

Projet 306



Rotzetter Ethan – Min 1b
ETML
24 p
Xavier Carrel

Table des matières

1—SPÉCIFICATIONS.....	4
1.1—TITRE.....	4
1.2—DESCRIPTION.....	4
1.3—MATÉRIEL ET LOGICIELS À DISPOSITION.....	4
1.4—PRÉREQUIS.....	4
1.5—CAHIER DES CHARGES.....	5
1.5.1—Objectifs et portée du projet.....	5
1.5.2—Caractéristiques des utilisateurs et impacts.....	5
1.5.3—Fonctionnalités requises (du point de vue de l'utilisateur).....	5
1.5.4—Contraintes.....	5
1.5.5—Travail à réaliser par l'apprenti.....	5
1.5.6—Si le temps le permet.....	5
1.5.7—Méthodes de validation des solutions.....	6
1.6—ÉLÉMENTS ÉVALUÉS.....	6
2—PLANIFICATION INITIALE.....	6
3—ANALYSE FONCTIONNELLE.....	6
4—CONCEPTION.....	10
4.1—ARCHITECTURE.....	10
4.2—MODÈLES DE DONNÉE.....	10
4.3—IMPLÉMENTATIONS SPÉCIFIQUES.....	10
5—RÉALISATION.....	10
5.1—ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL.....	10
5.2—PLANIFICATION DÉTAILLÉE.....	10
5.3—JOURNAL DE BORD.....	11
6—TESTS.....	11
6.1—STRATÉGIE DE TEST.....	11
6.2—DOSSIER DES TESTS.....	12
6.3—PROBLÈMES RESTANTS.....	12
7—CONCLUSION.....	12
7.1—BILAN DES FONCTIONNALITÉS DEMANDÉES.....	12
7.2—BILAN DE LA PLANIFICATION.....	12
7.3—BILAN PERSONNEL.....	12
8—DIVERS.....	12
8.1—JOURNAL DE TRAVAIL.....	12
8.2—BIBLIOGRAPHIE.....	12
8.3—WEBGRAPHIE.....	12
9—ANNEXES.....	13
1 SPÉCIFICATIONS.....	4
1.1—TITRE.....	4
1.2—DESCRIPTION.....	4
1.3—MATÉRIEL ET LOGICIELS À DISPOSITION.....	4
1.4—PRÉREQUIS.....	4
1.5—CAHIER DES CHARGES.....	5
1.5.1—Construire un centre de loisir à partir d'une structure d'immeuble imposée.....	5

1.5.2	Le public qui va utiliser votre immeuble	5
1.5.3	Qu'est-ce que ces gens vont pouvoir faire dans votre immeuble	5
2	PLANIFICATION INITIALE.....	6
3	ANALYSE FONCTIONNELLE.....	6
3.1.1	Café	6
3.1.2	Salle de sport.....	7
3.1.3	Local de tournage	7
3.1.4	Un laser Game.....	8
3.1.5	Magasin de voiture	8
3.1.6	Terrain de five (Foot)	8
3.1.7	Piscine	9
3.1.8	salle arcade pizzeria.....	9
3.2	PROPOSITION	9
3.2.1	parking.....	9
4	RÉALISATION	10
4.1	INSTALLATION DE L'ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL.....	10
4.2	INSTALLATION	10
4.3	PLANIFICATION DÉTAILLÉE	10
5	TESTS.....	11
5.1	STRATÉGIE DE TEST	11
5.2	DOSSIER DES TESTS.....	12
5.3	PROBLÈMES RESTANTS	12
6	CONCLUSION.....	12
6.1	BILAN DES FONCTIONNALITÉS DEMANDÉES.....	12
6.2	BILAN DE LA PLANIFICATION	12
6.3	BILAN PERSONNEL	12
7	DIVERS.....	12
7.1	JOURNAL DE TRAVAIL	12
7.2	BIBLIOGRAPHIE.....	12
7.3	WEBOGRAPHIE.....	12
8	ANNEXES	13

1 SPÉCIFICATIONS

1.1 Titre

Centre ~~Commercial~~de Loisir

Construction d'un centre ~~commercial~~de loisir par l'entreprise l'Abbétonière SA

1.2 Description

En tant qu'entreprise l'Abbétonière SA, nous avons pour projet de construire un centre ~~commercial~~de loisir pour le client nommé Xavier Carrel. Ce centre est équipé de technologies dernier cri et est d'une originalité inégalée sur le marché par la variété des activités qui sont proposées. Dans ces activités, il y a par exemple, une forêt en intérieur, un Laser Game, un terrain de five, un local de tournage, une salle de musculation, un café, une quincaillerie, une concession automobile ainsi qu'une salle prévue pour tous types de fêtes.

