qqqqq

**Projet Madera**

**RIL 2018-2020**

**R. CHRETIEN**

**A. BROCHARD**

**U. HASSED**

**V. HALLAY**

**Spécifications fonctionnelles**

Table des matières

[I. Contexte et introduction 3](#_Toc3968968)

[A. Redéfinition du besoin 3](#_Toc3968969)

[1. Introduction 3](#_Toc3968970)

[2. Redéfinition 3](#_Toc3968971)

[B. Note de cadrage 4](#_Toc3968972)

[1. Contexte 4](#_Toc3968973)

[2. Objectif 4](#_Toc3968974)

[3. Organisation du déroulement du projet 4](#_Toc3968975)

[II. Projet 4](#_Toc3968976)

[A. Rôle et Structure de l’équipe 4](#_Toc3968977)

[1. Projet agile 4](#_Toc3968978)

[2. Répartition des rôles 5](#_Toc3968979)

[B. Planning prévisionnel (Gantt) 5](#_Toc3968980)

[C. WBS 6](#_Toc3968981)

[D. Analyse des risques 6](#_Toc3968982)

[E. Gestion du système documentaire 7](#_Toc3968983)

[1. Versioning 7](#_Toc3968984)

[2. Gestion des fichiers 7](#_Toc3968985)

[3. Convention de nommage 8](#_Toc3968986)

[III. Produit 8](#_Toc3968987)

[A. PBS 8](#_Toc3968988)

[B. Diagramme de cas d’utilisations 9](#_Toc3968989)

# Contexte et introduction

## Redéfinition du besoin

### Introduction

Le projet « Madera » qui nous a été donné à faire a été fournis avec un document PDF Projet\_MADERA.pdf nous donnant le contexte, un organigramme, et l’expressions des besoins du client. Le but de notre document est de redéfinir les besoins clients afin d’y noter les objectifs du projet.

### Redéfinition

Le groupe Madera est une société spécialisée dans la réalisation en bois, maison terrasse, abri etc … Le but de notre projet est ciblé sur des maisons modulaires en bois de plein pied. Le logiciel actuel ne répond plus aux exigences de l’entreprise. Il y a de nouvelles règles de modélisation que nous définirons plus loin dans ce document.

Le groupe Madera souhaite avec cette application est de promouvoir la nouvelle gamme de maison modulaire en bois, et ce pour permettre la multiplication par trois du nombre de commande.

Ils souhaitent intégrer les fonctionnalités suivantes :

* La modélisation des maisons modulaires à partir de l’application et ainsi générer un plan de maison. Le commercial en présence du client disposera d’un choix d’éléments composant une maison modulaire définie par le bureau d’étude. Et ainsi pouvoir les assembler entre eux afin de créer un plan correspondant à la demande du client.

Dans la création de l’habitation le client choisi la ‘forme’, c’est-à-dire le socle sur lequel vas reposer la maison. Ensuite il murs extérieurs suivront la ‘forme’, le client pourra placer des ouvertures sur ces murs : murs, porte, baies-vitrées etc… A l’intérieur de la maison des murs pourront être placé mais seulement à partir de mur existant, et des ouvertures pourront être aussi placé sur ces murs. Le commercial pourra laisser le client choisir la composition des éléments de la maison, le toit est un élément à par entier.

* Générer un devis correspondant à la modélisation de l’habitation, qui prend en compte tous les composant placé, permet de récupérer son prix et calcul automatiquement le prix total HT et TTC. Il y aura aussi une liste des composants sélectionnés avec leur prix unitaire correspondant ainsi que la quantité de l’élément. Une fois que le devis est fini et accepté, une facture est générée avec la valeur d’acceptation du devis et le montant de la facture ne changera plus, même si les prix des matériaux nécessaires à la construction augmentent. Le prix indiqué sur la facture est fixe.

Chaque client est noté dans l’application comme un « projet », un projet peut avoir plusieurs plans de maisons ainsi donc plusieurs devis. Une liste de statut qui n’est pas encore défini sera à disposition durant l’avancée du projet mais on peut par exemple avoir : « En cours » ou « Abandonné ». Les différents plans sont modifiables et enregistrés automatiquement à la fin de l’édition. L’application devra être utilisable sans connexion internet ni connexion a un réseau entreprise et enfin même les plans refusés sont conservés.

