

Projet AGGP - Dossier d'init

Anthony Tschirhard, Marie Paturel, Marion Poirel, Balthazar Rouberol

1 Introduction

L'objectif de ce document est de prévoir le déroulement futur du projet sur un maximum d'aspects, et de clarifier les éléments touchant à la gestion du projet. Ainsi, la lecture de celui-ci devrait permettre de connaître avec le plus de précision possible l'organisation du projet, à la fois d'un point de vue humain (répartition de l'équipe en sous-équipes,...) et d'un point de vue des livrables à produire, ou des tâches à effectuer (estimation et répartition des tâches,...).

2 Contexte et rappel du problème

2.1 Contexte

L'étude des systèmes biologiques complexes par modélisation sous forme de réseau est un moyen efficace de comprendre le fonctionnement intrinsèque à ces systèmes. En effet, il est possible de relier la structure du système aux fonctions de ses composantes. Par exemple, en étudiant la structure d'un réseau social, on peut comprendre comment l'information se diffuse ainsi que le rôle tenu par les utilisateurs dans son relai.

Les réseaux biologiques sont caractérisés par une architecture "sans-échelle", dans laquelle certaines composantes jouent un rôle plus important que d'autres : les hubs. On citera les exemples de Google, Facebook et Twitter sur le réseau Internet ainsi que l'ATP dans le réseau métabolique de la cellule. Cette architecture implique une distribution des degrés des noeuds selon une loi de puissance de paramètre γ , compris entre 2 et 3 pour la grande majorité des réseaux biologiques ($\gamma_{moy} \simeq 2.1$). Une autre caractéristique d'un tel réseau est la formation de cliques au sein de sa structure.

2.2 Objectifs

Le but de ce projet est de générer un réseau biologique en utilisant un algorithme génétique, développé en séance d'Optimisation. Il faudra donc pour cela décider d'une fonction de fitness adaptée à ce type de réseau, afin que les réseaux générés se rapprochent de génération en génération d'un réseau biologique "idéal".

Les propriétés d'architecture "sans-échelle" et de modularité du réseau sont relativement contradictoires : la présence de hubs rend relativement improbable l'isolation de certains noeuds du réseau, ce qui est pourtant suggéré par les cliques dans contenues dans la structure. Il faudra donc construire la fonction de fitness autour d'un compromis acceptable entre ces deux conditions.

3 Documents de référence

Les connaissances générales sur la structure, l'architecture et le comportement des réseaux biologiques nous viennent de deux articles :

- "Exploring complex networks", *Steven H. Strogatz*, Nature, Vol. 410, March 2001
- "Network biology : understanding the cell's functional organization", *Albert-Lázlo Barabási, Zoltán N. Oltvai*, Nature reviews, Genetics, Volume 5, February 2001

L'algorithme génétique est celui contenu dans le fichier correction `pyAG.py`, fourni par M. Hédi Soula.

4 Contraintes générales

4.1 Contraintes

Tout projet est gouverné par la triade des contraintes coût, délais, qualité. Ici, celle de coût est négligeable, s'agissant simplement d'un projet scolaire. Il convient cependant de trouver un équilibre entre la contrainte de temps et celle de qualité.

L'aspect temporel est ici primordial : ce projet présente une contrainte calendaire imposée qui ne peut être contournée (dates de rendu des différents livrables et de la soutenance). Le délai étant relativement court, il est important de ne pas se faire prendre par le temps.

La qualité constitue un aspect crucial. Elle sera garante de résultats fiables, exploitables et reproductibles.

L'échéance étant proche, il est important d'établir un compromis entre temps et qualité. Prévoir une marge de manœuvre semble autoriser une bonne conduite du projet.

Une exigence est l'utilisation du package NetworkX de Python. Il permet la création et l'exploitation de graphes complexes de type réseau. Le maîtriser est une étape nécessaire, préalable à celle de programmation.

Une exploitation du code est attendue. Une des finalités de l'exercice étant de faire émerger des propriétés connues de réseaux biologiques et d'étudier leur apparition.

Enfin, l'exigence principale est l'apprentissage de la gestion d'un projet informatique : travail en groupe, répartition des tâches, dossiers à rendre, etc. sont autant d'aspects dont nous devons tenir compte.

4.2 Risques

Les risques à considérer sont de deux sortes : risques liés au sujet d'étude et risques liés à la gestion de projet.

Rapport au sujet d'étude, il est à craindre une mauvaise compréhension conduisant à une approche non adaptée. Cela pourrait conduire à omettre une problématique importante et donc à réaliser une étude incomplète, voire incorrecte.

