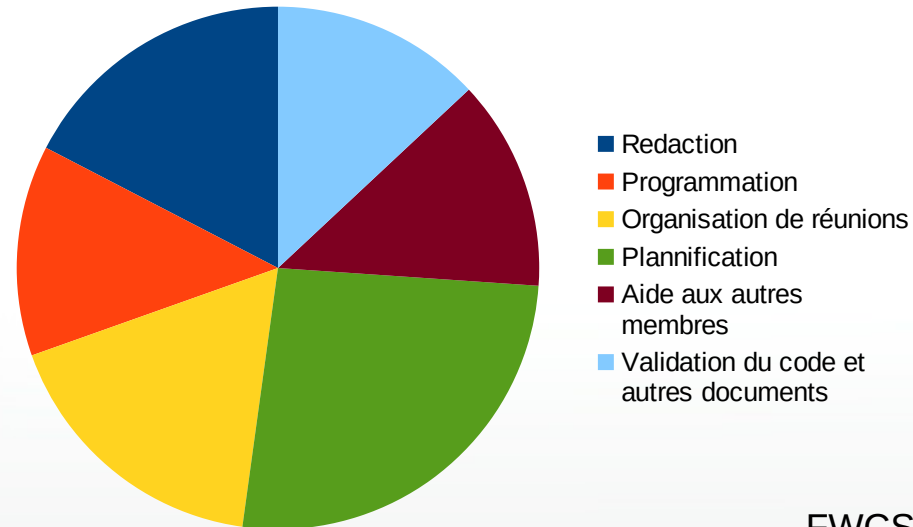
- Modèle utiliser : Crystal :



- Raison principale:
 - adaptée à notre projet
 - Création de livrable utilisable fréquente (Release)

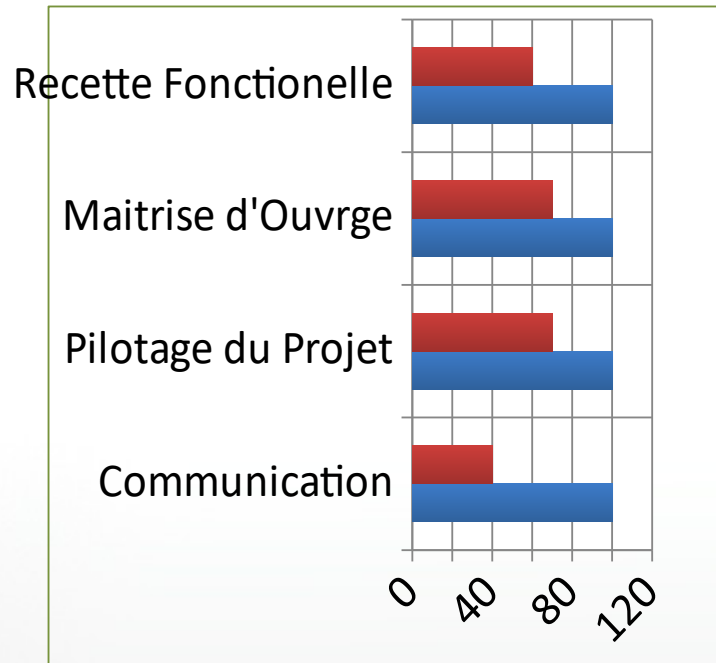
Rôle Chef

- **Fonctions principales à assurer :**
 - Prise de décision (après consultation des autres membres)
 - Gestion du temps
 - Planification du travail à faire
- **Tâches effectuées dans le projet**

