Projet S5 - Équipe P1

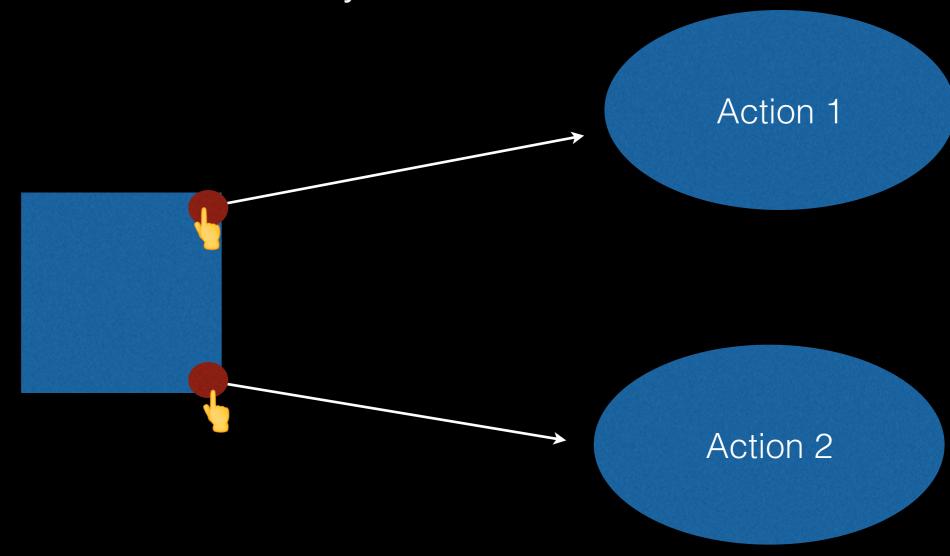
Revues de projet 1 et 2

Contenu de la présentation

- Présentation du
- Diagrammes UML
- Schéma matériel du prototype
- Cahier des charges
- Assurance Qualité
- Contrat d'équipe
- Gestion du temps
- Gestion des riques
- Autre + Questions supplémentaires

Présentation du produit

Utiliser un objet quelconque pour commander un système.



L'endroit où on touche l'objet détermine l'action qui sera exécutée.

Présentation du produit

Deux modes

Configuration:

Permet d'associer une position sur l'objet à une action

Détection :

Permet de détecter si on touche l'objet à un endroit configuré et execute l'action associée au besoin.

Présentation du produit

Actions exécutés lors d'une détection:

Plusieurs possiblités:

- Jouer un son
- Contrôler la lecture de musique (ex: volume, play...)
- Contrlôer des lumières
- Aroser une plante

