

A thick, yellow, wavy line that curves upwards and then downwards, framing the title.

Plan d'Assurance Qualité Logicielle

FactDev

A thick, yellow, wavy line that curves upwards and then downwards, framing the title.

Université Toulouse III – Paul Sabatier

— Florent BERBIE
— Antoine de ROQUEMAUREL
— Cédric ROHAUT
— Andriamihary Manantsoa RAZANAJATOVO

4 février 2015

Table des matières

1	Description du Projet	4
1.1	Objet du projet	4
1.2	Présentation des Parties Prenantes	4
1.3	Production	5
A	Table des figures	9
	Index	10

Avant-Propos

Le Plan d'assurance Qualité Logicielle a pour objectif la définition et le suivi des dispositions à prendre dans le cadre du projet *FactDev* afin d'en assurer la qualité, une bonne gestion et d'atteindre les résultats attendus.

À cet effet, le Plan d'Assurance Qualité Logicielle fixe les droits, devoirs et responsabilités de chaque partie prenante en vue d'assurer l'atteinte de ces objectifs.

Il constitue un outil de travail et un référentiel commun à tous les acteurs pour leur donner une vision similaire du projet, mais il constitue également le cahier des charges de la qualité, réalisé en collaboration avec le client puis approuvé par celui-ci. Il constitue enfin la définition des procédures à suivre, des outils à utiliser, des normes à respecter, de la méthodologie de développement du produit et des contrôles prévus pour chaque activité.

Ainsi, d'un commun accord sont déterminés ces différents aspects du projet qui constituent un contrat entre le titulaire et le client et toutes les autres parties prenantes. Ce contrat prend effet dès son acceptation par le client et les personnes concernées et peut être, si les circonstances l'obligent, amené à être modifié au cours du projet. Dans ce cas, toute évolution future sera soumise à l'acceptation du client car au terme du projet, le Plan d'Assurance Qualité Logicielle constituera l'un des documents de résultat du projet.

1

Description du Projet

1.1 Objet du projet

Le logiciel a pour but de faciliter la création de devis et la conversion de ces devis en factures.

Pour cela il sera possible d'enregistrer des clients dans une base de données et d'offrir une gestion de ces derniers. Un client peut avoir un ou plusieurs projets avec, pour chacun, un ou plusieurs devis ou factures.

1.2 Présentation des Parties Prenantes

1.2.1 Client : Antoine de Roquemaurel

Développeur Freelance, et membre de l'équipe de développement.

☎ 06 54 33 52 93

🌐 <https://antoinederoquemaurel.github.io>

✉ antoine.roquemaurel@gmail.com

1.2.2 Encadrant : Frédéric Migeon

Maître de conférence à l'Université Toulouse III – Paul Sabatier

☎ 05 61 55 (62 46)

✉ Frederic.Migeon@irit.fr

IRIT1 / Niveau 3, Pièce : 361

1.2.3 Responsable de l'UE Projet : Bernard Cherbonneau

☎ 05 61 55 (63 52)

✉ Bernard.Cherbonneau@irit.fr

IRIT1 / Niveau 4, Pièce : 413

1.2.4 Titulaire : Équipe FACT

Étudiant en M1 Informatique Développement Logiciel à l'université Toulouse III – Paul Sabatier

Florent Berbie

☎ 06 85 31 92 90

✉ florent.berbie@gmail.com

Antoine de Roquemaurel

☎ 06 54 33 52 93

✉ antoine.roquemaurel@gmail.com

Cédric Rohaut

☎ 06 74 80 12 67

✉ rohaut@icloud.com

Manantsoa Andriamihary Razanajatovo

☎ 06 01 71 53 02

✉ manantsoa.razana@gmail.com

1.3 Production

1.3.1 Méthode de développement

1.3.1.1 Définition et pertinence de la méthode Scrum

Le développement du projet se fera selon la méthode Agile *Scrum*, comme cela a été convenu avec notre encadrant.

Cette méthode, basée sur les stratégies itératives et incrémentale, permet de produire à la fin de chaque *Sprint* (incrément/itération) une version stable et testable du logiciel. Les différents événements associés à *Scrum* accroissent la communication grâce à des réunions quotidiennes aussi appelées « *mélées* ». Ceci permet une meilleure cohésion, une meilleure coopération et une meilleure homogénéité du travail fourni par les membres de l'équipe. A cela s'ajoute la présence d'artefacts, c'est-à-dire des éléments à réaliser avec des ordres de priorité et qui contribuent à améliorer la productivité.

Dans le cadre de ce projet, la méthode *Scrum* s'avère être pertinente pour plusieurs raisons : Premièrement, dans la mesure où nous avons proposé un sujet et spécifié les fonctionnalités de celui-ci, la méthode *Scrum* se veut adaptée. En effet, les fonctionnalités que nous avons proposé permettent de définir les limites de notre première version *Release* livrable.

L'ajout de fonctionnalités en fonction des attentes du client pourront être implémentées au fur et à mesure des différents sprints. Cela a pour avantage de fournir un travail continu, d'assurer un suivi avec le client pour répondre au mieux à ses besoins. De plus, la durée du projet étant relativement courte, il serait difficile de revenir sur notre conception préalable alors qu'ici chaque sprint permet de s'assurer que le projet avance dans la bonne direction.

Outre les avantages qu'apporte la méthode *Scrum* à ce projet, l'équipe avait la volonté d'évoluer