**Génie Logiciel**

*Feuilles de marque pour tir à l’arc*

Nom du projet : ***TANGU***

***Scrum Team:***

|  |  |
| --- | --- |
| *Product Owner:* | **Thierry Brouard** |
| *Scrum Master* | **Mahmod Alhabaj** |
| *Development Team:* | **-Tom Belda**  **-Mahmod Alhabaj**  **-Matthias Brown**  **- Mohamad-Ali Dakroub**  **- Gérard Doglobe** |

Table des matières

**I-IntroductionI**

**II-****Présentation du projetI**

Objectif du projet1

**III-Organisation du projetII**

Tapez le titre du chapitre (niveau 2)5

Tapez le titre du chapitre (niveau 3)6

**I-Introduction**

Au sein de l’enseignement Génie logiciel de la L2 informatique, nous sommes emmenés à gérer la création et le déroulement d’un projet au long du semestre.

Alors, le 25 Septembre, Monsieur Thierry Brouard, le « Product Owner », nous a proposé le back log de l’application « Feuilles de marque pour tir à l’arc ». Après quelques recherches et concertations, l’équipe a trouvé ce projet très intéressant. Et même si on ne connaissait pas vraiment le tire à l’arc, on était très intrigués par le fonctionnement de ce sport et son system de gestion d’après nos recherches.

L’équipe était presque déjà formée (On a déjà travaillé l’an dernier) et s’est complété avec l’adhésion de Matthias Brown.

Ainsi, nous nous sommes mis au travail afin de délivrer ‘TANGU’ au client en mettant tout en œuvre afin de respecté le DEADLINE indiqué.

**I-Présentation du projet**

Cette première partie portera sur l’analyse du Back log du projet fourni par le Product Owner\*.

Cette analyse permet de comprendre le noyau de l’application requise.

Cette application serai amené à enregistrer les performances des entrainements des tirs à l’arc afin d’optimiser sa progression à travers le stockage des scores des entrainements et donc le calcul des statistiques de tirs. On souhaitera en effet obtenir des statistiques des tirs passés et l’évolution de certains variables clés.

L’application est ciblée Smartphone/phablette :

On aura un seul type d’utilisateur : L’archer en question utilisant l’application pendant ses sessions d’entrainements (On doit donc privilégier la portabilité et les entrainements potentiellement mais rarement hors zones de couverture données internet.

Un nouvel archer sera amené à s’enregistrer et se connecter à son compte. A partir de ce point, il pourra commencer par :

Créer un nouvel arc en précisant le nom de l’arc, son poids, taille et d’autres caractéristiques clefs.

Créer un nouveau blason en précisant ses caractéristiques.

Mettre à jour son profil pour indiquer le nom de son club s’il le souhaite par exemple.

Du moment où il a ajouté au moins les informations sur l’arc et le blason, il pourra commencer un nouvel entrainement en les utilisant.

Ce nouvel entrainement est caractérisé par son nom, la distance, adresse, date, équipements utilisés et sa formule de tir (nombre de séries, volées/série et flèches/volée).

La création va déclencher l’entrainement. Il va saisir les points qu’il a eu à chaque tir jusqu’à finir ses séries.

A la fin de chaque volée/série, il pourra consulter les statistiques de ses tirs avec des calculs sur sa moyenne par volée, le pourcentage moyen de flèches en zone 9 et pourcentage de flèches en zone 10. Finalement, on fait construire un graphique représentant ces données.

Le back log est donc très précis et clair sur les fonctionnalités attendues.

**III-Organisation du projet**

Comment a-t-on organisé le déroulement et le travail ?

On mettra en lumière dans cette partie :

-Les choix du cycle de vie (et pourquoi ?).

-Les ressources utilisés (Matérielle, logicielle).

-Les rôles et responsabilités de chacun dans le projet.

-Identification des risques et les mesures prises pour les éviter.

-Planning des différentes taches.

Pour notre cycle de vie, nous avons choisi SCRUM pour son côté plus libre et flexibles par rapport à l’équipe de développement. Nous l’avons trouvé plus adapté au projet dans le sens où on sera amenés à utiliser plusieurs langages