

Plateforme Agora

ANALYSE DES RISQUES

Version: 0.7
Date: 30/05/2023
Rédigé par: Yacine Ben Ahmed
Relu par: Yacine Ben Ahmed, Corentin Pille, Mohamed Cherfi, Anass El Gharbaoui, Sid Ahmed Brahimi, Robin Sapin, Michel Nassalang
Approuvé par:
Signature:

MISES À JOUR

Version	Date	Modifications réalisées
0.1	07/12/2023	Création Premier aperçu des difficultés et risques généraux à tous les projets
0.2	21/12/2023	Organisation des risques selon critères Evaluation et gestion des risques
0.3	24/12/2023	Modification du risque R3.3
0.4	23/01/2024	Modification/reformulation des solutions préventives et curatives pour l'ensemble des risques
0.5	24/01/2024	Le risque sur l'intégration des jeux sur la plateforme a été déplacé dans la partie risque technique (maintenant R4.3 au lieu de R3.3) Le risque sur les fonctionnalités non conformes a été déplacé dans la partie risque lié au contrat (maintenant R2.2 au lieu de R4.3)
0.6	26/01/2024	Complétion du risque R4.2 en ajoutant le cas où la correction du bug n'aboutit pas. Rajout du risque R3.3 "Mauvaise communication"
0.7	30/05/2024	Ajout des risques du suivi des risques pendant le développement du projet

Figure 1 Tableau des mises à jour

Table des matières:

1. Introduction	5
2. Particularité du projet	5
3. Définition du besoin	6
4. Disponibilité des acteurs et ressources	6
5. Composition de l'équipe	7
6. Analyse des risque	8
6.1 Identification des risques	8
6.2 Evaluation et gestion des risques initiaux	8

1. Introduction

L'analyse des risques (ADR) est un document nécessaire dans un projet car il y répertorie tous les potentiels problèmes, leurs sévérité et les solutions possibles. Un projet se déroule rarement sans problèmes, il est donc important de les identifier et de les analyser, d'où la présence et l'importance de ce document.

Ce document sera mis à jour à la survenue ou à la résolution de chaque risque, préalablement identifiés ou non après un consensus de l'équipe. De plus, une réévaluation des probabilités et des degrés d'impacts des différents risques sera effectuée en milieu de développement et en fin de développement afin d'y inclure les retours d'expériences.

2. Particularité du projet

Ce projet a pour objectif de recréer la plateforme de jeux en s'aidant d'une application web déjà existante, celle qui doit être remplacée.

Le projet est divisé en deux majeures parties et donc en deux groupes:

- Le groupe 1 chargé du développement des jeux
- Le groupe 2 chargé du développement de la plateforme

Pour le groupe 2, nous devons nous occuper de produire une plateforme ergonomique permettant à des utilisateurs de créer des parties liées à des jeux. Nous devons aussi mettre en place des outils de communications dans l'enceinte de cette plateforme (tchat et forum).

Nous avons l'avantage que les technologies utilisées sont gratuites et accessibles.

Le projet nécessite le développement d'une partie serveur qui sera utilisé par les deux parties du projet pour échanger diverses ressources concernant les parties et les joueurs.

3. Définition du besoin

Comme convenu avec notre client, l'objectif est de réaliser une plateforme web reprenant les fonctionnalités de l'ancienne plateforme Agora ainsi que de nouvelles fonctionnalités réclamées comme:

- Différents forums de discussions entre les joueurs
- Un tchat de discussions en partie
- Une messagerie interne à chaque joueur
- Un historique des parties consultables

Ces besoins sont définis en détails dans la Spécification Technique des Besoins.

4. Disponibilité des acteurs et ressources

Prendre rendez-vous avec le client ainsi qu'avec les membres du projet peut s'avérer compliqué. C'est pourquoi nous devons connaître nos disponibilités ainsi que celles de notre client.

- M. Caron (client) est disponible pour des rendez-vous physiques toutes les semaines et est toujours joignable par mail.
- Stéphane Buresi (référent technique) est disponible pour des rendez-vous en visio chaque semaine (avec des créneaux très limités) et est joignable par mail.
- Nous sommes également disponibles pour nous réunir de manière régulière (grâce à un emploi du temps synchronisé).
- Le code source du projet précédent et sa documentation sont à disposition.

5. Composition de l'équipe

Notre équipe est constituée de sept membres dont voici les compétences de chacun:

- Yacine Ben Ahmed:
 - Disponible tout le temps
 - Équipe back
- Sid Ahmed Brahimi:
 - Souvent indisponible en raison de son travail extérieure
 - Équipe front (connaissances en Symfony + expérience de travail dans le Web)
- Mohamed Cherfi:
 - Disponible tout le temps
 - Équipe front
- Anass El Gharbaoui:
 - Disponible tout le temps
 - Équipe back (connaissances en Symfony)
- Michel Nassalang:
 - Disponible tout le temps
 - Équipe back (connaissances en Symfony)
- Corentin Pille:
 - Disponible tout le temps
 - Équipe front
- Robin Sapin :
 - Disponible tout le temps
 - Équipe back (compétences en graphisme)

