

Titre (nom) du projet



(Une image originale représentant le projet)

Nom de l'auteur – Classe
Lieu
Durée
Nom du chef de projet
(Nom et adresse du mandant)

Table des matières

1	SPÉCIFICATIONS.....	3
1.1	TITRE.....	3
1.2	DESCRIPTION.....	3
1.3	MATÉRIEL ET LOGICIELS À DISPOSITION	3
1.4	PRÉREQUIS	3
1.5	CAHIER DES CHARGES	3
1.5.1	Objectifs et portée du projet	3
1.5.2	Caractéristiques des utilisateurs et impacts.....	3
1.5.3	Fonctionnalités requises (du point de vue de l'utilisateur)	3
1.5.4	Contraintes.....	4
1.6	LIVRABLES	4
2	PLANIFICATION INITIALE.....	4
3	ANALYSE FONCTIONNELLE.....	4
4	RÉALISATION	10
4.1	INSTALLATION DE L'ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL.....	10
4.2	RESSOURCES EXTÉRIEURES.....	10
4.3	DÉROULEMENT EFFECTIF	10
4.4	JOURNAL DE TRAVAIL	11
5	TESTS.....	11
5.1	STRATÉGIE DE TEST	11
5.2	DOSSIER DES TESTS.....	11
5.3	PROBLÈMES RESTANTS.....	11
6	CONCLUSION.....	11
6.1	BILAN DES FONCTIONNALITÉS DEMANDÉES.....	11
6.2	BILAN DE LA PLANIFICATION	11
6.3	BILAN PERSONNEL	11
7	ANNEXES	11

1 SPÉCIFICATIONS

1.1 Titre

A compléter par un titre court et pertinent, suivi d'un sous-titre qui donne une idée du domaine dans lequel le projet se place. Cela peut être une reprise ou compléter le titre de la première page ...

Exemple :

MyColoc

Une application mobile pour gérer les tâches à faire dans une colocation

1.2 Description

A compléter, par une explication du contexte, de la situation, des raisons générales de la mise en route d'un tel projet. Le lecteur doit pouvoir comprendre les motivations du lancement du projet...

1.3 Matériel et logiciels à disposition

A compléter par ce qui est nécessaire pour le démarrage ...

1.4 Prérequis

A compléter par une description des compétences, des connaissances et de la formation minimum pour être à même de réaliser le projet ...

1.5 Cahier des charges

1.5.1 Objectifs et portée du projet

A compléter. Il s'agit d'ébaucher des réponses aux questions de l'acronyme CQQCOQP (Combien, Quoi, Qui, Comment, Où, Quand, Pourquoi)

1.5.2 Caractéristiques des utilisateurs et impacts

A compléter... Il s'agit tout d'abord d'identifier les personnes qui vont utiliser le produit (c'est-à-dire ce qui va être réalisé durant le projet).
Décrire le(s) profil(s) de ces personnes et les conséquences que cela va avoir sur la conception (ergonomie, utilisation, etc.)

1.5.3 Fonctionnalités requises (du point de vue de l'utilisateur)

A compléter par une espèce de mode d'emploi du produit. S'il s'agissait d'une montre, décrire qu'à part l'heure, il y aura la possibilité d'utiliser un chronomètre, un réveil, ...
S'appuyer sur la technique « On utilise (le produit) pour ... » pour identifier les fonctionnalités

1.5.4 Contraintes

Quelles sont les choses que vous êtes obligés de faire ou d'utiliser, sur lesquels vous n'avez pas votre mot à dire.
Sécurité, backups, disponibilité, système utilisé, interfaces avec autres logiciels, etc.

1.6 Livrables

Cette section décrit tous les livrables du

Chaque membre crée un dossier « Livrables » dans son repository. Il ne contiendra ni plus ni moins que :

- Le rapport de projet, individuel
- Le journal de travail personnel
- Le fichier .sh3d contenant l'immeuble du groupe
- Le présent CdC, en format pdf, signé

Le projet IceScrum avec pour chacun : tous ses sprints terminés constitue un livrable de groupe

- La description De plus, au minimum un livrable spécifique sera demandé chaque semaine. Le contenu du livrable {fichier .zip, url, document imprimé, composants hardware, ...}
- L'emplacement où il sera déposé
- Les modalités d'annonce défini au cours de livraison
- Les éventuelles modalités de confirmation de réception.