Diagramme de cas d'utilisation

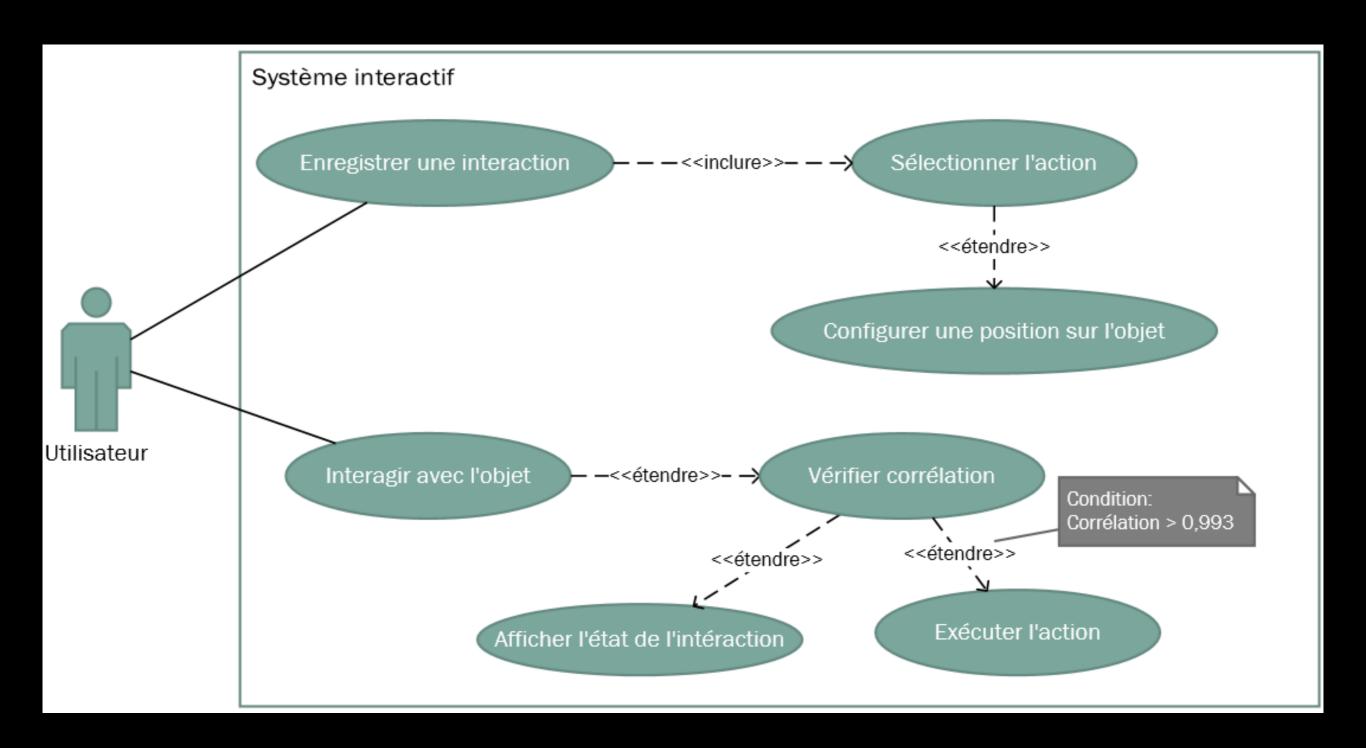


Diagramme d'intéraction

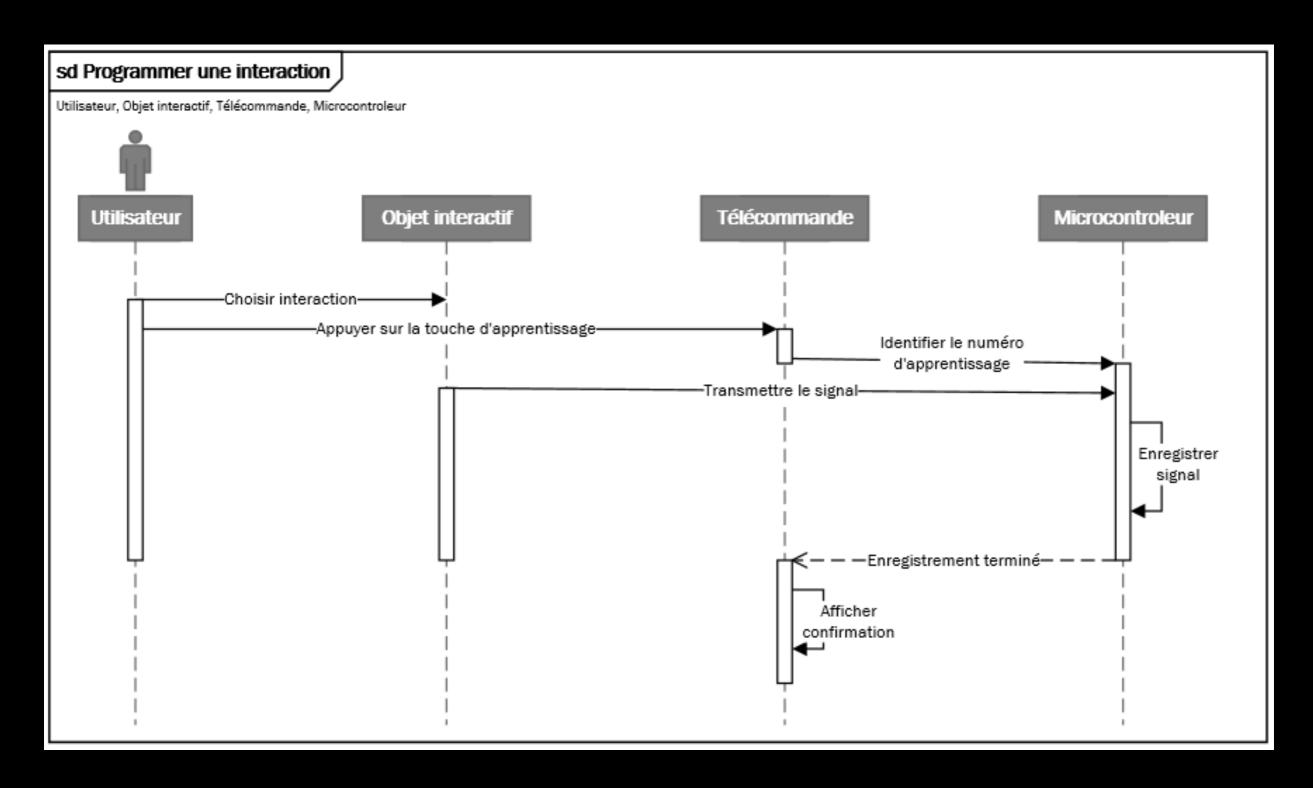


