Organisation de l’équipe

Administration des réservations M2L

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Charles BARDIN**  *Chef de projet* |  | **Gaël LEHCHIBI**  *Développeur* |

Historique des versions

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Date | Version | Changement | Auteur |
| 04/11/2015 | 0.1 | Création du document | Lehchibi Gaël |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Table des matières

[Composition de l’équipe 4](#_Toc475123553)

[Charles BARDIN 4](#_Toc475123554)

[Gaël LEHCHIBI 4](#_Toc475123555)

[Outils utilisés 4](#_Toc475123556)

[GitLab 4](#_Toc475123557)

[Répartition des rôles 4](#_Toc475123558)

[Organisation du développement 4](#_Toc475123559)

[Gestion des versions 5](#_Toc475123560)

[Documents annexes 5](#_Toc475123561)

# Composition de l’équipe

## Charles BARDIN

Après avoir suivi une formation supérieure de mathématiques, Charles BARDIN s’est intéressé au domaine du commerce où il a travaillé comme technico-commercial pendant 2 ans. Pendant cette période, il s’est formé à titre personnel à la programmation web et a découvert qu’il y portait un intérêt particulier. Il a alors décidé, en septembre 2015, de commencer une formation de BTS SIO en alternance. Il a été, au cours de l’année scolaire 2015-2016, en stage dans la société Quod Financial, puis en contrat de professionnalisation pour l’année 2016-2017.

## Gaël LEHCHIBI

Ancien étudiant de droit à l’université Paris Descartes, Gaël LEHCHIBI a eu la chance de travailler en tant qu’ambassadeur Microsoft sur le campus de l’université, suite à cette expérience, il a souhaité se reconvertir dans le domaine de la programmation.

Pour poursuivre son projet, il s’est inscrit à l’école INFOSUP afin de bénéficier d’une formation professionnelle en BTS SIO option SLAM. Il y suit le programme dispensé en formation initiale.

# Outils utilisés

## GitLab

GitLab est un logiciel libre sous licence MIT produit par GitLab Inc. Il permet la gestion du projet, de ses sources et de ses déploiements. Il offre les fonctionnalités suivantes :

* Gestion des dépôts Git, des utilisateurs et de leurs droits d’accès
* Authentification
* Gérer l’accès par branches à un dépôt
* Effectuer des examens de code
* Chaque projet possède un outil de tickets et un wiki

# Répartition des rôles

Les deux membres de l’équipe participeront activement au développement de l’application.

Charles BARDIN, le chef d’équipe aura pour rôle de définir l’organisation de l’équipe, déterminer les outils à utiliser, écrire la documentation du produit et valider le code écrit par tout développeur avant de l’inclure dans le produit.

Gaël LEHCHIBI sera en charge de la conception des maquettes, du contrôle de qualité du produit et participera activement à la prise de décision avec le chef d’équipe.

# Organisation du développement

Pour chaque itération de deux semaines, le chef de projet déterminera les tâches à accomplir par les développeurs. Pour cela, il créera des tickets dans GitLab qu’il assignera ensuite au développeur concerné. Ces tâches peuvent être des bogues, des améliorations ou de nouvelles fonctionnalités.

Ce dernier créera une branche sur laquelle il travaillera à résoudre la tâche. Une fois satisfait de sa solution, il créera dans GitLab une « Pull Request » qu’il assignera au chef de projet.

Le chef de projet fera alors la revue du code. S’il est satisfait de la solution, il acceptera la « Pull Request » et fusionnera le code dans la branche « dev ». Il pourra alors fermer le ticket et la « Pull Request » créées. S’il n’est pas satisfait, il en donnera les raisons détaillées en commentaire, puis réassignera la « Pull Request » au développeur.

A la fin de certaines itérations, l’équipe décidera de taguer une version du produit. Ils lui attribueront donc un numéro de version, puis fusionneront la branche « dev » dans la branche « master »

# Gestion des versions

Les versions du produit respecteront ce modèle : MAJOR.MINOR.PATCH

* MAJOR sera incrémenté lorsque la nouvelle version n’est pas compatible avec l’ancienne version
* MINOR sera incrémenté lors de l’ajout de nouvelles fonctionnalités qui ne cassent pas la compatibilité
* PATCH sera incrémenté pour les corrections de bugs et modifications n’ayant aucune influence sur les fonctionnalités

# Documents annexes

* Spécifications techniques