Ce projet est réalisé dans un cadre scolaire et est par la suite évalué. L'immeuble qui est créé durant ce projet sera réalisé à partir d'une application : « Sweet Home 3D ». Nous sommes trois élèves de l'ETML pour travailler ensemble sur ce projet qui se déroule sur 8 semaines.

1.3 Matériel et logiciels à disposition

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

~~Matériel :~~

~~- Ordinateur sous Windows 10~~

~~Logiciel :~~

~~- Sweet home 3d~~

~~- IceScrum~~

~~- Github~~

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~~

~~1.5.1 Construire un centre de loisir à partir d'une structure d'immeuble imposée~~

A compléter. Il s'agit d'ébaucher des réponses aux questions de l'acronyme CQQCOQP (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)~~

~~1.5.2 Le public qui va utiliser votre immeuble~~

Les personnes allant utiliser ce centre de loisirs voudront sans aucun doute passer un moment de détente par exemple à la salle d'arcade ou à la piscine ce qui nous a incité à construire ces pièces. Bien sûr, d'autres types de profils conviendraient parfaitement pour notre centre, allant des fans d'automobile jusqu'aux addicts du sport.

~~1.5.3 Qu'est-ce que ces gens vont pouvoir faire dans votre immeuble~~

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 Éléments 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

Planification des différents sprints :

- 19.02 – 24.02.2024 pour le sprint 2
- 26.02 – 02.03.2024 pour le sprint 3
- 04.03 – 09.03.2024 pour le sprint 4
- 11.03 – 19.03.2024 pour le sprint 5

Date vacances

- 10.02.2024 au 18.02.2024 (vacances scolaires)

Nombre d'heure de travail

- 1h30

Sprint 2

- Le but du sprint 2 est de faire sur le rez de chaussé et le deuxième étage
- 20 minutes, le 26.02.2024 à 08h00 pour la sprint review

Sprint 3

- Le but du sprint 3 est faire sur le premier et troisième étage
- 20 minutes, le 27.02.2024 à 15h25 pour la sprint review

Sprint 4

- Le but du sprint 4 est faire l'étage 4 et le toit
- 20 minutes, le 05.03.2024 à 15h25 pour la sprint review

Sprint 5

- Le but du sprint 5 est de peaufiner l'ensemble du bâtiment
- 20 minutes, le 12.03.2024 à 15h25 pour la sprint review

3 ANALYSE FONCTIONNELLE

3.1.1 Café

En tant que propriétaire d'un café Je veux une pièce de 15 mètres sur 17.5 mètres Pour accueillir mon café

Tests d'acceptance:

table et chaise	En entrant par la double porte, côté nord Je vois 15 tables entourées de 4 chaises chacune et un bar sur le fond
mur	Les murs sont en pierre
Sol	Le sol est en chêne clair
Lampe	Sur le plafond, je vois 8 lampes espacées chacune de 1,5 mètres
comptoir	à droite de l'entrée, je vois un comptoir

Sur les tables	Sur les tables il y a un petit pot de fleur, sel, poivre, couteaux, fourchettes et des serviettes pour les quatre places
Plafond	Le plafond est blanc
Contenu du bar	Il y a des machines à café dans le bar et toutes sortes de boissons
dehors	à l'extérieur du café, il y a un store de 2 mètres de long
taille	La taille du café est de 17,50 mètres sur 15 mètres et la surface est de 262,57 m ² .
Entrée	En sortant des escaliers nord, quand j'arrive vers une double-porte, je vois à ma droite un comptoir, sur le mur à gauche au centre, je vois une autre double-porte.
dehors 2	à l'extérieur, en sortant par la double porte, je vois des tables entourées de chaises