Diagramme d'intéraction

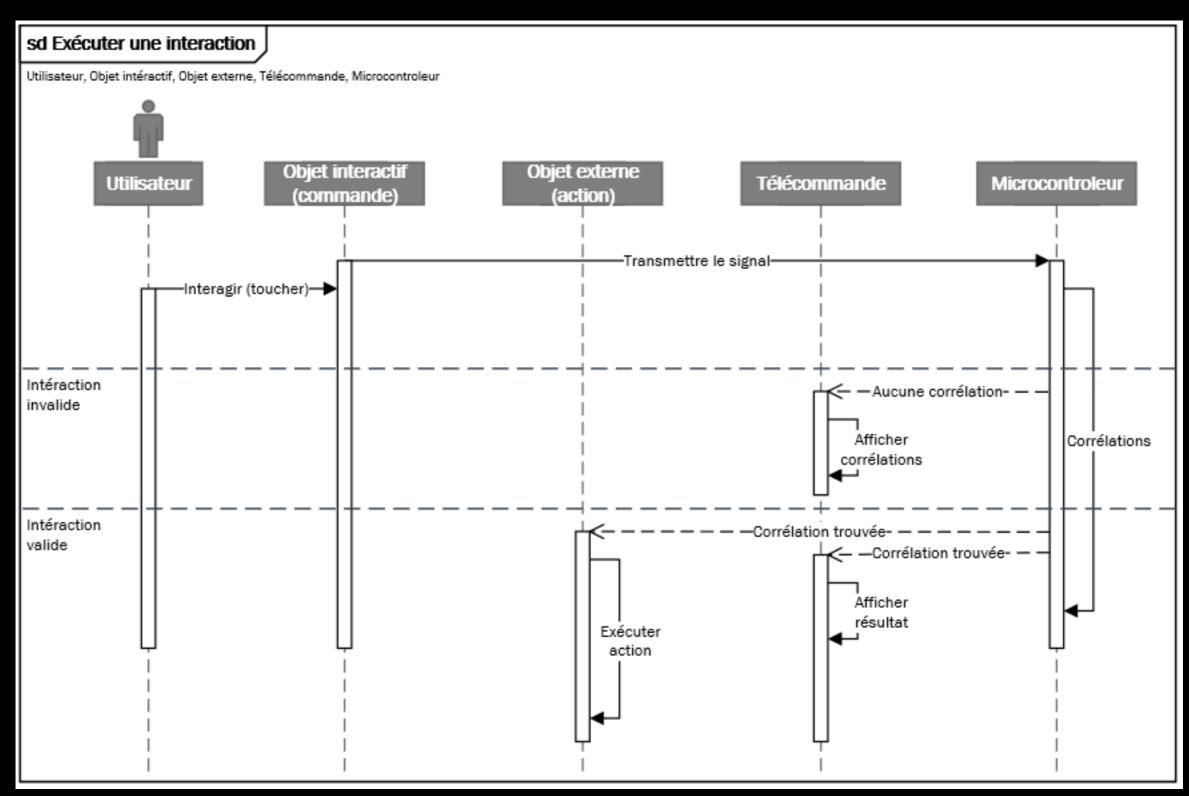


Diagramme d'états-transitions

