Victor Bélanger, Maxime Paulin et David Mamina

Cégep de SEpt-Îles | Technique Informatique

420-68P-SI PROJET Android

2022/04/11

CHARTE DE PROJET

Suivis individuel E-sport

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nom du projet | | |
| Application Android pour entrainement eSport | | |
|  |  |  |
| Client |  | Chef et Responsable du projet et du document |
| Yves Girard |  | Victor Bélanger |
|  |  |  |
|  |  | Membres du projet |
|  |  | Maxime Paulin et David Mamina |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Suivi des modifications de la Charte de projet | | |
| Version | Date | Description des changements |
| 1.0 | 2022-04-11 | Document de base |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

Table des matières

[Information sur le projet 1](#_Toc100565673)

[Objectif du projet 1](#_Toc100565674)

[Prendre en note les entrainements effectuer 1](#_Toc100565675)

[Mettre des notes personnelles 1](#_Toc100565676)

[Ajouter des photos après l’entrainement 1](#_Toc100565677)

[Exporter la liste d’activité aux responsable (format PDF) 2](#_Toc100565678)

[Implémentation d’une basse de donnée interne au téléphone 2](#_Toc100565679)

[Interface pour voir tous les entrainements 2](#_Toc100565680)

[Facteurs clés au succès du projet 3](#_Toc100565681)

[Risques 4](#_Toc100565682)

[Planification du Projet (Survol) 5](#_Toc100565683)

[Partie Prenante 7](#_Toc100565684)

[Les responsabilités des membres du projet 8](#_Toc100565685)

[Validations / Signatures 8](#_Toc100565686)

# Information sur le projet

Le projet consiste à créer une application mobile pour les athlètes et les entraineurs des équipes d’eSports au cégep de Sept-Îles. L’application aidera les athlètes à faire des suivis pour leur coach, prendre des notes personnelles, voir ses entrainements antérieurs et de les tenir informés des entrainements qu’ils ont effectués.

# Objectif du projet

## Prendre en note les entrainements effectuer

Les athlètes de eSport vont pouvoir mettre le nom de l’exercice et les différents paramètres. (Nom du sport, distance parcourue, l’intensité et le temps)

## Mettre des notes personnelles

Pour chaque séances, L’athlète pourra mettre des notes personnelles liées aux exercices et à ça routine d’entrainement.

## Ajouter des photos après l’entrainement

Les athlètes devront mettre des photos après leurs entrainement comme preuve qu’ils ont effectué l’entrainement.

## Exporter la liste d’activité aux responsable (format PDF)

Ils vont pouvoir prendre toutes les feuilles d’entrainement qu’ils ont entrez depuis le début et l’exporter dans un fichier PDF pour se servir de cela comme preuve à leur coach.

## Interface pour voir tous les entrainements

Les athlètes peuvent aller voir les entrainements antérieurs dans une liste déroulante.

# Facteurs clés au succès du projet

Pour pouvoir assurer un certain minimum de qualité et de remettre un résultat adéquat au client, voici les facteurs clés au succès du projet :

* Respect des échéances et temps déterminés sur la charte de projet.
* Recherche et collecte exhaustif de la documentation liée aux ressources utilisé dans le projet.
* Programmation fonctionnelle et preuve de concept approuvé et supervisé par un enseignant.
* Créer des interfaces clair et concis, et le montrer au client pour s’assurer de la qualité
* Révision du code par les membres du projet pour assurer une qualité de la programmation et de la modularité du code.
* Faire des pratiques orales pour la présentation de l’application final.

# Risques

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Échantillon des risques importants dans le projet** | | |
| **Les risques présents dans le projet** | **Les impacts sur le projet** | **Actions pour minimiser le risque** |
| Corruption des données informatiques | Temps de développement étendu. | Les données informatiques seront dupliquées régulièrement pour éviter une perte totale des données. |
| Temps avec le client limité | Incertitude sur la direction prévue sur le projet. Possibilité d’hésitations. | Une foire à question sera prévue durant chaque rencontre client pour avoir une meilleure idée de la vision du client et pour maximiser le temps (au besoin). |
| Temps de développement limité | Nos objectifs sont limités. | Évaluer d’avance les objectifs et communication claire avec le client. |
| Covid | Perte de temps sur le projet. | Des actions de prévention et des règles sanitaires sont mise en place pour prévoir un contact avec le virus. |