Une fois que le client a accepté son devis, il est retransmis pour reprendre la procédure habituelle, envoie du devis et la première facture ainsi que la commande des différents matériaux pour la maison etc…

## Note de cadrage

### Contexte

### Objectif

### Organisation du déroulement du projet

# Projet

## Rôle et Structure de l’équipe

### Projet agile

Nous avons pour but de réaliser ce projet sous forme « Agile » afin de nous préparer à la suite de nos études dans le domaine de la gestion de projet.

La composition de l’équipe sera organisée en trois parties distinctes

Scrum Master :

Le Scrum Master a pour rôle de faire respecter les choix et suivre l’équipe de développement. C’est un facilitateur dans l’équipe. Il est l’interlocuteur principal et le porte-parole des développeurs. Il va aider à la collaboration entre le Product Owner et l’équipe de développement.

Product Owner :

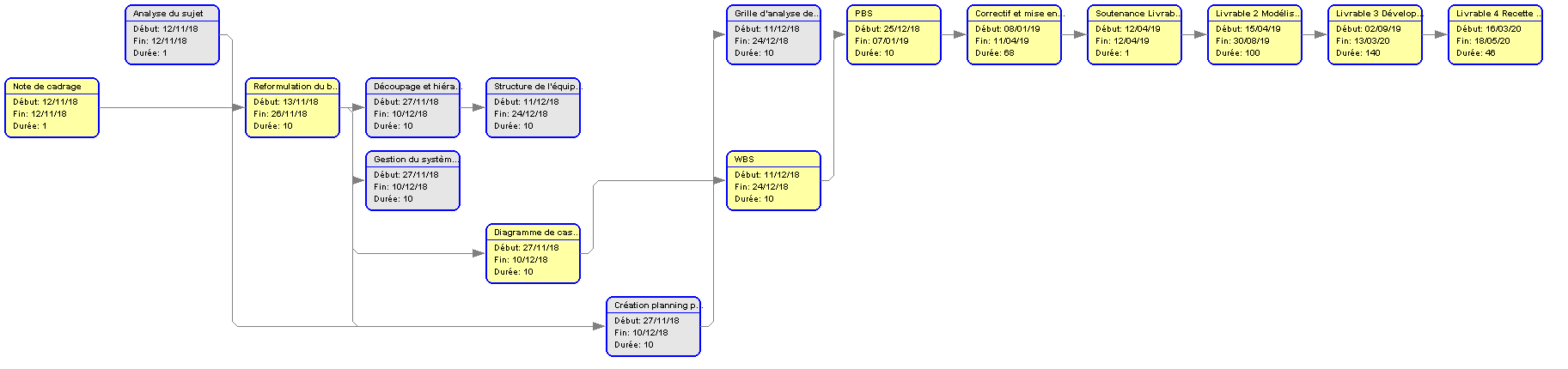
Le Product Owner est le représentant du produit. Il porte le message et les besoins essentiels provenant du métier. Il connaît les fonctionnalités requises et pourra moduler la solution en fonction de la philosophie du client. Il aura pour rôle de prioriser les fonctionnalités ou évolutions les plus importantes pour la réponse aux besoins. C’est donc lui qui est en charge d’orienter vers la direction à prendre et d’amener un maximum de valeur ajoutée.

