

Titre (nom) du projet



Eithan Sanchez Filipe – Grp1D
ETML
32p
Xavier Carrel

Table des matières

1	SPÉCIFICATIONS.....	3
1.1	TITRE	3
1.2	DESCRIPTION	3
1.3	MATÉRIEL ET LOGICIELS À DISPOSITION	3
1.4	PRÉREQUIS.....	3
1.5	CAHIER DES CHARGES.....	3
1.5.1	Objectifs et portée du projet	3
1.5.2	Caractéristiques des utilisateurs et impacts.....	3
1.5.3	Fonctionnalités requises (du point de vue de l'utilisateur).....	3
1.5.4	Contraintes.....	4
1.5.5	Travail à réaliser par l'apprenti.....	4
1.5.6	Si le temps le permet	4
1.5.7	Méthodes de validation des solutions	4
1.6	ÉLÉMENTS ÉVALUÉS.....	4
2	PLANIFICATION INITIALE.....	4
3	ANALYSE FONCTIONNELLE.....	5
4	CONCEPTION	9
4.1	ARCHITECTURE.....	9
4.2	MODÈLES DE DONNÉE.....	9
4.3	IMPLÉMENTATIONS SPÉCIFIQUES.....	9
5	RÉALISATION	9
5.1	ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL.....	9
5.2	PLANIFICATION DÉTAILLÉE	9
5.3	JOURNAL DE BORD	9
6	TESTS.....	9
6.1	STRATÉGIE DE TEST	9
6.2	DOSSIER DES TESTS.....	9
6.3	PROBLÈMES RESTANTS.....	9
7	CONCLUSION.....	10
7.1	BILAN DES FONCTIONNALITÉS DEMANDÉES	10
7.2	BILAN DE LA PLANIFICATION.....	10
7.3	BILAN PERSONNEL	10
8	DIVERS.....	10
8.1	JOURNAL DE TRAVAIL	10
8.2	BIBLIOGRAPHIE	10
8.3	WEBGRAPHIE	10
9	ANNEXES	10

1 SPÉCIFICATIONS

1.1 Titre

Hôtel de luxe

Construction d'un Hôtel de luxe par l'entreprise Latruelle SàRL

1.2 Description

Le Projet consiste à construire un bâtiment de notre choix dans un logiciel de création de plan se nommant « Sweethome3d ».

Ce projet sera réalisé dans le contexte du module 306. Ce module consiste à Réaliser de petits projets en équipe avec des objectifs et des exigences clairement définis ainsi que des ressources et des délais imposés.

1.3 Matériel et logiciels à disposition

A compléter par ce qui est nécessaire pour le démarrage ...

1.4 Prérequis

A compléter par une description des compétences, des connaissances et de la formation minimum pour être à même de réaliser le projet ...

1.5 Cahier des charges

1.5.1 Objectifs et portée du projet

A compléter. Il s'agit d'ébaucher des réponses aux questions de l'acronyme CQCOQP (Combien, Quoi, Qui, Comment, Où, Quand, Pourquoi)

1.5.2 Caractéristiques des utilisateurs et impacts

A compléter... Il s'agit d'identifier le(s) profil(s) de(s) utilisateur-trice(s) type, et les conséquences que cela va avoir sur la conception (couleurs, ergonomie, utilisation, etc.)

1.5.3 Fonctionnalités requises (du point de vue de l'utilisateur)

A compléter par une espèce de mode d'emploi du produit. S'il s'agissait d'une montre, décrire qu'à part l'heure, il y aura la possibilité d'utiliser un chronomètre, un réveil, ...

1.5.4 Contraintes

Sécurité, backups, disponibilité, système utilisé, interfaces avec autres logiciels, etc.

1.5.5 Travail à réaliser par l'apprenti

Décrire à quoi doit ressembler le travail produit, ce qu'il faudra rendre ...

1.5.6 Si le temps le permet ...

Objectifs complémentaires au cas où le projet n'est pas assez ambitieux dans le temps imparti...