Chacun des livrables décrits dans cette section fera l'objet d'une évaluation la semaine.

a mis en forme : Corps de texte

a mis en forme : Corps de texte

2 PLANIFICATION INITIALE

Ce paragraphe présente tout d'abord les éléments de planning connus dès le départ

- Date de début
- Date de fin
- Vacances et congés
- Nombre d'heures par semaine dédiées au projet
- Nombre d'heures totale à disposition pour la réalisation du projet

On propose ensuite une découpe en sprints. Pour chaque sprint, on spécifie :

- Le but du sprint
- La date/heure de la sprint review

3 ANALYSE FONCTIONNELLE

3.1 Stories que j'ai Fais :

3.1.1 Salle de Gym Salle D06

{Auteur: Charles-Henri Moser}

En tant qu'élève Je veux une salle de gym dans le nouveaux bâtiment en salle D06 Pour que les élèves puissent se dépenser si il le veulent.

Tests d'acceptance:

Crossfit Bars

1 Set de crossfit bars Pour les personne qui aime faire des tractions et des muscle ups et garder un corps plutôt athletic

2 machine à squat poids libres	il me faut 2 machines à squat libres (Pas de smith machines/ squat assisté) avec de la protection au sol pour les deadlifts, placés la ou il y a de la place.
2 Bench Raes	il y a 2 racs de bench press avec les protections sur les côté pour ne pas prendre de risques en solo.
4 bancs	Il faut 4 bancs de base répartis pour que les personnes puisse faire des exercices divers dessus
2 vélos de spinning	Il faut 2 vélo de spinning pour que les personnes puisse faire des exercices de stamina
2 tapis roulants	Il faut 2 tapis roulants pour d'autres exercices de stamina
1 grands rack à poids	1 grand rack à poids pour pleins d'exercices divers avec des poids.
1 machine à cables	la machine doit permettre le maximum d'exercices possible elle doit avoir le maximum d'attachements possible
1 machine à adductor/abductors	1 machine interchangeable qui fait les exercices d'entre jambe et les exercice extérieur de l'entre jambe
Miroirs	Cette salle de gym doit aussi avoir des miroir devant le rack de poids pour que les utilisateur puissent vérifier leur forme.
baie vitrée	Pour de la lumière naturelle il y aura une grande baie vitrée dans cette salle
Produits	Mettre à disposition des produits pour nettoyer les machines après utilisation.
Kettle bell rack	une rack des poids des cloches car on peut faires de bons exercices avec
ballons de joga	2 ballons de joga pour ceux qui veulent
5 tapis de joga	5 tapis de joga stockés vers les ballons des joga
leg curl machine	1 machine de leg curl
leg extension machine	1 machine de leg extension

3.1.2 Salles de Classes D13

(Auteur: Charles-Henri Moser)

En tant qu'élève de l'ETNL Je veux un salle de Classe dans la salle D13 Pour pouvoir apprendre et travailler dans ce nouveau bâtiment.

Tests d'acceptance:

1 bureau pour le Professeur	Le bureau est disposé sur le coté gauche de la pièce devant le tableau.
16 Bureaux pour élèves	16 bureaux pour élèves par salle disposés en petits îlots. en face du bureau du professeur ils y a 2 îlots devant et 2 derrières.
4 potelets par salle pour les îlots de bureaux	les potelets sont au centres des îlots de 4 bureaux pour monter tout les cables de pc au plafond
2 écrans par bureau pour les élèves	les élèves doivent pouvoir travailler avec du matériel approprié et un espace de travail pratique, donc 2 écrans par bureau pour permettre au élèves de faire du multitâches.
1 clavier par bureau d'élève	1 clavier par élève
1 dock de connexion pour le professeur	Un dock de connexion au beamer sur le bureau du professeur pour pouvoir facilement connecter leur portable.
1 souris par bureau d'élèves	Les élèves auront besoin de souris pour travailler.
1 borne wifi dans la classe	La borne va permettre au pc de se connecter au systèmes de l'école et à internet.
1 panier minimum	Au minimum 1 panier par classe du côté de la porte pour pouvoir transporter les fils des pcs, etc...
1 beamer	Le beamer vise le tableau derrière le professeur.
1 Tableau	Le tableaux blanc derrière le professeur composé de 2 parties, 1 partie pour le beamer et une autre pour les cours.

baie vitrée/fenêtre	Il faut sur les parois exposées des baie vitrée/ fenêtre pour de la lumière naturelle
---------------------	---

3.1.3 Salle de serveurs D12

{Auteur: Charles-Henri Moser}

En tant qu'élève de la Section informatique de l'ETML Je veux une salle de serveur dans la salle D12 Pour pouvoir mieux apprendre comment une salle de serveurs complète de fonctions depuis les ventilateurs jusqu'aux racks.