Team Scrum :

L’équipe de développement est l’atout technique dans un projet agile. Elle doit être autonome même si le Scrum master à un regard sur les méthodes appliquées. L’équipe de développement doit avoir une vision transverse pour respecter le concept d’agilité. Elle est souvent composée de 3 à 9 membres. Leurs métiers sont développeurs, testeurs ou analystes. L’équipe de développement est en charge de la conception du produit. ​​​​​​​

### Répartition des rôles

## Planning prévisionnel (Gantt)



## WBS



## Analyse des risques

## Gestion du système documentaire

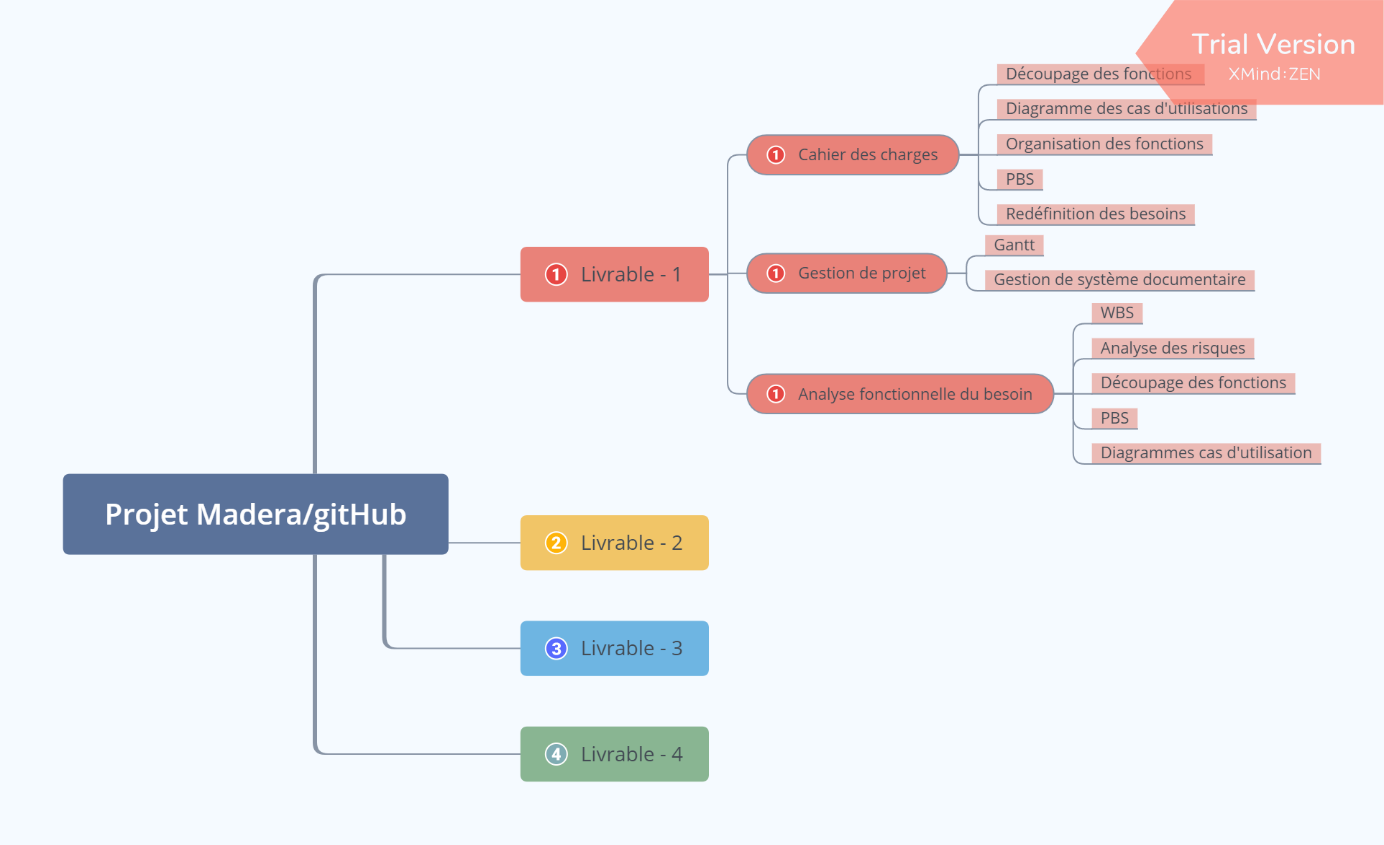
Ce document permet de définir les conventions de nommage et la gestion des fichiers du projet. Il permet également de décrire le versioning des livrables.