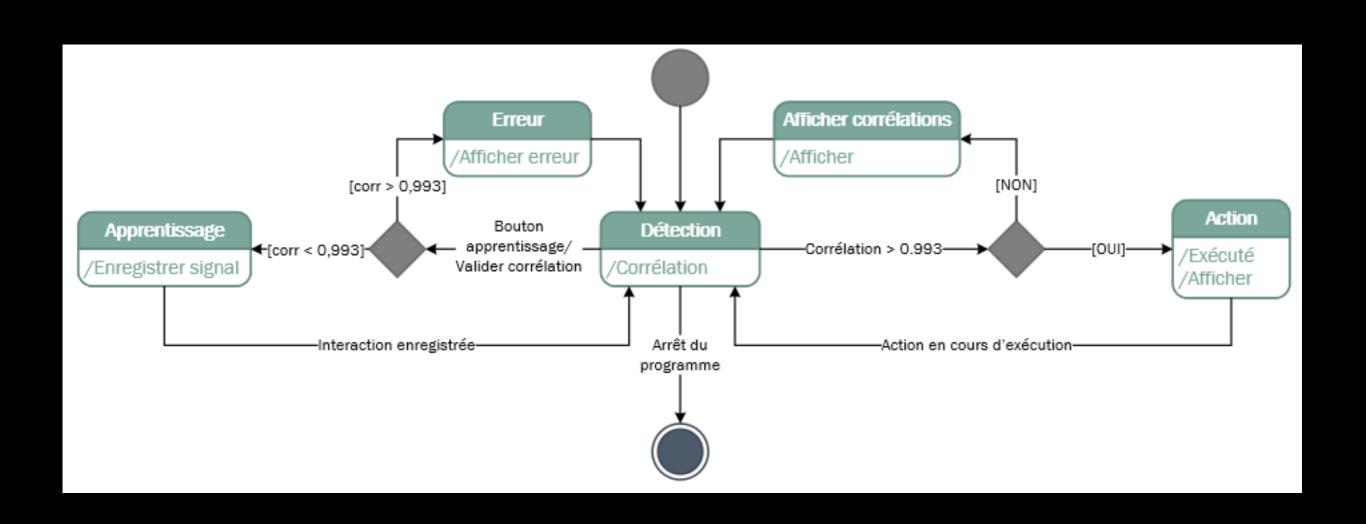


Diagramme d'activité

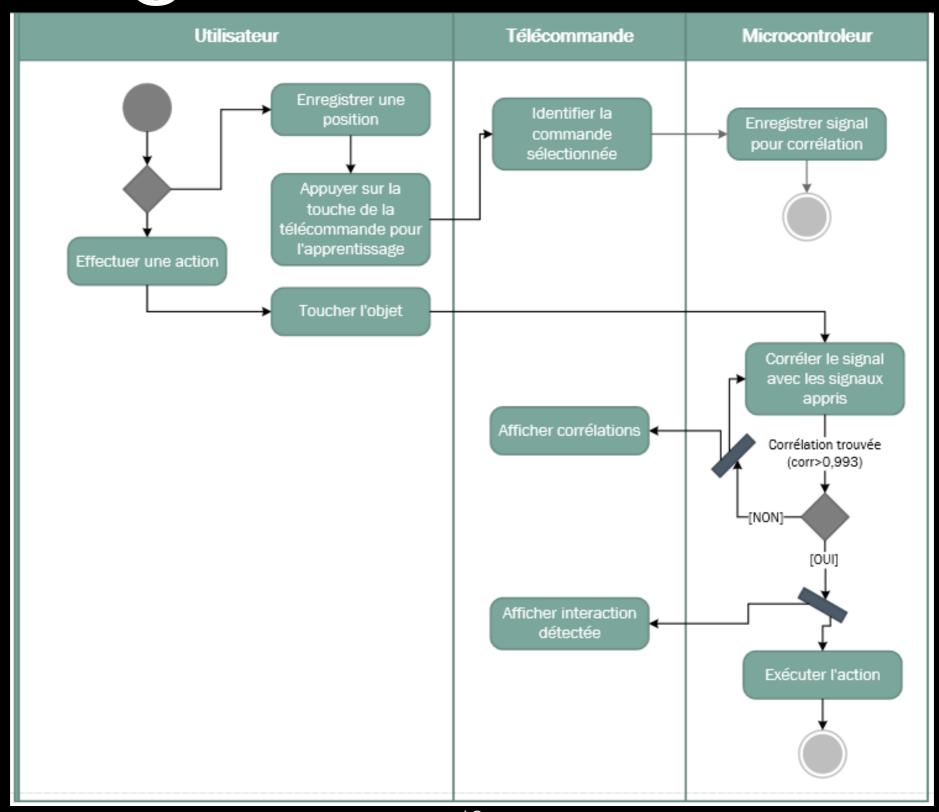
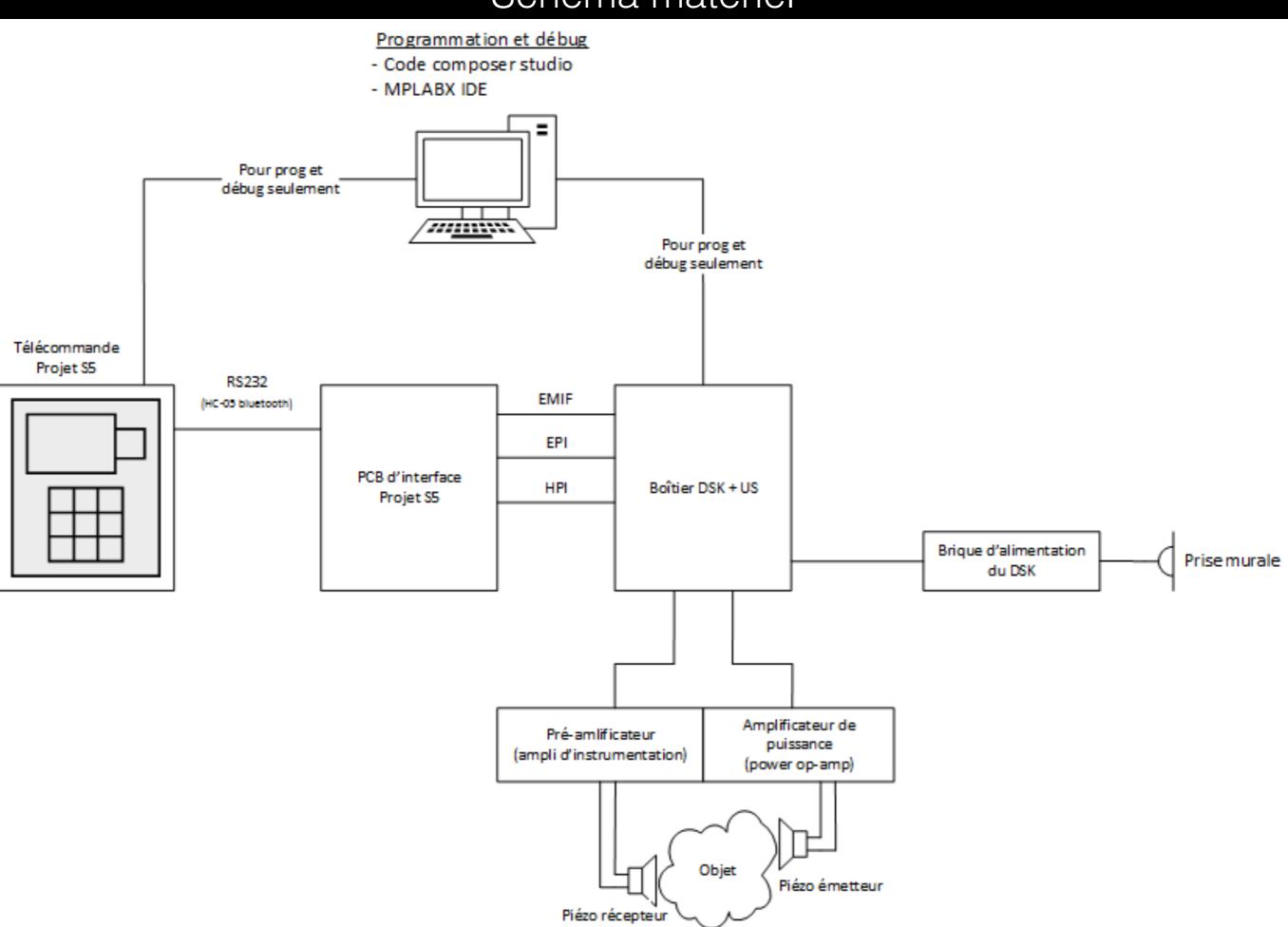


Schéma matériel



Télécommande - PIC

FRAME ID

DATA 0 [LSB]

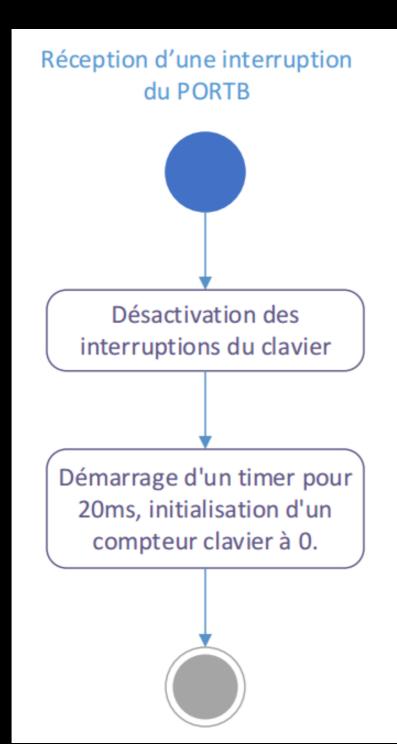
DATA 1 DATA 2 DATA 3 [MSB]