	Tests d'acceptance:
10 Serveur	Il y'a 5 serveurs de chaque côté de la pièce gauche et droite de l'entrée. Les serveurs feront 2m de haut et 70 cm de large.
Visibilité	Les serveurs sont accessibles de tout les côtés pour pouvoir travailler dessus
porte	La porte d'entrée se situe du côté du couloir. Il s'agit d'une porte normale.
fenêtre	1 fenêtre au fond de la pièce en face de la porte
2 ordinateurs	2 ordinateurs se trouvent sur les bureaux
2 écrans	1 écran par ordinateur
petits bureaux	les 2 petits bureaux se trouve au fond de la pièce vers la fenêtre
2 clavier	1 clavier par bureau
2 souris	1 souris par bureau

3.2 Stories de mes camarades :

3.2.1 DUSH D08

{Auteur: Antoine Piguet}

En étant un élève de l'ETML, Je veux des douches Pour me laver après être allé en salle de sport

	Tests d'acceptance:
emplacement	les douches + vestiaire sont dans la salle D08
2) Les douches et le vestiaire seront séparés	un mur de 8m de long partant du milieu de la largeur orienté dans le sens de la longueur séparent le vestiaire des douches.
d'un mur	
3) Evacuation	Des grilles d'évacuation d'eau sont présente en 18/3; en 18/5 et en 14/4
4) bancs	des bancs sont disponible le long du mur des douche côté vestiaire et en face de celui-ci
5) crochets	Des crochets de l'ordre de 4 par bancs sont disposés en dessus des bancs
6) robinets de douche	dans les douches, il y aura des sorties d'eau tous les 1m50 disposés à 2m du sol. Ils doivent être uniquement du côté mur extérieur. pas sur le mur de séparation.
7) boutons	en dessous de chaque sortie d'eau, se trouve un bouton avec lequel on peut régler la chaleur en le tournant ou actionner la douche en appuyant dessus. chaque bouton doit se situer à 1m du sol et il n'y en a qu'un par sortie d'eau.
8) lumière	il y a dans le vestiaire et les douches plusieurs néons protégés par un cache transparent pour éviter l'eau. ces néons sont disposés en long dans le sens de la longueur de la pièce. Ils s'allument tous en même temps lorsque l'interrupteur se trouvant à gauche de la porte est actionné.

9) sol et murs	les murs sont fait de carreaux blancs de 30cm par 30cm et les sols sont eux fait de carreaux de la même couleur mais en 5cm par 5cm.
10) porte	la porte d'entrée du vestiaire se situe dans le mur de l'entrée à 1m du mur couloir.

3.2.2 Terrasse, Toit

{Auteur: yosef nademo}

3.1 restaurant-terasse sur le toit

En étant un élève de l'ETML, Je veux un bon endroit pour manger Pouvoir manger dans un endroit frais, pour gagner de la place dans ce bâtiment .

	Tests d'acceptance:
plantes	1) sur cette terrasse il y a des plantes(64 arbes, 4 palmes, 20 fleurs) autour des coins repas.
parasols	2) sur cette terrasse il y a plusieurs parasols pour chaque table qui peuvent être déployés pour se protéger du soleil.
8 tables	3) sur cette terrasse, il y a 8 tables rondes avec 4 à 5 chaises chacune pour que les étudiants puissent s'asseoir et manger.
4-58 nappes pour chaque tables	4) il y a des nappes sur chaque de les tables de la terrasse pour que les étudiants ne salissent pas les tables.
4 poubelles	5) il y a 4 poubelles du côté droit du restaurant afin que les étudiants puissent y jeter leurs déchets et non sur la terrasse.
Des clôtures	6) des clôtures sont installées autour de la terrasse pour protéger le périmètre de la terrasse. https://www.sweethome3d.com/models/contributions/raili-ng-glass.zip
Material de la terrasse	7) le sol de la terrasse est recouvert de gazon.
5 lampadaires	8) sur cette terrasse, il y a 5 lampadaires (dans chaque angle et au centre).
2 colonnes-musiqualles	9) sur cette terrasse (aux 2 coin qui ne sont pas place pres du restaurant, des colonnes sont suspendu sur 2 colones), il y a 2 colonnes a musique pour que des eleves peuvent écouter la musique et se détendre.
Batiment de restaurant	10) sur ce toit il y a le petit batiment d'un restaurant qui preparer tous les plats.
3 cuisinies	11) dans ce restaurant, il y a 3 cuisines pour preparer des repas.
2 cuisinière avec 4 feux	12) dans ce restaurant, il y a 2 cuisinière avec 4 feux, dans le coin le plus à gauche.
une porte menant aux étages inférieurs	13) dans ce restaurant, il y a une porte menant aux étages inférieurs au centre mais plus près du mur du fond.
2 tiroirs suspendus	14) dans ce restaurant, il y a 2 tiroirs suspendus pour ustensiles de cuisine sur le mur avant.
2 tiroirs par terre	15) dans ce restaurant, il y a 2 tiroirs sous les 2 autres tiroirs sur le mur avant.
une porte d'entre	16) dans ce restaurant, il y a une porte d'entre de ce restaurant.
4 lampes	17) dans ce restaurant, il y a 4 lampes pour éclairer (chaque est au centre d'un de quatre carre visuel qui divise le plafond a 4 section egal.
matériel de batiment de restaurant	18) ce restaurant est en bois blanc. https://3dwarehouse.sketchup.com/model/bf1eb89b-57df-4175-9c63-bc185dc1195d/WHITE-WOOD

