

Table des matières

1	Description du Projet	3
1.1	Objet du projet	3
1.2	Présentation des Parties Prenantes	3
2	Production	5
2.1	Méthode de développement et espace de travail	5
A	Table des figures	7
	Index	8

Préambule

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 les 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 de toutes natures et sa conversion 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 à plusieurs devis ou factures.

Les devis et factures pourront être généré au format LaTeX ou PDF.

1.2 Présentation des Parties Prenantes

Client : Frédéric MIGEON

Frederic.Migeon@irit.fr

05 61 55 (62 46)

IRIT2 / Niveau 3, Pièce : 361

Client : Antoine de ROQUEMAUREL

06 54 33 52 93 <https://antoinederoquemaurel.github.io>

Encadrant : Frédéric MIGEON

Frederic.Migeon@irit.fr

05 61 55 (62 46)

IRIT2 / Niveau 3, Pièce : 361

Titulaire : Équipe FACT

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

Utilisateurs : Le logiciel FactDev est destiné à ses utilisateurs.

2.1 Méthode de développement et espace de travail

2.1.1 Méthode Scrum

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

Cette méthode, basée sur les stratégies itératives et incrémentales, permet de produire à la fin de chaque « sprint » (incrément/itération) une version testable du logiciel. Les différents événements associés à Scrum accroît la communication grâce à des réunions quotidiennes aussi appelées « mêlées ». Ceci une meilleur cohésion, une meilleure coopération et une meilleure homogénéité du travail fournit 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 tout à fait pertinent et ceux pour plusieurs raisons. Première, dans la mesure où nous avons proposé un sujet et spécifié les fonctionnalités de celui-ci, la méthode Scrum se veut adapté. En effet, les fonctionnalités que nous avons proposé permettent de définir les limites de notre premier version « Release » livrable. L'ajout de fonctionnalité en fonction des attentes du client pourront être implémentés 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 vers une méthode qui diffère de celles qui ont pu être abordé en cours. Cette volonté est d'ailleurs conforter par le désir de découvrir de nouvelles technologies (C++ et Qt jusque-là peu connus par la majorité du groupe) et de nouvelles méthodologies.

2.1.2 Organisation et rôles dans l'équipe de développement

Contrairement aux méthodes classiques, la méthode Scrum définit des rôles pour chacun des membres de l'équipe. Les rôles des membres de notre équipe ont été définis comme suit :

Scrum Master : Florent Berbie

La mission principale du Scrum Master est de s'assurer que les membres de l'équipe respecte les conventions imposées par la méthode Scrum. C'est à lui de veiller au respect des conventions par les membres. Il se doit de jouer un rôle de meneur lors de phases importantes telles que le planning poker ou encore les mêlées quotidiennes.

Product owner : Antoine de Roquemaurel

Le « Product owner » est la seule personne responsable du carnet de produit et de sa gestion. Ce carnet comprend l'expression de tous les éléments avec le niveau de priorité qui leurs

sont associés. Cela compte également leur difficulté de réalisation ainsi que son importance vis-à-vis du client). La bonne compréhension des éléments ainsi que leurs réalisation est de la responsabilité du « Product owner ».

Équipe de développement : Florent Berbie, Antoine de Roquemaurel, Cédric Rohaut, Andriamihary Razanajatovo

Au sein de l'équipe de développement des rôles spécifiques ont été attribués à chacun des membres :

Chef de projet : Nom Prénom

Directeur qualité : Cédric Rohaut

Le responsable qualité sera garant de la transposition des exigences du client sous forme de solutions technique au sein du logiciel. En d'autres termes, il veillera à ce que le logiciel apporte une solution technique optimale pour le client.

Directeur communication : Nom Prénom

Directeur documentation : Andriamihary Razanajatovo

Le responsable documentation sera chargé de la révision de l'ensemble des documents (documentation du logiciel y compris) avant leur remise ou leur soumission aux parties prenantes concernées. Il veillera à la qualité des fondamentaux, à savoir le fond et la forme, des documentations à fournir.

Directeur technique Qt, C++ : Nom Prénom (A supprimer ?)

2.1.3 Outils pour la gestion de projet Agile

Faire un résumé avec GitHub et les réunions avec Migeon GitHub permet d'avoir accès en direct au projet. Grâce aux "issues", il est possible de suivre les tâches qui sont en cours de résolution ou celles qui ont déjà été résolues. Ainsi, si le client souhaite s'informer sur l'avancement du logiciel, il peut y accéder facilement via GitHub.

A

Table des figures

Devis, 3

Facture, 3

Outils, 3

Qt Creator, 3

Parties prenantes, 3