6. Analyse des risque

6.1 Identification des risques

Risques liés au client	Risques liés au contrat	Risques liés à l'organisation	Risques techniques
R1.1 Non disponibilité du client aux rendez-vous	R2.1 Retard de développement	R3.1 Indisponibilité des membres pour les réunions	R4.1 Difficultés avec les technologies imposés
	R2.2 Non conformité des fonctionnalités souhaitées	R3.2 Répartition des tâches inégale	R4.2 Présence de bug dans la plateforme
		R3.3 Mauvaise communication entre les membres	R4.3 Problème pour synchroniser les parties des deux équipes
		R3.4 Manque de participation orale de membres aux réunions	R4.4 Interruption de GitLab
		R3.5 Désaccord décisionnelle avec l'autre équipe sur une partie commune du projet	

Figure 2 Tableau des risques identifiées

6.2 Evaluation et gestion des risques

Ref.	Catégorie	Description	Gravité	Proba bilité	Action Préventive ----- Action Curative
R1.1	Client	Le client peut ne pas être disponible pour un rendez-vous, ce qui peut retarder le début de la correction du livrable	2	~ 10%	<p>Organiser les rendez-vous le plus tôt possible. (à la fin d'un rendez-vous, on planifie le suivant)</p> <p>-----</p> <p>Opter pour la visioconférence si le rendez-vous physique est inenvisageable. Commencer le développement des prochaines fonctionnalités sinon.</p>
R2.1	Contrat	Une charge de développement importante peut entraîner un retard de livrables	3	~ 20%	<p>Faire des points sur l'avancement du projet, avec une réunion chaque semaine. Avoir un plan de développement opérationnel.</p> <p>-----</p> <p>Supprimer des fonctionnalités de la moins importante à la plus importante et/ou allonger les sprints.</p>
R2.2	Contrat	Certains aspects des fonctionnalités peuvent ne pas avoir été compris ce qui peut influencer sur leur réalisation.	3	~ 20%	<p>Tirer profit au maximum des rendez-vous avec le client</p> <p>Communiquer en interne pour s'assurer que tout a bien été compris avant réalisation</p> <p>-----</p> <p>Demander aux membre de l'équipe des explications et / ou demander des précisions au client pour corriger</p>

R3.1	Organisation	Les membres du projet n'ont pas les mêmes disponibilités pour les réunions	2	> 50%	<p>Prévoir les réunions en avance. Être dans le même groupe de TP pour avoir le même emploi du temps.</p> <p>-----</p> <p>Les réunions peuvent se faire sans un ou plusieurs membres, à condition de leur faire un compte-rendu clair + proposer la visioconférence via Slack pour les membres absents.</p>
R3.2	Organisation	Une répartition non équitable et qui met en difficulté certains membres du projet	3	~ 20%	<p>Établir une répartition équitable en temps de travail des tâches pour chaque membre de l'équipe en estimant les coûts des tâches pour les répartir équitablement.</p> <p>-----</p> <p>La tâche peut être réattribuée si trop de difficultés se font voir.</p>
R3.3	Organisation	Le travail est collectif et tout défaut de communication impactera la qualité du résultat final.	3	~20%	<p>Établir des moyens de communications et des outils pour le développement commun entre les membres (Discord, Slack, Jira, Git)</p> <p>-----</p> <p>Demander aux personnes concernés où ils en sont et comment ils avancent en cas de défaut de communication.</p>
R3.4	Organisation	Certains membres de l'équipe ne participent pas oralement aux réunions avec le client et autres intervenants externes donnant une mauvaise image du groupe.	2	~20%	<p>Préparer en amont les réunions avec un étalement de la parole.</p> <p>-----</p> <p>Lors des réunions client, chaque personne est amenée à présenter lui-même ce qu'il a développé.</p>

R3.5	Organisation	Désaccord décisionnelle avec l'autre équipe sur une partie commune du projet	3	~20	<p>Organiser une réunion où les 2 partis exposent leur arguments afin de clarifier les points de vues et décider</p> <p>-----</p> <p>Laisser le client ou le référent technique décider (selon le type de désaccord)</p>
R4.1	Technique	<p>Figure 3 Tableau de l'évaluation et de la gestion des risques identifiés</p> <p>Les technologies utilisées peuvent ne pas bien être maîtrisées</p> <p>Echelle de gravité : 1 = négligeable, 2 = non négligeable</p>	2-3-4	> 50%	<p>Réaliser un apprentissage des technologies inconnues avant de commencer le projet.</p> <p>-----</p> <p>S'entraider entre les membres du groupe et demander de l'aide au référent technique.</p>
R4.2	Technique	La plateforme présente des bugs rendant certaines fonctionnalités inutilisables.	2	> 50%	<p>Tester chaque fonctionnalité pendant et après le processus de développement</p> <p>-----</p> <p>Déboguer la fonctionnalité pour comprendre où se situe le problème et le corriger.</p> <p>Si cela n'aboutit pas, il faudra documenter le bug et le client en sera averti afin de faciliter une correction future.</p>
R4.3	Technique	Les deux équipes présentent des problèmes pour s'accorder sur l'intégration des jeux sur la plateforme.	4	> 50%	<p>Se mettre d'accord au plus tôt sur les choix de développement et d'avoir des normes de codage communes aux deux équipes (via un document de référence). Chaque équipe doit documenter au mieux son code pour qu'il soit compréhensible par l'autre équipe.</p> <p>-----</p> <p>Se réunir entre les deux équipes afin d'étudier les problèmes concernant la liaison des jeux à la plateforme.</p>