1.5.7 Méthodes de validation des solutions

Comment les tests vont être entrepris, quels tests doivent être entrepris, etc....

1.6 Eléments évalués

Cette section doit être élaborée et validée avec le chef de projet.

Les éléments évalués peuvent être choisis dans la liste suivante :

- Le rapport
- Les planifications (initiale et détaillée)
- Le journal de travail
- Le code et les commentaires
- Etat de fonctionnement du produit livré
- Les documentations de mise en œuvre et d'utilisation
- Possibilité de transmettre le travail à une personne extérieure pour le terminer, le corriger ou le compléter
- Compréhension du travail

2 PLANIFICATION INITIALE

Ce paragraphe présente tout d'abord les éléments de planning connus dès le départ

- Date de début
- Date de fin
- Vacances et congés
- Nombre d'heures par semaine dédiées au projet

On propose ensuite une découpe en sprints. Pour chaque sprint, on spécifie :

- Le but du sprint
- La date/heure de la sprint review

3 ANALYSE FONCTIONNELLE

3.1.1 Cuisine

En tant que cuisinier Je veux avoir un espace de travail complet Afin de pour cuisiner pour le restaurant

Tests d'acceptance:	
Interrupteur	Quand je rentre dans la cuisine, sur le mur à ma gauche, Il y a un interrupteur pour la lumière
Plan de travail	Dans toute la pièce Il y a des plans de travail dispersés à environ 1m50 les uns des autres
Plan de cuisson	Collé à chaque plan de travail Il y a un plan de cuisson à 4 plaques à induction
Vaisselle	Au coin de la pièce Il y a un large plan avec évier, séchoir pour faire la vaisselle
Lumière	Au plafond Il y a deux grandes lumières qui éclairent bien toute la pièce
Porte de service	Sur un mur de la pièce Il y a deux portes battantes avec fenêtres rondes qui mènent sur le restaurant pour servir
Porte du personnel	Sur un mur de la pièce Il y a une porte simple qui vient de l'extérieur pour le personnel de la cuisine
Fourneaux	Sur un mur de la pièce Il y a quatre fours

3.1.2 Chambre

En tant que Client Je veux avoir une chambre confortable et lumineuse Pour dormir confortablement et profiter de mes vacances

Tests d'acceptance:	
Vue par la/les fenêtre(s)	Dans la chambre quand je suis sur le lit je vois par la/les fenêtre une magnifique vue
Toilette	Dans la chambre quand je dois aller au toilette elles sentent bon, sont luxueuses et sont bien équipé
Porte-manteau	Quand je rentre dans la chambre Il y a à côté de la porte un porte-manteau pour accueillir les vestes de tous les utilisateurs de la chambre.
Douche	Quand je rentre dans la salle de bain de la chambre il y a une douche équipé avec de l'eau froide et de l'eau chaude
Table	Dans la chambre Il y a une table accompagner d'une théière, d'une cafetière, de tasse pour chaque utilisateur de la chambre, de cuillères, de sucre, de sachet de thé de différents goût et différentes capsules à café
Chargeur	Sur chaque lit (pour une personne) dans la chambre il y a une prise à moins de 1 mètre
Chauffage	En hiver, quand il fait froid Il y a assez de chauffage que j'ai la possibilités de démarrer pour avoir chaud.
TV	Quand je suis dans n'importe le quelle des lits je vois au minimum une télévision (sachant qu'il y en a au maximum 2)

3.1.3 Salle de sport

En tant que sportif Je veux pouvoir m'entraîner avec dans le calme Pour pouvoir me concentrer dans mes séances

Tests d'acceptance:	
Interrupteur	Quand je rentre dans la salle Il y a un interrupteur
Eau	Quand je veux boire Il y a un réservoir et des gobelets à disposition

Serviettes	Quand je veux m'essuyer le visage Il y a des serviettes à disposition
Bac à serviettes	Quand j'ai fini ma séance Il y a un bac pour jeter ma serviette
Vestiaire	Quand je rentre dans la salle Il y a un vestiaire pour se changer
Casiers	Quand je rentre dans le vestiaire Il y a des casiers pour que l'on ne me vole pas mes affaires
Poubelle	Quand je sors du vestiaire Il y a une poubelle pour jeter mes déchets
Prise	Quand je rentre dans la salle et dans le vestiaire Il y a des prises murales pour charger mon téléphone

3.1.4 SPA

En tant que visiteur je veux pouvoir accéder à des bains à remous, un hammam et autres dans l'hôtel pour profiter de mon séjour dans cet hôtel.