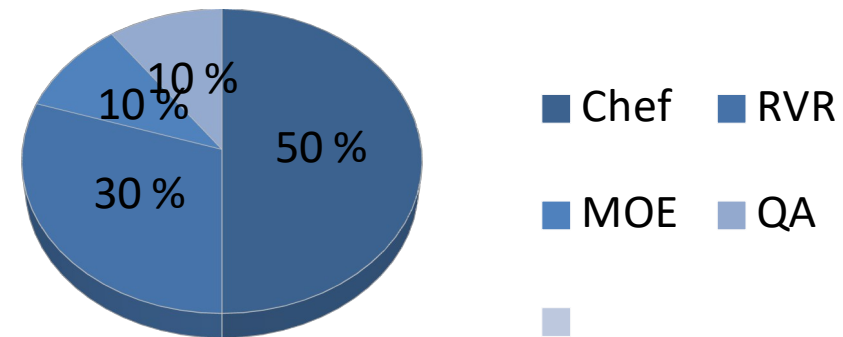


Rôle MOA

Performance et taux de réussite
par rapport au rôle



Communication avec les
membres de l'équipe





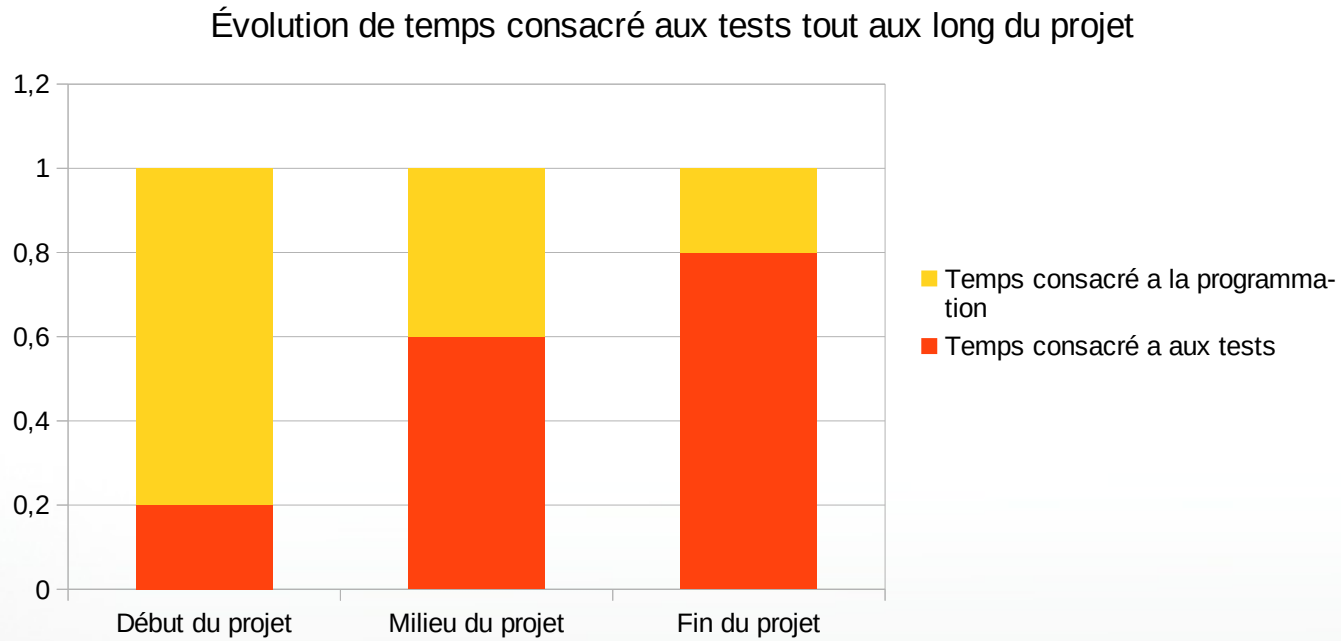
Rôle QA

- Plan des tests :

Nom	Quoi	Quand
Test unitaire	Tests des constructeurs et méthodes de chaque classe.	Lors de modification d'une classe.
Test global	Tests globaux regroupant plusieurs fonctionnalités qui doivent fonctionner quels que soient les changements	Chaque commit
Test de Système	Tests globaux + d'autres vérifications permettant d'assurer le bon fonctionnement de projet	produit fini

Rôle QA

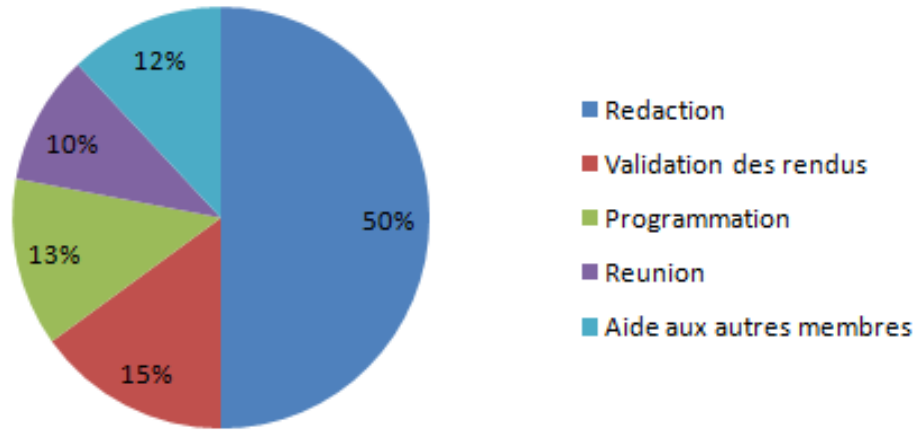
- Mise en place des tests et évolution du temps consacré:



