**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

Présentation de notre Scrum team2

**Tapez le titre du chapitre (niveau 1)II**

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 ayant 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.

Cet 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 calcule des statistiques de tirs. On souhaiterai 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.

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

Créer un nouvel arc

Ce qui nous amènera à comment a-t-on organisé le déroulement et le travaille au sein du Scrum Team. 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.