# Planification du Projet (Survol)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Jalons | **Num.** | Tâches | Heures Prévues |
| Préparation du projet | **0.0** | Étude du système existent | 3 |
|  | **0.1** | Création d'un prototype | 3 |
|  | **0.2** | Premier contact avec le client | 2 |
|  | **0.3** | Première itération du prototype avec recommandation du client | 2 |
|  | **0.4** | Phase documentation | 1 |
| Prendre en note/ les entrainements effectuer | **1.0** | Recherche d'un algo pour l'objectif | 6 |
|  | **1.1** | Créer l'interface | 7 |
|  | **1.2** | Programmer les sélecteurs (date picker et time picker) | 3 |
|  | **1.3** | Programmer les entrées usagés | 5 |
|  | **1.4** | Phase testing/Debugging | 4 |
|  | **1.5** | Rencontre client pour montrer le résultat | 2 |
|  | **1.6** | Modifier le programme selon les recommandations client | 6 |
|  | **1.7** | Phase documentation | 1 |
| Mettre des notes personnelles | **2.0** | Recherche d'un algo pour l'objectif | 1 |
|  | **2.1** | Boite multiligne pour prendre des notes à la fin du formulaire | 2 |
|  | **2.2** | Modifier le programme selon les recommandations client | 2 |
|  | **2.3** | Phase documentation | 1 |
| Ajouter des photos après l’entrainement | **3.0** | Recherche d'un algo pour l'objectif | 2 |
|  | **3.1** | Implémentation du bouton et afficher la photo au rapport | 3 |
|  | **3.2** | Rencontre client pour montrer le résultat | 1 |
|  | **3.3** | Modifier le programme selon les recommandations client | 2 |
|  | **3.4** | Phase documentation | 1 |
| Exporter la liste d’activité aux responsable (format PDF) | **4.0** | Recherche sur un algo approprié | 4 |
|  | **4.1** | Prendre l'information de la BD | 4 |
|  | **4.2** | Formater dans un fichier PDF | 7 |
|  | **4.3** | Création d'un document | 2 |
|  | **4.4** | Phase documentation | 1 |
| Implémentation d’une base de données interne au téléphone | **5.0** | Planification de la BD | 4 |
|  | **5.1** | Création de la BD avec SQLI | 2 |
|  | **5.2** | Programmation de code pour entrer des données dans la BD | 7 |
|  | **5.3** | Mettre les données dans la BD | 1 |
|  | **5.4** | Phase test / debug | 3 |
|  | **5.5** | Phase documentation | 1 |
| Interface pour voir tous les entrainements | **6.0** | Planification de l'interface | 1 |
|  | **6.1** | Programmation de l'interface | 3 |
|  | **6.2** | Programmation de l'affichage des dernières semaines | 5 |
|  | **6.3** | Phase test / debug | 2 |
|  | **6.4** | Phase documentation | 1 |
|  | **7.0** | Préparation oral | 3 |
|  | **7.1** | Pratiquer l'oral | 2 |
| Fermeture du projet | **7.2** | Rencontre client pour présenter l'application final | 3 |
|  | **7.3** | Clôture du projet | 1 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Temps mis sur le projet** | |
| Heures par semaine sur le projet : | 10 |
| Nombre de semaines scolaires : | 5 |
| Total d'heures par personne mis sur le projet : | 50 |
| **Étapes** | **Heures prévues** |
| Préparation du projet | 11 |
| Prendre en note/ les entrainements effectuer | 34 |
| Mettre des notes personnelles | 6 |
| Ajouter des photos après l’entrainement | 9 |
| Exporter la liste d’activité aux responsable (format PDF) | 18 |
| Implémentation d’une base de données interne au téléphone | 18 |
| Interface pour voir tous les entrainements | 12 |
| Fermeture du projet | 9 |
| Heure total | 117 |

# Partie Prenante

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nom des participants** | **Rôle/Responsabilité** | **Description du participant** | **Indirect?** |
| Victor Bélanger | Chef de projet | Personne qui va gérer les documents a remettre au client et les membres du projet. |  |
| Maxime Paulin et David Mamina | Membre du projet | Participe au développement du projet |  |
| Guy Toutant | Superviseur du projet | Enseignant qui guidera l’étudiant durant toute la durée du projet |  |
| Cégep de Sept-Îles | Institution scolaire | Permet l’exécution du projet et des tests | **O** |
| Yves Girard | Client | Personne qui a lancé la demande du projet et qui attend un résultat |  |

# Les responsabilités des membres du projet

Les membres du projet sont désignés à apporter le projet à un résultat satisfaisant au client selon les critères écrit sur la charte de projet. Le chef de projet sera responsable des communications internes et externes avec les participants directs avec le projet et à la coopération avec ceux-ci.

Si le client à des questions, seulement le chef du projet pourront recevoir et répondre directement avec lui.

# Validations / Signatures

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
| Chef du projet |  |  | Membres du projet |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Membres du projet |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Superviseur du projet |  |  | Client |