Tests d'acceptance:	
Piscine	Si je veux aller faire du sport en nageant il y a une piscine calme avec des lignées pour nager. Il y a une lignée par vitesse et il y a 3 vitesses indiqués: Lente, Moyen, Rapide pour séparer les nageurs en niveau.
Bains à remous	Quand je veux me détendre il y a des bains chaud avec 10 sièges qui propulse des bulles pour faire des massages au utilisateurs.
vestiaires	Pour les utilisateurs, avant d'entrer dans le SPA il y a un passage dans des vestiaires avec des casier sécurisé par une clé et des douches pour que les utilisateurs puissent se changer garder leurs affaires en sécurité et se doucher.
Sécurité	Sur le côté de la piscine en cas d'accidents il y a des bouées de sauvetage
Bar (dans l'eau)	Dans la piscine Il y a un bar avec des cocktails
Lumières	Dans les piscines au fond il y a des lumières de plusieurs couleurs pour donner une ambiance spécifique au SPA
toilettes	Sur les côtés du SPA il y a des toilettes pour hommes et pour femmes séparés équipé de 3 lavabos et 3 toilettes chacun
ticket d'entrée	à l'entrée du SPA Il y a des tourniquets pour valider notre entrer et notre sortie

3.1.5 Restaurant

en tant que consommateur je veux pouvoir manger sans aucun soucis pour me nourrir et passer un bon moment avec ma famille

Tests d'acceptance:	
entrée	quand je rentre par la porte du restaurant il y a une petite réception avec une personne qui puisse m'amener auprès de ma table
table	dans le restaurant il y a plusieurs table de différentes tailles
chaises	auprès de chaque table il y a un certain nombre de chaises
comptoir	au fond du restaurant il y a un comptoir et une caisse
prises murales	à côté de certaines table il y a de prises murales
toilettes	dans le restaurant il y a des toilettes
services	sur les tables il y a des services
assiettes	sur les tables entre les services il y a des assiettes

3.1.6 Bar

En tant que client Je veux pouvoir boire m'asseoir afin d'être confortable et passer un bon moment Pour me reposer

Tests d'acceptance:

Porte du personnel	Sur un mur de la pièce Il y a une porte qui vient des vestiaires du personnel
Porte d'entrée	Sur un mur de la pièce Il y a une porte
Interrupteur	A côté de la porte du personnel Il y a un interrupteur pour la lumière
Lumières	Au plafond Il y a des longs LEDs de couleur
Bar	A côté de la porte du personnel Il y a un comptoir avec des verres
Sièges	Au comptoir Il y a des sièges hauts
Tables	Dispersées dans la pièce Il y a des tables basses d'apéro
Chaises	Autour de chaque table Il y a entre 3 et 6 chaises pour s'asseoir

3.1.7 Salle de jeu

en tant qu'utilisateur je veux pouvoir m'amuser pour passer du bon temps avec ma famille

Tests d'acceptance:	
billard	dans la salle vers le milieu il y a une table de billard
ping pong	à côté de la table de billard il y a une table de ping pong
fléchettes	coller au mur au fond de la salle il y a un jeu de fléchettes
air hockey	à côté des fléchettes il y a une table pour jouer au air hockey
prises murales	vers chaque coin de la salle il y a plusieurs prises murales
poufs	dans un coin vide il y a plusieurs poufs
bibliothèque	vers les poufs il y a une bibliothèque avec des livres dedans
sélecta	à l'entrée a droite il y a un sélecta

3.1.8 Salle de logistique

En tant qu'employés Nous voulons des lieux à chaque étages de stockages et de nettoyage qui stocke les outils de nettoyage les linges, draps, etc. propre pour le nettoyage des chambres et possède des machines à laver le linge pour laver les matériels stockés.