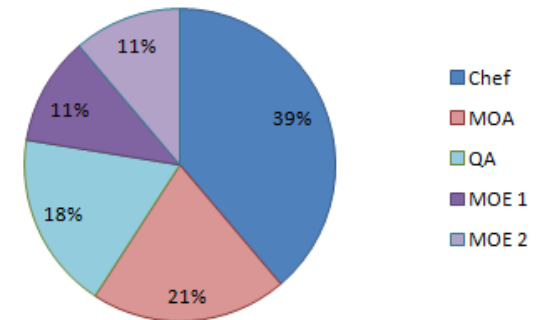
Rôle RVR

- Rôle: Conception et validation des rendus

Types de tâches effectuées

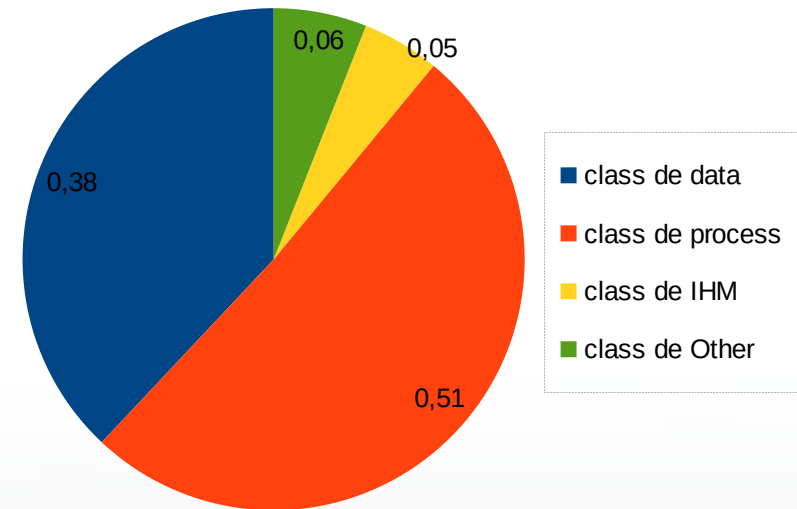


Interaction avec les autres membres



Rôle MOE1

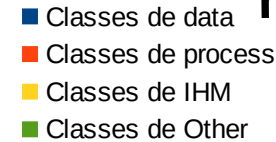
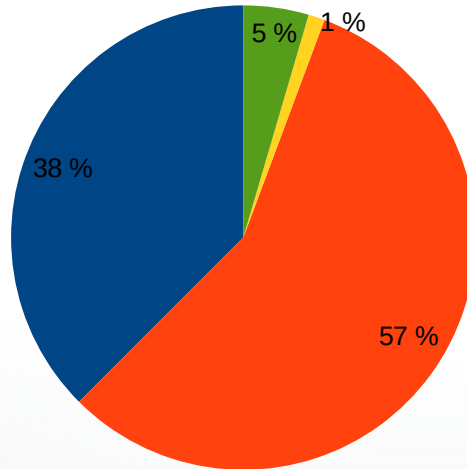
- Rôle développement du moteur, chargée de l'Architecture et conception du projet
- Tâche effectuer :
 - UML
 - Creation des équipe
 - Gestion du tournois



