Rapport de fin de projet

Mif16

## En date du 3 Décembre 2009

Benjamin Guillon, Rémi Auduon, Emmanuel Gaude, Adrian Gaudebert, Emmanuel Halter & Mamy Raminosoa

# L'application

## Rappel des épisodes précédents

En premier lieu, il nous semble bon de rappeler que notre application est une application web de gestion de projet développée en PHP. Ainsi nous avons choisit de la construire autour d'une architecture Apache/MySQL/PHP5 (utilisation d'un kit WAMP) pour sa simplicité de mise en œuvre et des caractéristiques satisfaisant pleinement aux objectifs de notre projet.

Par ailleurs, nous avons utilisé un framework PHP afin de faciliter le développement et ainsi nous permettre d'envisager de réaliser plus de fonctionnalités pour notre application (cf. cahier des charges). Nous reverrons cela plus en détail dans des parties spécifiques de ce rapport.

Enfin, de par la nature de notre équipe et des contraintes organisationnelles imposées, nous avons choisit de suivre, dans la mesure du possible, les préceptes de la méthode de développement XP (eXtreme Programming). En effet, avec ses cycles itératifs de développement et son concept de "deux développeurs pour un PC", elle nous a semblé satisfaire à notre vision du travail en équipe et à la programmation web, virtuellement sans limites.

## Concept

Afin de bien comprendre nos choix de conception, il est nécessaire de bien saisir les objectifs de notre application. Tout d'abord, contrairement à la plupart des applications (web ou non) de gestion de projet disponibles sur le marché (et il y en a beaucoup), nous avons voulu cibler un public amateur, ou tout du moins, cherchant à organiser et mettre en œuvre des projets non professionnels.

Par ***non professionnels*** nous pensons surtout à tous les projets associatifs ou communautaires, regroupant de quelques personnes à plusieurs dizaines collaborateurs, et ayant pour caractéristique commune de ne pas forcément impliquer que des personnes expérimentées en la matière, que ce soit sur les aspects purement informatiques que sur la gestion de projet en elle même.

Ainsi notre application tente d'être pour l'utilisateur la plus claire et la plus simple possible, impliquant un certains nombre de "sacrifices" par rapport aux autres logiciels du même type, que ce soit au niveau de l'ergonomie et de l'interface qu'au niveau des fonctionnalités proposées à l'utilisateur.

Par ailleurs, nous ne voulions pas d'une autre application "professionnelle", ou se voulant de cette veine, avec une interface austère et des objectifs allant au delà de ceux de leurs utilisateurs. Ceci nous a en plus permit d'y glisser la petite pointe d'humour qui rend l'utilisation au quotidien moins pesante. Du moins, nous l'espérons ...

# Le bilan du projet

## Etat des lieux

Dans l'état actuel des choses (l'application telle qu'elle a été rendue), nous disposons d'une application fonctionnelle pour tout ce qui concerne les fonctionnalités de base. Ainsi, un utilisateur peut s'inscrire sur le site (nécessaire pour accéder au contenu) et participer à un projet existant ou en créer un nouveau.

En tant que chef de projet il pourra former des équipes au sein de son projet, les gérer et y assigner les membres du projet à sa convenance. Il aura aussi la possibilité d'assigner diverses tâches, à des utilisateurs seuls ou directement aux équipes qu'il aura formées autour des chefs d'équipe qu'il aura désignés parmi les membres de son projet.

En tant que chef d'équipe, il pourra gérer ses coéquipiers, ajouter ou supprimer des membres à son équipe selon les besoins des tâches qui lui seront attribuées.

En tant que simple membre, il pourra accéder à son profil personnel, aux compositions des équipes et des projets dont il fait partie, aux tâches qui lui sont directement ou indirectement attribuées.

Tout ceci mis en place de la façon la plus ergonomique possible au sein d'une interface web spécialement conçue pour l'occasion.

## Objectifs initiaux

En début de projet nous avions imaginé un certain nombre de fonctionnalité dont malheureusement une partie n'a pas pu être implantée dans les délais impartis et avec les ressources dont nous disposions. Notamment les fonctionnalités avancées liées à la communication : mailing lists, news et commentaires, partage de planning, gestion d'événements internes.

L'explication principale à ceci est le manque de ressources flagrant disponibles vis à vis de l'ampleur du projet.

# Retours sur expérience

## L'aspect technique

## L'aspect organisationnel

# Perspectives