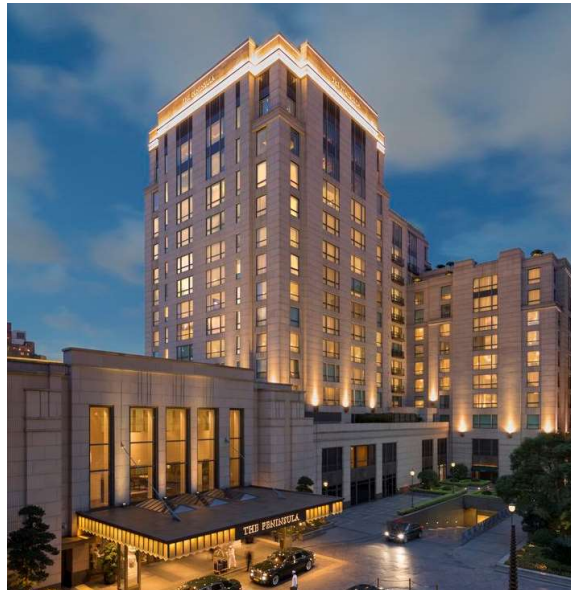


Rapport Dessine-moi une maison



Klein César – Min1b
ETML, Lausanne
24 périodes
Carrel
xavier.carrel@eduvaud.ch

Table des matières

1	SPÉCIFICATIONS.....	3
1.1	TITRE.....	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
1.2	DESCRIPTION.....	3
1.3	MATÉRIEL ET LOGICIELS À DISPOSITION	3
1.4	PRÉREQUIS	3
1.5	CAHIER DES CHARGES.....	4
1.5.1	Objectifs et portée du projet	4
1.5.2	Caractéristiques des utilisateurs et impacts.....	4
1.5.3	Fonctionnalités requises (du point de vue de l'utilisateur).....	4
1.5.4	Contraintes.....	Erreur ! Signet non défini.
1.5.5	Travail à réaliser par l'apprenti.....	Erreur ! Signet non défini.
1.5.6	Si le temps le permet	Erreur ! Signet non défini.
1.5.7	Méthodes de validation des solutions	Erreur ! Signet non défini.
1.6	ÉLÉMENTS ÉVALUÉS.....	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
2	PLANIFICATION INITIALE.....	5
3	ANALYSE FONCTIONNELLE.....	5
4	CONCEPTION	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
4.1	ARCHITECTURE	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
4.2	MODÈLES DE DONNÉE	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
4.3	IMPLÉMENTATIONS SPÉCIFIQUES.....	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
5	RÉALISATION	10
5.1	ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL	10
5.2	PLANIFICATION DÉTAILLÉE	10
5.3	JOURNAL DE BORD	10
6	TESTS.....	11
6.1	STRATÉGIE DE TEST	11
6.2	DOSSIER DES TESTS.....	11
6.3	PROBLÈMES RESTANTS	11
7	CONCLUSION.....	12
7.1	BILAN DES FONCTIONNALITÉS DEMANDÉES.....	12
7.2	BILAN DE LA PLANIFICATION	12
7.3	BILAN PERSONNEL	12
8	DIVERS.....	13
8.1	JOURNAL DE TRAVAIL	13
8.2	BIBLIOGRAPHIE	13
8.3	WEBOGRAPHIE.....	13
9	ANNEXES	14

1 SPÉCIFICATIONS

1.1 Titre

SoloBuild Sarl

Une entreprise mondialement connue dans la construction d'hôtels luxueux.

1.2 Description

Dans ce rapport du module 306 sur la gestion de projet, nous allons créer un hôtel 5 étoiles à partir d'une base fournie sur le logiciel Sweet Home 3D.

Sweet Home 3D est un logiciel ludique qui permet de créer une infinité de chose en 3D comme des maisons ou bien des hôtels...

Un livrable sera fournie chaque semaine pour voir l'avancé de l'hôtel

1.3 Matériel et logiciels à disposition

1.4 Prérequis

Connaissance basique sur la gestion de projet et Sweet Home 3D

1.5 Cahier des charges

1.5.1 Objectifs et portée du projet

Construire un hôtel à partir d'une structure d'immeuble imposée

1.5.2 Caractéristiques des utilisateurs et impacts

Le public qui sera présent dans l'hôtel seront des familles, des athlètes, etc...

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

Les clients pourront faire certaines activités dans l'hôtel comme se relaxer ou goûter de nouvelles saveurs au bar ou même dans le restaurant.