Tests d'acceptance:	
Nettoyage des linges	Dans une salle de logistique à côtés des armoires de stockages des linges, draps, etc. Il y a 2 machines à laver le linge qui fonctionne
Stockage linges	A côtés des machines à laver le linge il y a assez d'armoire pour stocker les draps et les linges de toutes les chambres de l'étage
par étage	Sur chaque étages Il y a une salle de logistique

3.1.9 Piscine

en tant qu'utilisateur je peux me baigner pour avoir moins chaud et m'amuser

Tests d'acceptance:	
piscine	quand je regarde derrière le bâtiment j'y vois une piscine
eau	quand je regarde dans la piscine je vois qu'elle est rempli d'eau
plongeoir	quand je regarde a côté de la piscine j'y vois plusieurs plongeoirs de différentes tailles
chaises longues	à côté de la piscine il y a des chaises longues disposées en ligne
trousse de soin	sur le mur du bâtiment a côté de la piscine il y a une trousse de soin
douches	juste avant l'entrée au bâtiment il y a 2 douches
parasols	à côté des chaises longues il y a des parasols disposées de façon a la libre utilisation
gazon	à côté de la piscine il y a une petite zone de gazon

3.1.10 Vestiaire du personnel

En tant que membre du personnel Je veux pouvoir poser mes affaires et avoir accès à ma pièce de travail	
Tests d'acceptance:	
Porte-manteaux	Dans le vestiaire Il y a des porte-manteaux pour entreposer les vestes
Casiers	Dans le vestiaires Il y a des casiers pour ranger ses habits et ses affaires personnelles
Interrupteur	A côté de la porte qui vient de l'extérieur de l'hôtel Il y a un interrupteur pour la lumière
Banc	Au milieu de la pièce, Il y a un long banc pour que le personnel puisse s'asseoir pour se changer
Lumière	Au milieu du plafond, Il y a une grande lampe qui traverse la pièce dans la longueur
Carrelage	Sur le sol de la pièce, Il y a du carrelage
Porte	A l'entrée de la pièce, Il y a une porte qui donne sur l'extérieur de l'hôtel
Portes conductrices	Sur les tous les murs sauf celui où est la porte d'entrée, Il y a des portes qui mènent aux différentes pièces de l'hôtel

3.1.11 Réception

en tant que réceptionniste je veux pouvoir inscrire des client, imprimé, faire des appels pour pouvoir faire mon travail	
Tests d'acceptance:	
bureau	Quand je rentre par la porte principale de l'hôtel je marche 7 m, je suis collé au bureau de la réception et je vois que 7m derrière le bureau il y a un mûr de 6m de largeur
distance	
téléphone	Sur le côté du bureau, il y a un téléphone de bureau proposant comme fonctionnalité les conférences vidéo.
ordinateur	en dessous du bureau il y a un ordinateur assez puissant pour faire de la bureautique
imprimante	collé au mur en face de celui qui contient la porte il y a une imprimante sur un meuble prévue à cette effet mesurant 1m sur 0.8 m et au total mesurant 1.2 m de hauteur.
réception	Quand je suis assis sur la chaise du réceptionniste et que je regarde le bureau, tout autour de moi sauf ou il le côté ou il y a le bureau il y a des mûr et une porte.
chaise	Quand je rentre par la porte d'entrée principale de l'hôtel je vois en face un bureau suivi d'une chaise puis d'un mûr.
périphériques	sur la table quand j'y regarde j'y vois un clavier et une souris
corbeille	sous la table il y a une corbeille
porte	Quand je suis dans la réception et que je sors par la porte de celle-ci, j'arrive en face de l'ascenseur.
Etage	la réception est au 1er étage

L'analyse fonctionnelle est rendue ici sous forme de User Stories, inclus tests d'acceptance et maquettes.