3.1.2 Salle de sport

En tant qu'adepte de sport, Je veux une salle de musculation, Pour pouvoir bien m'entraîner.	
Tests d'acceptance:	
Salle côté droit	Du côté droit de la salle en partant de la porte, il y a des bancs avec des longue barre et des endroits prévus pour poser des haltères et des poids, ainsi que des machines de tirage vertical et horizontal, et des cages à tractions.
Salle fond	Au fond de la salle en partant de la porte, il y a des cage à squats ainsi que des vélos d'intérieur, des machines à legs curls et des presses à cuisse.
Lampes	Au plafond de la salle il y a des néons pour amener une bonne lumière sur tout l'espace.
Côté gauche	Du côté droit de la salle en partant de la porte, au fond, il y a un large miroir centré sur le mur.
Sol	Le sol de toute la salle est recouvert de mousse grise et noire pour pouvoir lâcher des poids dessus sans problème.
Fenêtres	Le côté de la salle qui donne sur l'extérieur est fait de grandes baies vitrées.
Murs	Les murs de la salle sont blancs.
Localisation	La salle se trouve au 1er étage
Taille	La salle prends tout l'espace du premier étage.
Ring	Quand je rentre dans la salle, je vois un ring de boxe devant les baies vitrées

3.1.3 Local de tournage

En tant que propriétaire de l'immeuble Je veux un local de tournage . Afin de pouvoir tourner de grosse production	
Tests d'acceptance :	
Etage	Au 3e étage, il y a le local de tournage (voir plan)
Fond vert	Au fond de la salle à gauche par rapport à l'entrée, il y a un fond vert
Camera	Au plafond de la salle, il y a plusieurs caméras
Régie	A droite de l'entrée, il y a une porte qui donne sur la regie
Taille des 3 parties	La taille complète fait 351 mètres carré (voir plan)
Fenetre	Devant le poste régie, il y a une petite fenêtre pour voir les comédiens
Maquiller	Au fond de la régie, il y a une petite pièce pour se maquiller
Costume	Au fond de cette petite pièce, il y a un étendoir à costumes

3.1.4 Un laser Game

En tant que propriétaire Je veux un laser Game Afin de pouvoir m'amuser entre copain	
Tests d'acceptance:	
Etage	Au 2e étage, je vois un laser game (voir plan)
Caisse	A l'entrée, je vois une caisse pour payer une partie

Distributeur	A coté de la caisse, je vois un distributeur de boisson et snack
Porte Lobby	En face l'entrée, je vois a une porte qui donne sur une salle d'armure pour le laser game
Equipement	a droite Derrière cette porte, je vois 4 pistolet posé sur une table haute
Score	dans cette pièce, je vois aussi un écran pour afficher les scores
Porte terrain de jeu	à droite des équipements, je vois une porte qui donne sur le terrain de jeu
labyrinthe	Dans le terrain de jeu, il y a plein de mur qui forme un labyrinthe
Accueil	Dans l'accueil, je vois 2 bancs au milieu de l'accueil
Taille	La taille du laser game est sur le plan

3.1.5 Magasin de voiture

En tant que vendeur de voiture Je veux un grand magasin pour vendre des voiture	
Tests d'acceptance:	
Entrée	En arrivant au magasin, il y a l'entrée entourée d'une grande vitre pour observer les voitures
taille	Le magasin à une superficie de 382.22 m2 comme sur l'image (plan_rez.png).
sol	Le sol est en carrelage blanc
Couleur	Le plafond est en blanc
plafond	
Lampe	Les lampes sont sur le mur, chacune espacées de 60 cm
accueille	en face de l'entrée il y un accueil de 2 mètre de long, avec deux ordis dessus
Voiture	Derrière les baies vitrées il y a des voitures en vente dans le magasin
mur	Les murs sont en bleu cyan
Intérieur	En arrivant par l'entrée, je vois 7 voitures en ventes dont trois devant la baie vitrée
Entrée	En face de l'ascenseur nord, il y a l'entrée