2 PLANIFICATION INITIALE

Date de début : 19.02.2024

Date de fin : 15.03.2024

Vacances : 10.02.2024 jusqu'au 18.02.2024

Congé : 19.02.2024

Temps dédié au projet par semaine : 3 projets

Sprint 2 : faire le salon, faire les toilettes, faire la chambre. Le sprint débutera le 19.02.2024 jusqu'au 24.02.2024

Le sprint 3, du 26.02.2024 au 02.03.2024, consiste à attribuer une User Story à chacun des élèves. Donc, cette semaine-ci, 3 pièces seront au minimum commencées et peut-être que certaines seront mêmes terminées.

Sprint 4 : faire la cuisine, faire la salle d'arcade. Le sprint débutera 04.03.2024 jusqu'au 09.03.2024.

3 ANALYSE FONCTIONNELLE

3.1.1 Chambre

En tant que propriétaire, je veux des chambres luxueuses, Pour que mes clients puissent se reposer et dormir.	
Tests d'acceptance :	
Lit	Dans chaque chambre, au milieu du mur de droite depuis la porte d'entrée, il y a un lit double.
Salle de bain	À droite de la porte, il y a une salle de bain de 12m2.
Table de nuit	Des deux côtés du lit, il y a une table de nuit avec une lampe posé dessus.
Douche italienne	Dans la salle de bain, dans le coin supérieur droit depuis la porte, il y a une douche italienne.
WC	Dans le coin inférieur droit, il y a des toilettes.
TV	En face du lit, il y a une TV suspendu.
Sol	Au sol, il y a du parquet.
Bureau	Au coin supérieur gauche depuis la porte d'entrée, il y a un bureau avec un téléphone dessus.
Table TV	Sur meuble de la TV, il y a un meuble avec une bouteille d'eau.
Miroir	A gauche de l'entrée, il y a un miroir.
Lavabo	Dans la salle de bain, au milieu à gauche, il y a un double lavabo avec un miroir au-dessus.
Lustre	Au plafond, il y a un lustre blanc.
Sol	Sur le sol des toilettes de la chambre, il y a des carreaux gris.
PlayStation	Sur le meuble sous la TV, il y a une PS4 avec 2 manettes.
Verres	Sur le meuble de la TV, il y a 2 verres à côté de la bouteille d'eau.

3.1.2 Accueil

En tant que propriétaire d'un hôtel, Je veux un accueil chaleureux à l'entrée du bâtiment, Pour les clients.

Tests d'acceptance :	
Guichet	En face de l'entrée, il y a 3 guichets.
Ordinateur	Sur chaque guichet, il y a un ordinateur.
Lampe	Sur chaque guichet, à droite de l'ordinateur, il y a une lampe.
Téléphone VOIP	Sur chaque guichet, à gauche de l'ordinateur il y a un téléphone Vip.
Terminal de paiement	Sur chaque guichet, derrière l'écran il y a un terminal de paiement.
Plante	Sur chaque guichet, à droite de la lampe il y a une petite plante.
Entrée	À côté du poteau central de l'entrée, il y a une porte de chaque côté.
Plante entrée	À côté des portes d'entrée, il y a une plante en forme de rond.

3.1.3 Couloir

En tant que propriétaire, Je veux un couloir, Pour pouvoir se déplacer dans l'immeuble.

Tests d'acceptance :	
Cloison	Dans le couloir, toute autour du puit de lumière, il y a des cloisons à moitié fermé.
Sol	Au sol, il y a de la moquette rouge Bordeaux. --
Mur	Sur le mur, il y a des tableaux d'art.
Végétation	Des portes, il y a des plantes.
Porte	Au niveau des chambres, il y a une porte pour chaque chambre.
Lustre	Au plafond, il y a un lustre tous les 5m.
Couloir	Dans l'immeuble, à chaque étage, il y a un couloir.
Extincteur	Dans les couloirs, à côté de l'ascenseur, il y a un extincteur.

3.1.4 Restaurant

En tant que propriétaire, Je veux un restaurant, pour que les clients puissent y manger et boire.

Tests d'acceptance :	
Restaurant	Au rez de chaussée, à gauche de l'accueil, il y a un grand restaurant de 10 tables carrés de 1m40 sur 1m40.
Verre	À chaque côté de la table, il y a un verre à vin et un verre normal.
Serviette	À chaque côté de la table, il y a une serviette.
Chaises	À chaque côté de table il y 1 chaise.
Services	Sur chaque serviette, il y a 2 couteaux, 2 couteaux, 1 petite cuillère et une cuillère à soupe
Sol	Au sol, il y a du parquet de peuplier.
Lustres	Sur plafond du restaurant, au-dessus de chaque table, il y a des lustres.
Chandelles	Sur chaque table il y a une chandelle au milieu