Si le projet est géré avec IceScrum, le contenu de ce chapitre peut être généré de manière semi-automatique avec StoriesOverview (IceScrub)

4 CONCEPTION

4.1 Architecture

Ce chapitre décrit de manière avant tout graphique les divers composants que le projet va fournir, ainsi que ses interfaces vers le monde extérieur

4.2 Modèles de donnée

Ce chapitre est toujours applicable à un projet de développement. Il n'est que parfois applicable à un projet système ou réseau.

Le chapitre contient toujours au moins un modèle conceptuel de données (dictionnaire de données)

Si le projet inclut une base de données, ce chapitre contiendra également un modèle logique des données.

4.3 Implémentations spécifiques

Ce paragraphe décrit de manière détaillée le fonctionnement de points particuliers qu'un développeur externe ne peut que difficilement saisir à la simple lecture du code.

- Autant que possible de manière graphique, imagée, tableaux, etc.
- Tous les cas particuliers devraient y être spécifiés...
- Justifier les choix

5 RÉALISATION

5.1 Installation de l'environnement de travail

Cette partie permet de reproduire ou reprendre le projet par un tiers.

- Versions des outils logiciels utilisés (OS, applications, pilotes, librairies, etc.)
- Configurations spéciales des outils (Equipements, PC, machines, outillage, etc.)
- Arbres des documents produits.
- Comment accéder au code (repository)

5.2 Installation

Ce chapitre décrit comment mettre en œuvre le produit dans un environnement de test (staging server) et/ou de production

5.3 Planification détaillée

Liste des sprints avec les stories qui ont été réalisées dans chacun.

On doit pouvoir voir si une story a été débutée dans un sprint mais terminée dans un autre.

5.4 Journal de Bord

Historique des modifications demandées (ou nécessaires) aux spécifications détaillées.
Date, raison, description, etc.

6 TESTS

6.1 Stratégie de test

Qui, quand, avec quelles données, dans quel ordre, etc.

6.2 Dossier des tests

On dresse le bilan des tests effectués (qui, quand, avec quelles données...) sous forme de procédure. Lorsque cela est possible, fournir un tableau des tests effectués avec les résultats obtenus et les actions à entreprendre en conséquence (et une estimation de leur durée).

Expliquer les raisons si des tests prévus n'ont pas pu être effectués .

6.3 Problèmes restants

Liste des bugs répertoriés avec

- Date de découverte
- Impact
- Comment le contourner

- Piste de résolution

7 CONCLUSION

7.1 Bilan des fonctionnalités demandées

Il s'agit de reprendre point par point les fonctionnalités décrites dans les spécifications de départ et de définir si elles sont atteintes ou pas, et pourquoi.

Si ce n'est pas le cas, estimer en « % » ou en « temps supplémentaire » le travail qu'il reste à accomplir pour terminer le tout.

7.2 Bilan de la planification

Distinguer et expliquer les tâches qui ont généré des retards ou de l'avance dans la gestion du projet. Indiquer les différences entre les planifications initiales et détaillées avec le journal de travail.

7.3 Bilan personnel

Si c'était à refaire:

- Qu'est-ce qu'il faudrait garder ? Les plus et les moins ?
- Qu'est-ce qu'il faudrait gérer, réaliser ou traiter différemment ?

Qu'est-ce que ce projet m'a appris ?

Suite à donner, améliorations souhaitables, ...

Remerciements, signature, etc.

8 DIVERS

8.1 Journal de travail

Date, activité (description qui permet de reproduire le cheminement du projet), durée, liens et références sur des documents externes. Lorsqu'une activité de recherches a été entreprise, il convient d'énumérer ce qui a été trouvé, avec les références.

8.2 Bibliographie

Références des livres, revues et publications utilisés durant le projet.

8.3 Webographie

Références des sites Internet consultés durant le projet.

9 ANNEXES

Listing du code source (partiel ou, plus rarement complet)

Guide(s) d'utilisation et/ou guide de l'administrateur

Etat ou « dump » de la configuration des équipements (routeur, switch, robot, etc.).

Extraits de catalogue, documentation de fabricant, etc.