3.1.6 Terrain de five (Foot)

En tant que Propriétaire Je veux terrain de five Afin de pouvoir s'amuser à plusieurs et s'entraîner (pour devenir meilleur que CR7 et Messi)	
Tests d'acceptance:	
etage	Au 3e étage, je vois le terrain de five (voir plan)
Entrée	A l'entrée, Je vois de nombreuses photos, maillot et crampon de Footballer Pro
Caisse	Dans cette entrée, je vois aussi une caisse pour payer sa session
Test 4	Quand je me dirige au fonde de l'entrée, je vois une porte qui donne sur les gradins
Vestiaire	Depuis les gradins, au fond à droite de couloir, il y a le vestiaires
But	De chaque coté du terrain, je vois 2 Buts
Contenue	Dans le vestiaire, il y a des bancs, des casier et des pompes pour gonfler les ballons
vestiaire	
Grillage	Autour du terrain, il y a des murs à hauteur de hanche et au dessus un grands grillage pour empêcher les ballons de partir
Taille Mètre carré	Le terrain de five fait 180 mètres carré (voir plan)

3.1.7 Piscine

En tant que visiteur de l'immeuble Je souhaite avoir accès à une piscine d'intérieur Pour pouvoir me détendre et nager	
Tests d'acceptance:	
Localisation	La piscine se trouve sur le toit.

Entrée	A l'entrée de la salle, il y a un vestiaire pour se changer
Piscine	Après les vestiaires, il y a une piscine de 22 sur 22 mètres.
Douches	A côté à gauche des vestiaires, il y a des douches.
Sol	Le sol de la piscine est fait de carrelage blanc
Lumières	Il y a des lumières aux murs des douches et des vestiaires.
Plafond	Le plafond est peint en blanc
Transat	A côté de la piscine, il y a des transats pour pouvoir se reposer
Porte	La porte des vestiaires est en bois clair.

3.1.8 salle_arcade_pizzeria

En tant que gérant de salle d'arcade Je veux une salle d'arcade avec une pizzeria Pour amuser et nourrir les enfants	
Tests d'acceptance:	
Taille Arcade	Je veux une salle d'arcade comme dans le plan (voir plan etage4.png lettre A)
Taille pizzeria	Je veux une pizzeria comme dans le plan (voir plan etage4.png lettre P)
mur arcade	Les murs de la salle d'arcade son en texture noir
mur pizzeria	Les murs de la pizzeria sont en brique
Cuisine	Je veux une cuisine pour la pizzeria comme dans le plan (voir etage4.png lettre C)
Divertissement	A gauche de la porte de la salle d'arcade, il y a 3 billards, 6 flipper et 10 ordinateurs
Table	Dans la pizzeria, il y a 8 tables
Bornes	A droite de la porte de la salle d'arcade, collées au murs, il y a des bornes d'arcade espacées de 1m chacune
Toilettes	Je veux des toilettes comme sur le plan (voir plan etag4.png lettre T)
étage	La salle d'arcade se trouve à l'étage 4

3.2 Proposition

3.2.1 parking

En tant qu'abonné de la salle de musculation Je veux un parking Pour pouvoir me parquer prêt de la salle	
Tests d'acceptance:	
Taille	Je veux un parking de 40 x 20 mètres
Emplacement	Je veux que le parking soit sur le côté sud du bâtiment
matériau	Je veux que le parking soit en dallage en pavés en béton vieillis gris
Accessibilité	Je veux avoir accès en entrant par le côté ouest du bâtiment
Éclairage	Je veux que le parking soit éclairer avec 4 lampadaire sur les longueurs, ils sont espacés de 10 mètres chacun
Nombre de place	Je veux que le parking ait 8 places pour les voitures
Place handicapé	Je veux que la place à côté de l'entré soit une place handicapé
Grillage	Je veux qu'il y ait un grillage autour du parking d'une hauteur de 2,50 mètres

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

54 RÉALISATION

5.14.1 Installation de l'environnement de travail

Version logicielle :

- [SweetHome 3d version portable 7.1](#)
- [Word version 2308](#)

Outils : PC ETML, Ecran, Clavier, souris.

Pour accéder au produit il y a les différentes release qui sont disponible sur [GITHUB](#) pour voir l'avancement

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.)
- Arbrescences des documents produits.
- Comment accéder au code (repository)

5.24.2 Installation

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

5.34.3 Planification détaillée

Liste des sprints avec les stories [Sprint 2](#)

- Le but du sprint 2 est de faire sur le rez de chaussé et le deuxième étage

Ce qui ont été réalisé :

Nous n'avons pas pu apporter de résultat concret.