### Versioning

Dans le cadre du projet Madera nous avons décidé d’utiliser GitHub pour la gestion des versions et le stockage. Avec pour GitKraken pour client de git qui permet d’avoir une meilleure vision de l’avancée du projet ainsi que les branches allouées pour chacun. Il permettra d’avoir le partage du code lors de la phase de développement du Livrable 3 et une gestion des modifications et des versions du code.

### Gestion des fichiers

Voici le schéma de la gestion documentaire.



Nous pouvons voir sur le schéma ci-dessus que nous avons organisé les dossiers avec plusieurs livrables, ce qui simplifiera notre vision du projet. Pour détailler le livrable 1 nous avons décidé de créer trois sous dossier : Cahier des charges avec tout ce qui concerne le CDC, un dossier gestion du projet, ainsi que l’analyse fonctionnelle du besoin.

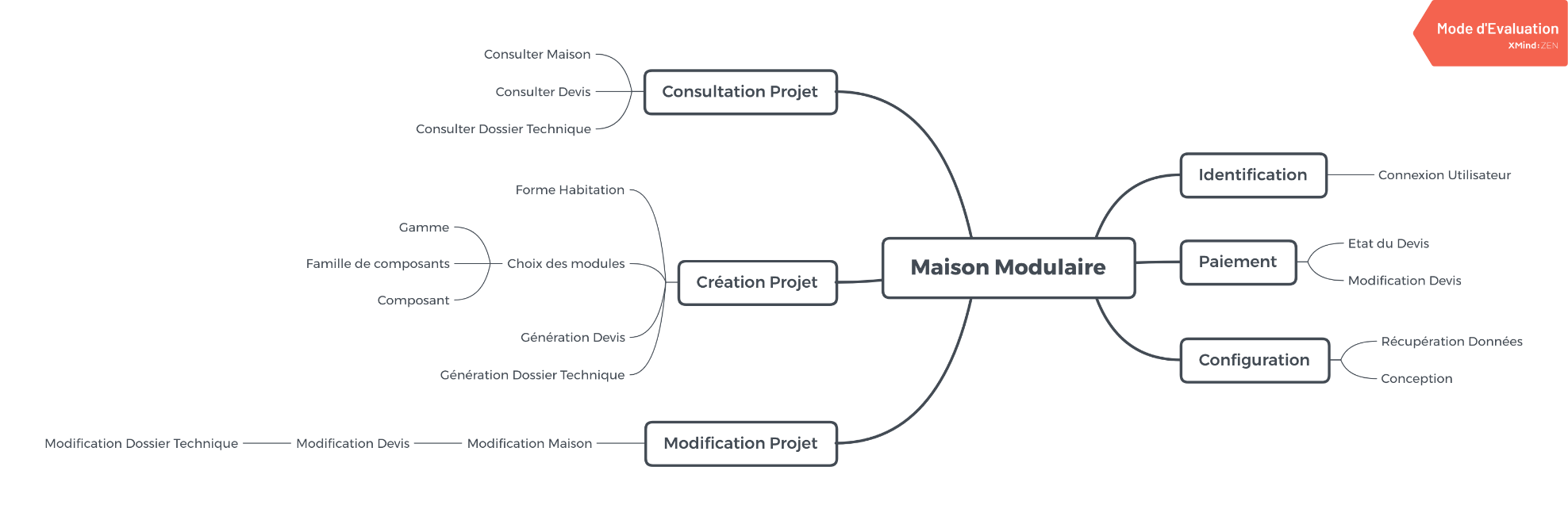
### Convention de nommage

La convention de nommage permet une unification des noms de dossier et fichier. Ce qui permet une meilleure lisibilité du projet, et de savoir l’utiliser d’un fichier juste par son nom. Voici les règles mise en place :

* Les documents et dossier devront avoir un nom explicite de son contenu.
* S’il y a plusieurs mots dans le nom du projet, ils doivent être séparés par un espace.
* Les noms de fichier et de dossier doivent commencer par une majuscule.
* Les fichiers doivent être dans un sous dossier et non à la racine du livrable « Livrable – X »

# Produit

## PBS



## Diagramme de cas d’utilisations