Quant à la gestion de projet en elle-même, elle peut faire émerger des difficultés aussi bien organisationnelles que relationnelles ou encore matérielles.

L'absence ou le manque de travail d'un des membres du groupe peut aboutir à un retard pouvant mettre en péril l'aboutissement du projet. Le chef de projet se doit de veiller à la motivation et l'implication de l'équipe afin de prévenir de tels risques ainsi qu'un manque de productivité, notamment lors des réunions. L'ambiance de groupe a également son importance, influençant directement la communication et la motivation.

Par ailleurs, une mauvaise gestion du temps peut mettre à mal le projet. L'emploi du temps de chacun étant chargé, il faut faire attention à en respecter les contraintes.

Enfin, les problèmes matériels peuvent fortement influencer l'avancement projet. Un mauvais fonctionnement des machines et/ou du réseau peut bloquer le travail. La perte de données peut avoir des conséquences dramatiques, aussi bien sur le moral que sur l'avancement général.

5 Organisation du travail

5.1 Rôles distribués

5.1.1 Chef de Projet

Balthazar Rouberol

Le chef de projet a un rôle de coordinateur :

- il est responsable du bon déroulement du projet,
- il doit décomposer le projet en différentes tâches,
- il répartit les tâches aux membres du groupe,
- il constitue le planning prévisionnel,
- il organise et supervise le travail de chacun jusqu'à la présentation du projet.

5.1.2 Responsable Qualité

Marion Poirel

Elle contrôle la qualité des documents produits par le groupe. Elle doit définir les règles de qualité et donner des recommandations aux autres membres du groupe. Elle effectue la relecture des documents produits.

5.1.3 Responsable bibliographie

Anthony Tschirhard

Il recherche un maximum d'informations sur le sujet des réseaux, et notamment des réseaux sociaux, afin de compléter les documents de référence donnés par le professeur.

5.1.4 Responsable Documentation

Marie Paturel

Elle est en charge de la compréhension de la documentation, et notamment du package **NetworkX**. Elle doit résumer aux autres membres le fonctionnement de ce dernier afin qu'il soit utilisable par l'ensemble du groupe.

5.1.5 Groupe d'étude informatique

Balthazar Rouberol, Anthony Tschirhard, Marion Poirel, Marie Paturel

Le groupe d'étude informatique gère l'analyse du sujet et la rédaction des documents du projet. Ce groupe suit les tâches affectées par le chef de projet et suit les recommandations du responsable qualité. Il rédige des documents tels que le dossier d'initialisation et le dossier de conception.

Le groupe d'étude informatique a également pour charge de développer le programme répondant aux attentes du projet, ainsi que de le déboguer.

5.2 Règles de suivi

Le suivi des tâches et des implications de chacun se feront en continu tout au long de ce projet. Au début de chaque session de travail, l'équipe se réunira afin de :

- contrôler l'avancement du travail de chacun et les éventuels problèmes rencontrés,
- prendre des mesures correctives en cas de retard dans le projet,
- faire le bilan sur la partie du projet actuellement abordée,
- répartir le travail pour la séance.

En fin de chaque session de travail, l'équipe se réunira une nouvelle fois afin de :

- contrôler l'avancement du travail de chacun et les éventuels problèmes rencontrés,
- faire de bilan de la séance achevée,

- répartir de le travail pour la prochaine session,
- définir une date pour la prochaine séance de travail.

5.3 Organigramme des tâches

Compréhension du corpus bibliographique réalisé

Analyse des besoins : 6 heures par personne
 Date limite fixée pour le rendu : 17/03/2011
 Rôle du responsable de projet : ...
 Rôle du maitre d'ouvrage : ...
 Rôle du responsable qualité : ...
 Rôle du responsable documentation : ...
 Blabla sur cet objectif...

Compréhension du module NetworkX

Analyse des besoins : 10 heures pour 2 personnes
 Date limite fixée pour le rendu : 20/03/2011
 Rôle du responsable de projet : ...
 Rôle du maitre d'ouvrage : ...
 Rôle du responsable qualité : ...
 Rôle du responsable documentation : ...
 Rôle des membres du projet : ...
 Blabla sur cet objectif...

Modélisation de notre fonction de *fitness*

Analyse des besoins : 4 heures
 Date limite fixée pour le rendu : 20/03/2011
 Rôle du responsable de projet : ...
 Rôle du maitre d'ouvrage : ...
 Rôle du responsable qualité : ...
 Rôle du responsable documentation : ...
 Rôle des membres du projet : ...
 Blabla sur cet objectif...