2 fenetres	19) ce restaurant a 2 fenetres sur le mur plus profond pour faire la ventilation.
le Materiel de couverture du sol de terrasse	20) le sol de cette terrasse ce restaurant est recouvert d'herbede carrelage blanc.
Emplacement emplacement/Dimensions de restaurant	Cette terrasse va prendre tout l'espace du toit, sauf l'espace qui coresponde à restaurant 21) Le restaurant est situé dans 1/3 du bâtiment, juste sur l'escalier en colimaçon. Dimensions du restaurant : hauteur : 250 cm, plus grande taille (grand mur) : 2015 cm, plus petite taille (petit mur) : 980 cm.

3.2.3 toilettes D05

{Auteur: Antoine Pigué}

En tant qu'utilisateur du bâtiment, je veux des toilettes, pour me soulager quand le besoin se fait pressant.

Tests d'acceptance:

1) Emplacement	Les toilettes sont disposées par cabines séparées dans la salle D05 et utilisent la même disposition en salle D15
2) Disposition des cabines	Il y a 4 cabines dont une handicapée qui font 2m sur 2m et sont placées en forme de L du côté salle de sport. (sauf la cabine handicapé qui prend 4m sur 2) il faut créer des murs et ces murs sont en carrelage vert algue.
3) portes	il y a en tout 5 portes: 1 à l'entrée de la salle D05 sur le mur qui la joint au couloir et elle se situe à 60 cm du mur donnant sur l'extérieur, il y a trois portes donnant chacune à une cabine normale. Celles-ci sont centrée pour chaque cabine. La dernière porte est celle donnant sur la cabine handicapé et est centrée comme les autres.
4) lavabo	centré en face des cabines se trouve un long lavabo à 1m20 du sol avec 2 robinets, 1 distributeur de papier sèche-main et 1 distributeur de savon. sous ce lavabo se trouve une poubelle pour y mettre les papiers usagés. La cabine handicapé possède son propre lavabo en face de la porte, à 1m du sol
5) WC	Les toilettes sont centrées par rapport aux murs de chaque cabine contre le mur de la salle D06, elles sont blanches et chacune possède un dérouleur de pq à sa droite, à la hauteur de la cuvette + 15cm. ce dérouleur est un dérouleur classique en alu.
6) brosse	il y a un balais à chiotte dans chaque cabine, au sol à gauche de la cuvette. Cette brosse est blanche.
7) lumières	dans chaque cabine, il y a une lampe au plafond ainsi qu'un interrupteur se situant sur le mur de gauche en entrant.
8) sols	le sol est fait d'un genre de revêtement plastique comme le reste du bâtiment.
9) désodorisant	dans chaque cabine, il y a une bombonne désodorisante placée du côté de la cuvette opposé à celui de la brosse.
10) dispositif handicapé	dans les toilettes handicapées, il y a un dispositif d'aide pour les personnes en fauteuil roulant, ce dispositif est un accoudeur fixé aux toilettes.

3.2.4 Panneaux solaires, Toit

{Auteur: yosef nademo}

En étant un élève de l'ETML, Je veux des panneaux solaires pour produire de l'énergie verte.