3.1.5 Roof Top

En tant que propriétaire de l'immeuble, Je veux Roof Top, Pour que les clients se relaxent.	
Tests d'acceptance :	
Jacuzzi	À gauche de l'escalier de l'entrée, coller à au bord, il y a un jacuzzi blanc de 4m sur 4m.
Bar à cocktail	En face du jacuzzi, à l'autre extrémité du bâtiment, il y a un bar à cocktail.
Transats	En face du jacuzzi perpendiculairement, il y a 7 transats.
Vitres	Tout autour du roof top, il y a des vitres de 2,5m de hauteur.
Peignoirs	Derrière le jacuzzi, il y a un panier à linge
Parasols	Derrière chaque transat, il y a un parasol.
Plantes	À droite des escaliers, il y a 2 palmiers.
Linges	Sur chaque transat, il y a un linge blanc.
Stand de glace	À droite de l'escalier de l'entrée (voir maquette), il y a un stand de glace.
Piscine	À l'angle supérieur droit (voir maquette), il y a une piscine de 6m de largeur sur 16m de longueur
Panneaux solaires	Sur le trou central, il y a par-dessus des panneaux solaires.

3.1.6 Toilettes

En tant que propriétaire de l'immeuble, je veux des toilettes, pour que les clients puissent faire leurs besoins sans rentrer dans leurs chambres.	
Tests d'acceptance :	
Lavabos	Dans la toilette, à droite de la porte, il y a 3 lavabos.
Urinoirs	À gauche de la porte, il y a 3 urinoirs
Cabines	À droite des urinoirs, il y a 3 cabines avec des toilettes à l'intérieur, le model de Migros Ostermundigen (voir fichier annexe).
Savon	À côté de chaque lavabo, il y a du savon.
Grand miroir	Sur le mur derrière les lavabos, il y a un grand miroir qui couvre l'intégralité du mur.
Séchoirs	Entre les lavabos et les urinoirs, il y a deux séchoirs électriques.
Petite plante	Dans le coin inférieur droit et au milieu du mur opposé à la porte, il y a une petite plante dans un pot.
Une brosse de nettoyage	Dans chaque cabine, il y a une brosse de nettoyage qui est dans un pot d'eau.
Cabines femmes	Dans les toilettes pour femmes en face des toilettes pour hommes, à gauche de la porte, il y a 5 cabines de même dimension que celle des hommes.
Sol toilette	Sur le sol, il y a des dalles de marbre blanches.

3.1.7 Salle d'arcade

En tant que proprio, je veux une salle d'arcade, pour les jeunes puissent s'occuper.	
Tests d'acceptance :	
Salle d'arcade	Sur le 4ème étage en face de l'ascenseur, sur la droite, il y a une salle d'arcade.
Papier peint "étoilées moderne"	Il y a des murs, recouvert d'un papier peint "étoilées moderne".
Bornes d'arcade	En face de l'entrée, il y a 3 bornes d'arcade.
Flipper	À gauche des bornes, depuis la porte d'entrée, il y a 2 flippers.
Pincettes à attrape peluches	À droite des bornes, il y a 1 distributeur à boissons.
Jeux de tirs	À gauche de la porte d'entrée, il y a un jeu de tir dans des paniers de basket.
Billard	Au milieu du mur de gauche, depuis la porte, il y a un babyfoot.
Moquettes	Sur le sol, il y a une moquette foncée.
Borne de danse	À droite, depuis la porte d'entrée, il y a une borne de danse

3.1.8 Cuisine

En tant que propriétaire, j'aimerais une cuisine, pour que les cuisiniers puissent faire de bons plats pour les clients.	
Tests d'acceptance :	
Demi-mur	Dans la cuisine, au gauche du mur inférieur, il y a un demi-mur.
Porte réserve	En face du demi-mur, il y a une porte.
Réserve	Dans la cuisine, Quand on ouvre la porte de la réserve, il y a une réserve pour mettre la nourriture de la cuisine.
Congélateur	Dans la réserve, au fond il y a un grand congélateur pour les aliments froids.
Plan de travail	Dans la cuisine, au long des murs de gauche et de droite depuis la porte, il y a des plans de travail.
Table	Dans la cuisine, au milieu de la pièce, il y a une grande table
Four	Sous les plans de travail, il y a des fours.
Extincteur	Dans la cuisine, dans le coin inférieur droit, il y a un extincteur.

