

Projet « TLJ »

Version 1.1

20/10/2015

Historique des révisions

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Date** | **Version** | **Description** | **Auteur** |
| 14/10/2015 | 1.0 | Première rédaction | T.D. J.T. |
| 20/10/2015 | 1.1 | Relecture | Equipe |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Sommaire

[Rôles et responsabilités 4](#_Toc432602575)

[Parties prenantes, rôles et coordonnées 4](#_Toc432602576)

[Organigramme de synthèse 4](#_Toc432602577)

[Modalités de déroulement du projet 5](#_Toc432602578)

[Gestion du board agile 5](#_Toc432602579)

[Evaluation des charges et calendrier cible 5](#_Toc432602580)

[Planification initiale 5](#_Toc432602581)

[Gestion du reporting et des relations avec les parties prenantes 6](#_Toc432602582)

[Gestion de la documentation 7](#_Toc432602583)

[Description des livrables 7](#_Toc432602584)

[Règles de validation 7](#_Toc432602585)

# Rôles et responsabilités

## Parties prenantes, rôles et coordonnées

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prénom Nom | Semestre/Filière  Société ou Association | Coordonnées | Catégorie | Rôles |
| Thibaud Duval | IN’TECHINFO  S3 | tduval@intechinfo.fr | MOE | Chef de projet |
| Léo Stéfani | IN’TECHINFO  S3 | stefani@intechinfo.fr | MOE | Développeur |
| Jérôme Tea | IN’TECHINFO  S3 | jtea@intechinfo.fr | MOE | Développeur |
| Olivier Spinelli | IN’TECH INFO | olivier.spinelli@invenietis.com | Enseignant suiveur | Aide à la conduite du projet  Conseils techniques |
| Antoine Raquillet | IN’TECH INFO | Antoine.raquillet@invenietis.com | Enseignant suiveur | Aide à la conduite du projet  Conseils techniques |

## Organigramme de synthèse

# Modalités de déroulement du projet

## Gestion du board agile

Un board Trello servira à la gestion et attribution des tâches au sein de l’équipe. Le chef de projet s’occupera de le faire évoluer au fur et à mesure des tâches accomplies.

Le board sera constitué d’une multitude de liste comme les tâches à effectuer, la progression des tâches et les tâches accomplies.

## Evaluation des charges et calendrier cible

Le projet sera sectionné en 5 itérations. La première, l’itération 0, comporte la création et la rédaction des documents d’avant-projet et se finira le vendredi 23 octobre au plus tard.

La seconde finira le 23 novembre et durera 28 jours soit 72 heures (6 séances de 3 heures de PI par semaine).

La troisième finira le 23 décembre et sera identique à la seconde itération.

La quatrième finira le 15 janvier et durera 14 jours soit 36 heures.

La cinquième itération sera une itération bonus et n’est pas limitée temporellement. Elle contient des fonctionnalités optionnelles qui pourront être appliquées au projet après la clôture du projet.

Le projet sera réalisé en 30 jours (6 heures par jours) et sera réparti entre les 3 membres du groupe pour un ratio de 90 jour/homme.

## Planification initiale

Itération 0 (2015/10/20) : Documents d’avant-projet.

Itération 1 (2015/11/23) : Diverses fonctions concernant le personnage principal, les cartes à différents niveaux et deux services urbains.

Itération 2 (2015/12/23) : Carte d’instance, différents systèmes (sauvegarde, combat, événement, notification, inventaire).

Itération 3 : (2016/01/15) : Ajout des multiples fonctionnalités concernant la guilde et la gestion de plusieurs équipes. Ajout également de nouveaux services urbains.

## Gestion du reporting et **des relations avec les parties prenantes**

L’équipe rendra compte aux suiveurs à travers des réunions lors des différentes itérations pour présenter sous forme de PowerPoint, les objectifs accomplis et leurs fonctionnements, les objectifs restants et l’évolution du planning.

Une réunion sera organisée toutes les deux semaines à partir du lancement du projet pour rendre compte des possibles difficultés rencontrées et informer de l’avancée du projet par rapport au planning initial.

Le reporting des membres de l’équipe au chef d’équipe se fera de vive voix ou par Skype à chaque accomplissement de tâche.

## **Gestion de la documentation**

**Règles de nommage :**

* Tous les caractères sont en minuscules
* Les espaces sont remplacés par des « \_ »
* Pour nommer les fichiers avec une date, écrire sous la forme AAAA.MM.JJ

**Règles de codage :**

* Commentaires et noms en anglais
* Les classes seront organisées selon cet ordre :
  + Champs
  + Constructeurs
  + Méthodes
  + Propriétés
* Ecrire les champs en camelCasing précédés d’un « \_ » (exemple : \_healPoint)
* Ecrire en PascalCasing les :
  + Namespaces
  + Propriétés
  + Méthodes
  + Événements
* Les noms des méthodes commenceront par un verbe

**Organisation des dossiers informatiques :**

* Solution (tout le projet)
  + Projet (toutes les cartes)
    - Class (monde)
    - Class (instance)
  + Projet (événements)
    - Class (rencontre)
    - Class (combat)

Le stockage des fichiers se fera grâce à Github.

## Description des livrables

Chaque fin d’itération engendrera une réunion entre l’équipe et les suiveurs qui permettra de présenter les objectifs fixés, montrer leurs utilités et les objectifs pour l’itération suivante via un PowerPoint.

## Règles de validation

La majorité des livrables seront des bibliothèques de classes en C# qui seront uniquement validées après le passage de multiples tests unitaires puis seront déplacées de leur dossier d’origine à un emplacement prévu pour les bibliothèques fonctionnelles avec l’outil Git.

Les autres livrables seront jugés par le reste de l’équipe lors de leur finalisation.