Tests d'acceptance:

Emplacement de panneaux solaires	Les panneaux solaires sont situés au centre du toit de "restaurant sur le toit"
----------------------------------	---

Panel de panneaux solaires	Les panneaux solaires sont relevés sur un soutien.
La couleur de panel	La couleur de panel sur laquelle des panneaux solaires sont disposés est "Gris"
Quantité des panneaux solaires	Sur le panel il y a 6 panneaux solaires
Vérification de travail de panneaux solaires	Sur la terrasse d'en bas sur le toit, il y a 5 lampadaires (dans chaque angle et au centre) pour vérifier comment fonctionnent des panneaux solaires.
La couleur de toit de restaurant	Le toit de restaurant a la couleur brun (pour mieux rattraper des rayons de soleil).
Ventilation de restaurant et bâtiment	Sur le toit de restaurant il y a 4 ventilation d'une toiture
Emplacement de ventilation	Chaque ventilation de toiture (4 au total) se situe dans un de 4 angles sur le toit du restaurant
accès au toit	Il y a une escalier pour accéder au toit. https://www.sweethome3d.com/models/contributions/ladder_simple.zip
Emplacement du Panel de panneaux solaires	Les panneaux sont inclinés à 20° (voir image)
Emplacement d'escalier	l'escalier se trouve à gauche de l'entrée de restaurant.

3.2.5 Bibliothèque

{Auteur: Antoine Piguet}

En tant qu'élève de l'ETML, je veux une bibliothèque pour pouvoir lire et me détendre lors de mes pauses.

Tests d'acceptance:	
1) Emplacement	La bibliothèque se situe en salle D01
2) porte	la bibliothèque possède 2 portes au même endroit, centrée dans le mur donnant sur le couloir rez. Ces portes sont blanches
3) murs + sols	Les murs sont fait de tapisserie verte à l'intérieur de la bibliothèque, le sol est fait de parquet brun.
4) vitres	les vitres se situent en 2/0, 6/0, 0/2, 0/6. ce sont des fenêtres à carreaux.
5) étagères	Le mur sans fenêtre ni porte est caché par les étagères remplies de livres. Les murs avec fenêtres ont une étagère dans chaque coin et une entre deux fenêtres. le mur avec la porte a deux étagères de chaque côté de la porte.
6) Tapis	Au milieu de la salle, il y a un grand tapis rouge carré de 4/4 m.
7) fauteuils	sur le tapis rouge, il y a 6 fauteuil disposés en cercle, orientés vers l'intérieur. ces fauteuils sont eux aussi rouge.
8) Lampes	il y a des néons accrochés au plafond, il y en a 6 en tout disposés en 2 lignes orientées vers le nord
9) Plantes	Il y a des plantes vertes au sol sous chaque fenêtre.
10) table	Au milieu des fauteuils, il y a une table ronde en bois.

3.2.6 restaurant sur le toit

{Auteur: yosef nademo}

En étant un élève de l'ETML, Je veux un endroit agréable où les cuisiniers peuvent préparer à manger. Pour que vous puissiez manger délicieusement.

	Tests d'acceptance:
Batiment de restaurant ✓	sur ce toit il y a le petit batiment d'un restaurant qui preparer tous les plats.
materiel de batiment de restaurant	ce restaurant est en bois blanc. https://3dwarehouse.sketchup.com/model/bf1eb89b-57df-4175-9e63-bc185dc1195d/WHITE-WOOD
Materiel de couverture du sol	le sol de ce restaurant est recouvert de carrelage blanc.
Emplacement/Dimensions de restaurant	Le restaurant est situé dans 1/3 du bâtiment, juste sur l'escalier en colimaçon. Dimensions du restaurant : hauteur : 250 cm, plus grande taille (grand mur) : 2015 cm, plus petite taille (petit mur) : 980 cm.
4 fenetres	ce restaurant a 2 fenetres sur le mur plus profond(Est) pour farie la ventilation et 2 fenetres sur le mur qui est pres de terrasse(West). Type de porte: "Openes double glass door"
une porte d'entre terrasse-restaurant ✓	dans ce restaurant, il y a une porte d'entre de ce restaurant via tersse. Type de porte: "Openes double glass door"
4 lampes	dans ce restaurant, il y a 4 lampes pour éclairer(chaque est au centre d'un de quatre carre visuel qui divise le plafond a 4 section egal.
une porte menant aux étages inférieurs	dans ce restaurant, il y a une porte menant aux étages inférieurs au centre mais plus près du mur du fond. Type de porte: "Openes patio glass door"
2 tiroirs suspendus	dans ce restaurant, il y a 2 tiroirs suspendus pour ustensiles de cuisine sur le mur avant.
2 cuisinière avec 4 feux	dans ce restaurant, il y a 2 cuisinière avec 4 feux, dans le coin le plus à gauche.
2 tiroirs par terre	dans ce restaurant, il y a 2 tiroirs sous les 2 autres tiroirs sur le mur avant.
3 cuisinies	dans ce restaurant, il y a 3 cuisines pour preparer des repas. deux d'eux se suitient devant 2 cuisinière. Un d'eux se suitie devant des tiroirs.