Codage du réseau social et sorties graphiques

Analyse des besoins : 2 semaines
 Date limite fixée pour le rendu : 04/04/2011
 Rôle du responsable de projet : ...
 Rôle du maitre d'ouvrage : ...
 Rôle du responsable qualité : ...
 Rôle du responsable documentation : ...
 Rôle des membres du projet : ...
 Blabla sur cet objectif...

Phase de débogage du code

Analyse des besoins : 10 heures pour 2 personnes
 Date limite fixée pour le rendu : 08/04/2011
 Rôle du responsable de projet : ...
 Rôle du maitre d'ouvrage : ...
 Rôle du responsable qualité : ...
 Rôle du responsable documentation : ...

Rôle des membres du projet : ...
Blabla sur cet objectif...

Réalisation de la présentation vidéo-projetée

Analyse des besoins : 4 heures
Date limite fixée pour le rendu : 10/04/2011
Rôle du responsable de projet : ...
Rôle du maître d'ouvrage : ...
Rôle du responsable qualité : ...
Rôle du responsable documentation : ...
Rôle des membres du projet : ...
Blabla sur cet objectif...

5.4 Outils utilisés

Afin de gérer au mieux ce projet, il convenait de mettre toutes les chances de notre côté en utilisant des outils adaptés à ce genre de travaux. Deux outils nous paraissaient particulièrement nécessaires :

- un outil permettant de partager du code, à la manière de *subversion*, afin que nous puissions tous travailler en collaboration de manière efficace,
- un outil de gestion de projet, afin que nous puissions tous définir précisément nos objectifs, nos contraintes temporelles et avancées.

Git

Pour le logiciel de gestion de versions, nous avons décidé d'utiliser **Git**, un logiciel libre simple et efficace, dont la principale tâche est de gérer l'évolution du contenu d'une arborescence. Un logiciel de gestion de versions agit sur une arborescence de fichiers afin de conserver toutes les versions des fichiers, ainsi que les différences entre les fichiers.

Ce système nous permettra notamment de mutualiser le développement de notre projet. Nous nous servirons de cet outil pour stocker toute évolution des codes sources ou des rapports – le système conserve en effet une trace de chaque changement. Chacun doit être accompagné d'un commentaire. Le système travaille par fusion de copies locale et distante, et non par écrasement de versions. De cette manière, nous pourrons travailler de concert sur une même source, les changements de l'un n'affectant pas ceux de l'autre.

Pour héberger ce projet, nous avons décidé d'utiliser le site de stockage de projet **GitHub**. Ce service propose l'hébergement de projets sous Git, mais dispose également de fonctionnalités de type réseaux sociaux – suivi de personnes ou de projets, graphes de réseau pour les dépôts etc. Après avoir ouvert des comptes à nos noms et avoir autorisé nos accès par des clés, nous sommes maintenant en mesure de travailler en collaboration de manière efficace et structurée.

Il a été convenu la chose suivante : commencer par récupérer le dépôt disant et le fusionner avant de commencer une nouvelle session de travail, effectuer des *commit* réguliers et bien commentés, et enfin pousser les modifications en fin de session. De cette manière, tout le monde est bien synchronisé avec les autres membres du groupe et le suivi des modifications est propre.

Redmine

Afin de nous organiser et de mettre en forme les différents défis auxquels nous allons devoir faire face, nous avons décidé d'utiliser une application web Open Source de gestion de projet en mode web : **Redmine**. Ses principales fonctionnalités sont la gestion multi-projets, la gestion des développeurs et de leurs rôles, des notifications par mail, des historiques, forums, wiki etc.

Nous allons utiliser cette plateforme pour nous organiser dans notre travail – collectif et individuel –, déterminer les tâches à accomplir, les dates de rendez-vous, de rendus et les progressions des différents membres du groupe.

- ★ possibilité de voir les différentes tâches à accomplir et les délais impartis,
- ★ possibilité de consulter les demandes en cours et d'en émettre (en précisant son échéance, sa durée, son statut, à qui elle va être assignée etc.),
- ★ évaluation de l'avancée de chacun et visualisation de celle des autres membres du projet.

6 Conclusion

Ce dossier présente la gestion d'un projet à réaliser dans un temps assez restreint. Il faudra donc tâcher de travailler le plus efficacement pendant les séances prévues à cet effet, afin d'éviter de se laisser déborder et d'accumuler du travail hors séances.

Les possibilités de retard étant nombreuses, le rôle de chef de projet sera primordial dans la définition des tâches et du planning associé.

L'implication des membres du groupe doit être totale afin de respecter les dates de rendu des documents ainsi que les règles de qualité.