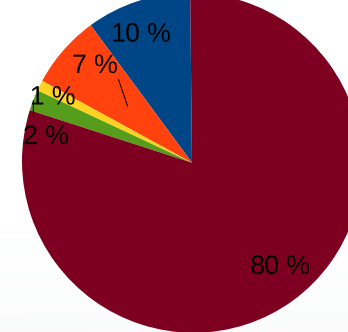
Rôle MOE2

- Rôle : Organisation du code source et de la structure u projet

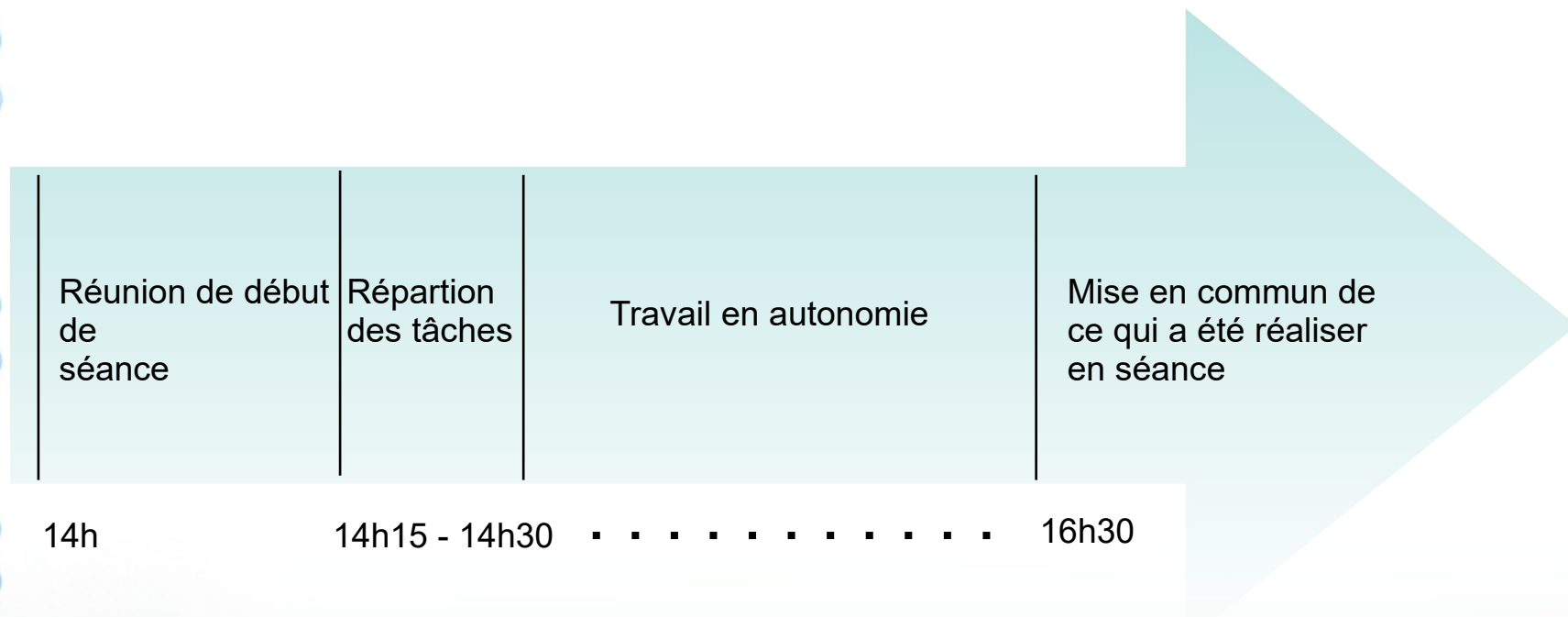
Types de tâches effectuées



Intéraction avec les autres membres



Déroulement d'une séance type





Facteurs qualités

- Critère de qualités sur lesquels notre projet a été travaillé :
 - Facilité d'utilisation
 - Établissement de compte rendu chaque semaine du travail réalisé et des tests d'utilisation de l'application
 - Traçabilité
 - Mise en commun des réalisations hebdomadairement et établissement de tests de chaque partie de l'application
 - Souplesse
 - Établissement de tests par rapport à la compréhension du code réalisé et du temps nécessaire pour pouvoir réaliser une nouvelle fonctionnalité ou une modification



Organisation commune

- **Nous avons eu à réaliser certaines étapes de notre conception en communs dans le but de mettre en œuvre la polyvalence de notre équipe.**
 - Conception de l'UML
 - Implémentation des principales classes de données
 - Élaboration des plans d'action des différentes releases
 - Implémentation du mode coups par coups
 - Rédaction des documents finaux



Flexibilité de l'équipe

Liste des modifications ou extensions apportées au projet

- Déroulement du match (occasions)
- Addition de musique
- Gestion des penalties

Liste des adaptations faites au sein de l'équipe

- Commentaires
- Déroulement du match (gestion attaque/défense)



Problématiques identifiées et solutions apportées

Problématiques identifiées	solutions apportées
Problème technique (GIT, machine)	Projet commun / machines -Clé USB, publication sur Git par un autre membre
Problème professionnel (Absence, retard, tâche, perte de temps (réunion))	-Rattrapage, Participation à la tâche -Mise en place de planning de réunion
Problème personnel / sociaux(Stress, Malaise, Timide, explication)	-Motivation de la part des autres membre de l'équipe. -Compréhension.



Conclusion et perspectives

Synthèse :

- Expérience enrichissante
- Mise en situation d'entreprise
- Communication et travail d'équipe

Améliorations :

- Un mode manuel avec plus de possibilités
- Une interface utilisateur plus ergonomique