L'analyse fonctionnelle est rendue ici sous forme de User Stories, inclus tests d'acceptance et maquettes.

Si le projet est géré avec IceScrum, le contenu de ce chapitre peut être généré de manière semi-automatique avec StoriesOverview (IceTools)

4 RÉALISATION

4.1 Installation de l'environnement de travail

Cette partie permet de reproduire ou reprendre le projet par un tiers.

- Versions des outils logiciels utilisés (OS, applications, pilotes, librairies, etc.)
- Configurations spéciales des outils (Equipements, PC, machines, outillage, etc.)
- Arbres des documents produits.
- Comment accéder au code (repository)

4.2 Ressources extérieures

Cette partie décrit toutes les ressources qui ont été utilisées dans le cadre du projet et qui n'avait pas été fourni au départ.

Pour chaque ressource, expliquer les raisons de ce choix. Pourquoi en avez-vous eu besoin ? Y avait-il d'autres possibilités ? Pourquoi avoir choisi celle-ci plutôt qu'une autre ?...

4.3 Déroulement effectif

1^{er} : Le Sprint s'est bien déroulé, j'ai effectué la story « restaurant sur le toit »

~~J'ai débuté une nouvelle story du nom de « bibliothèque » que je finirai la prochaine fois.~~

~~Ce qui est ressorti de la rétrospective et la précision des tests qui peut faire de grosses différences à l'idée originale de l'auteur.~~

Liste des sprints avec pour chacun :

- Les stories qui ont été ~~réalisé~~**réalisées**
- Le résultat de la rétrospective

On doit pouvoir voir si une story a été débutée dans un sprint mais terminée dans un autre.

4.4 Journal de travail

En ici quel est le format du journal de travail et comment il va être maintenu tout au long du projet. Ne pas mettre le journal de travail lui-même ici ! (mais on peut mettre une référence sur un fichier externe).

5 TESTS

5.1 Stratégie de test

Qui, quand, avec quelles données, dans quel ordre, etc.

5.2 Dossier des tests

On dresse le bilan des tests effectués (qui, quand, avec quelles données...) sous forme de procédure. Lorsque cela est possible, fournir un tableau des tests effectués avec les résultats obtenus et les actions à entreprendre en conséquence (et une estimation de leur durée).

Expliquer les raisons si des tests prévus n'ont pas pu être effectués .

5.3 Problèmes restants

Liste des bugs répertoriés avec

- Date de découverte
- Impact
- Comment le contourner
- Piste de résolution

6 CONCLUSION

6.1 Bilan des fonctionnalités demandées

Il s'agit de reprendre point par point les fonctionnalités décrites dans les spécifications de départ et de définir si elles sont atteintes ou pas, et pourquoi.

Si ce n'est pas le cas, estimer en « % » ou en « temps supplémentaire » le travail qu'il reste à accomplir pour terminer le tout.

6.2 Bilan de la planification

Distinguer et expliquer les tâches qui ont généré des retards ou de l'avance dans la gestion du projet. Indiquer les différences entre les planifications initiales et détaillées avec le journal de travail.

6.3 Bilan personnel

Si c'était à refaire:

- Qu'est-ce qu'il faudrait garder ? Les plus et les moins ?
- Qu'est-ce qu'il faudrait gérer, réaliser ou traiter différemment ?

Qu'est que ce projet m'a appris ?

Suite à donner, améliorations souhaitables, ...

7 ANNEXES

Tous les documents utiles à la compréhension de points de détail du projet.

Listing du code source (partiel ou, plus rarement complet)

Guide(s) d'utilisation et/ou guide de l'administrateur

Etat ou « dump » de la configuration des équipements (routeur, switch, robot, etc.).

Extraits de catalogue, documentation de fabricant, etc.