3.1.9 Salon

En tant que propriétaire, je veux un coin détente/salon, pour les clients puissent attendre.	
Tests d'acceptance :	
Canapés	À l'entrée de l'hôtel, collé contre le mur de droite, un peu décalé sur la gauche proche des WC, il y a 2 canapés.
Cheminée	À droite collé à l'escalier, il y a une fausse cheminée.
Table basse	En face de la fausse cheminée, il y a une table basse.
Lustre	Au milieu du salon sur le plafond, il y a un lustre.
Fauteuils	Juste derrière la table basse, il y a 2 fauteuils.
Journaux	Sur la table basse, il y a des BD et des journaux.
Grand canapé	En face des 2 canapés, il y a 1 grand canapé.
Manteau	À gauche des canapés, il y a un porte manteau.
Moquette	Partout sur le sol de la pièce, il y a une moquette gris clair.

3.1.10 Le personnel de l'hôtel

En tant que propriétaire, j'aimerais du personnel, Pour s'occuper de l'hôtel.	
Tests d'acceptance :	
Accueil	Dans le Hall d'entrée, Derrière les comptoirs, il y a un réceptionniste par comptoir.
Cuisine	Dans la cuisine, au plan de travail, il y a 3 cuisiniers.
Ménages	Dans les couloirs, à chaque étage, il y a une personne qui fait le ménage
Bar	Au roof top, derrière le bar, il y a un barman.
Serveurs	Dans le restaurant, à côté des tables, il y a 4 serveurs.
Portier	A l'accueil, au niveau des portes, il y a 1 portier pour chaque porte.
Vendeur de glace	Derrière le stand de glace sur le Roof Top, il y a un vendeur de glace.

3.1.11 Salle de sport

En tant que propriétaire Je veux une salle de sport Pour que mes clients restent en bonne soirée	
Tests d'acceptance :	
Situation de la pièce	À gauche de l'escalier de l'entrée, au 4ème étage, il y a une salle de sport de 10 mètres sur 10 mètres.
Mur Miroir	Sur le mur de droite, il y a un miroir qui fait toutes la taille du mur.
Porte	En face du mur miroir, à droite, il y a la porte pour entrer dans la pièce.
Poids	Au fond de la pièce, il y a une rangée de divers poids.
Tapis de course	À gauche de la porte d'entrée, il y a deux tapis de course.
Vélo d'intérieur	À droite du tapis de course, il y a deux vélos d'intérieur.
Banc	En face des vélos, il y a un banc pour le développer coucher.
Distributeur d'eau	À droite de la porte d'entrée, il y a un distributeur d'eau.

3.1.12 Spa

En tant que propriétaire d'un hôtel, Je veux un spa géant, Pour les clients de l'hôtel.	
Tests d'acceptance :	
Spa	À gauche depuis l'escalier secondaire, au 4ème étage, il y a la porte d'entrée du spa.
Sauna	À droite de la porte d'entrée, il y a un sauna de 5m de longueur sur 3,5m largeur.
Hammam	À gauche de la porte d'entrée, il y a un hammam de 3,5m de largeur sur 3m de longueur.
Piscine	À droite du hammam, depuis le plan il y a une piscine chauffée, de 3m sur 7m.
Piscine	Derrière le sauna il y a deux jacuzzi
Douche	En face de la piscine chauffée au fond de la pièce il y a 3 douches italiennes.
Linge	En face de la porte d'entrée, à côté de la piscine il y a une étagère avec des linges à disposition.
Sol	Sur le sol, il y a des plaques en marbre noir.
Transat	À droites du sauna en face de la fenêtre il y a 4 transats gris foncé l'un à côté de l'autre.
Lavabo	Entre la piscine et le hammam il y a un lavabo

3.1.13 Étage 2 et 3

En tant que propriétaire. J'aimerais deux étages identiques, afin d'avoir des chambres aux mêmes prix.

Tests d'acceptance :

Chambres Aux étages 1,2 et 3, la disposition des chambres est semblable

Couloirs Les couloirs sont au même endroit sur les trois étages

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.)
- Arborescences des documents produits.
- Comment accéder au code (repository)

4.2 Installation

Ce chapitre décrit comment mettre en œuvre le produit dans un environnement de test (staging server) et/ou de production

4.3 Planification détaillée

Liste des sprints avec les stories qui ont été réalisées dans chacun.

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

4.4 Journal de Bord

Historique des modifications demandées (ou nécessaires) aux spécifications détaillées.
Date, raison, description, etc.

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, ...

Remerciements, signature, etc.

7 DIVERS

7.1 Journal de travail

Date, activité (description qui permet de reproduire le cheminement du projet), durée, liens et références sur des documents externes. Lorsqu'une activité de recherches a été entreprise, il convient d'énumérer ce qui a été trouvé, avec les références.

7.2 Bibliographie

Références des livres, revues et publications utilisés durant le projet.

7.3 Webographie

Références des sites Internet consultés durant le projet.

8 ANNEXES

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.