Ce réalisées qui a été vu lors du sprint rétrospective :

Sujets de satisfaction

- Efficacité par rapport au temps donné
- Les users story sont respectées dans chacun l'ensemble
- On doit pouvoir voir si Malgré une absence durant le sprint, le travail a bien fonctionné

Choses qui n'ont pas bien fonctionné

- Absence
- Tâches trop compliquées pour le temps donné parfois

a mis en forme : Corps de texte, Retrait : Gauche : 1.25 cm

a mis en forme : Police :Gras

a mis en forme : Police :Gras

a mis en forme : Police :Gras

a mis en forme : Corps de texte, Retrait : Gauche : 1.25 cm

a mis en forme : Police :Gras

a mis en forme : Police :9 pt, Couleur de police : Couleur personnalisée(RVB(17;17;17))

a mis en forme : Police :9 pt, Couleur de police : Couleur personnalisée(RVB(17;17;17))

a mis en forme : Normal, Retrait : Gauche : 1.88 cm, Espace Après : Automatique, Hiérarchisation + Niveau : 1 + Style de numérotation : Puce + Alignement : 0.63 cm + Tabulation après : 1.27 cm + Retrait : 1.27 cm, Taquets de tabulation : 2.52 cm, Tabulation de liste + Pas à 1.27 cm

a mis en forme : Police :9 pt, Couleur de police : Couleur personnalisée(RVB(17;17;17))

Décisions de changement

- Retoucher des users story

a mis en forme : Police :9 pt, Couleur de police : Couleur personnalisée(RVB(17;17;17))

Sprint 3

- Le but du sprint 3 est faire sur le premier et troisième étage

Ce qui a été débuté/réalisé :

Nous avons réalisé le terrain de five, café, magasin de voiture et nous avons terminé le laser Game. Malheureusement, le local de tournage n'est pas terminé.

a mis en forme : Police :Gras

Ce qui a été vu lors du sprint rétrospective :

Sujets de satisfaction

- Efficacité par rapport au temps donné
- Les users story sont respectées dans l'ensemble

a mis en forme : Police :9 pt, Couleur de police : Couleur personnalisée(RVB(17;17;17))

Choses qui n'ont pas bien fonctionné

- Mauvaise compréhension d'un test

Décisions de changement

- -

Sprint 4

- Le but du sprint 4 est faire l'étage 4 et le toit

Ce qui a été réalisé :

Ce qui a été vu lors du sprint rétrospective :

Sprint 5

- Le but du sprint 5 est de peaufiner l'ensemble du bâtiment

Ce qui a été réalisé :

Ce qui a été vu lors du sprint rétrospective :

4.4 Processus d'intégration

L'intégration ce fait par un sprint mais terminée dans un autre membre du groupe (Ethan) qui s'occupe de fusionner les différents immeubles.

a mis en forme : Normal, Retrait : Gauche : 1 cm

a mis en forme : Police :+Titres (Century Gothic), 14 pt

5.4 Journal de Bord

Historique des modifications demandées (ou nécessaires) aux spécifications détaillées.

Date, raison, description, etc.

a mis en forme : Retrait corps de texte

6.5 TESTS

6.15.1 Stratégie de test

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

6.25.2 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.

6.35.3 Problèmes restants

Liste des bugs répertoriés avec

- Date de découverte
- Impact
- Comment le contourner

76 CONCLUSION

7-16.1 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.

7-26.2 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.

7-36.3 Bilan personnel

Si c'était à refaire :

- Ce qu'il faudrait garder, c'est le fait que nous devons gérer le planning et que nous pouvons créer l'immeuble sans contrainte. Les plus sont les différentes parties d'organisation et de construction. Il y a pas de moins.

- Pour ma part, il n'y a rien à traiter différemment.

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

Ce projet m'a appris à faire les groupes différemment et également à faire un planning selon la méthode Scrum.

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.

87 DIVERS

8-17.1 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.

8-27.2 Bibliographie

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

8-37.3 Webographie

Références des sites Internet consultés durant le projet.

98 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.