FRAME MANETTE UART

Vitesse de communication: 115200 bps (0.94% erreur avec PIC)

```
typedef struct{
    unsigned char frameId;
    unsigned char data[DATA_SIZE];
    unsigned char crcChecksum
} Manette_UART_frame;
```

Lecture du clavier



Dans l'attente d'une touche, les colonnes du clavier sont toutes alimentées et les lignes sont lues par le PORTB[7:4]. L' « interrupt-on-change » est activé comme source d'interruption.

Lecture du clavier (suite)

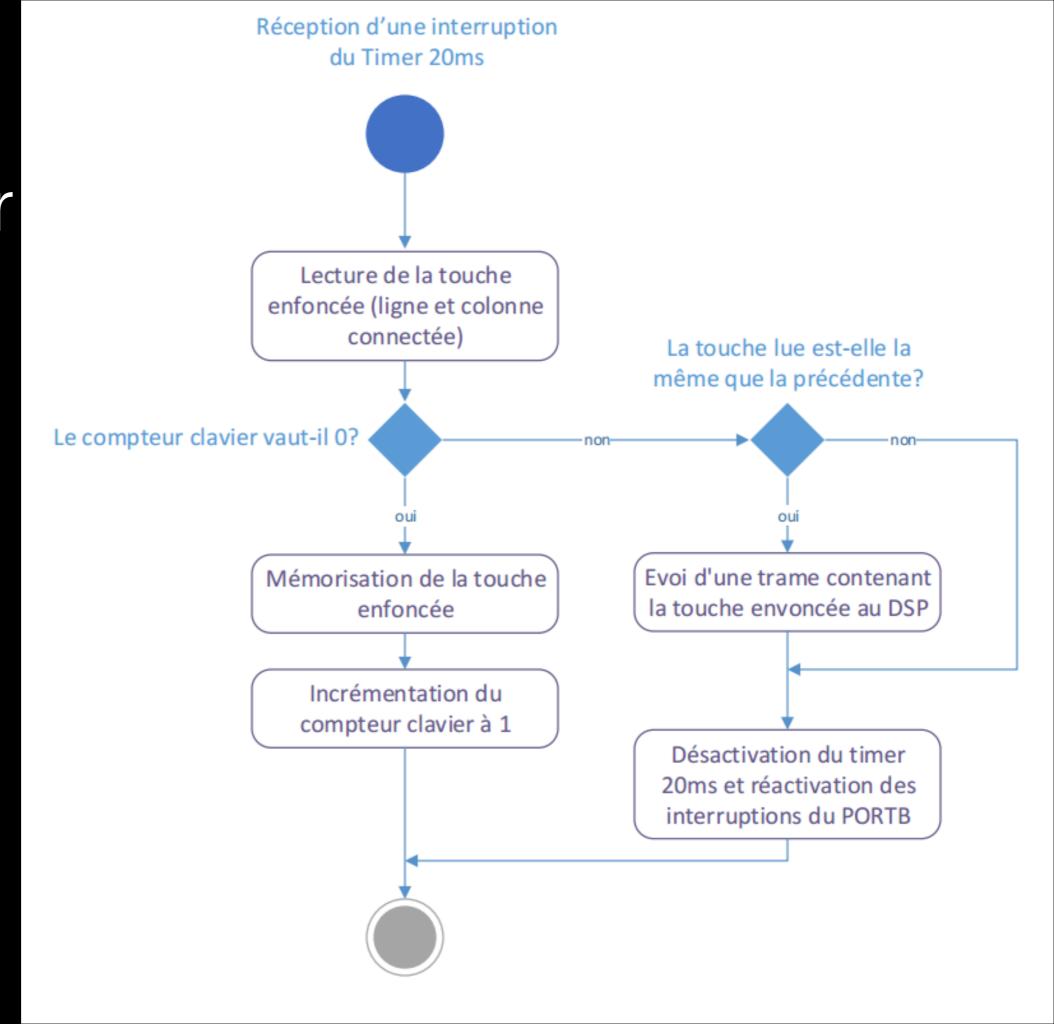


Schéma bloc du prototype

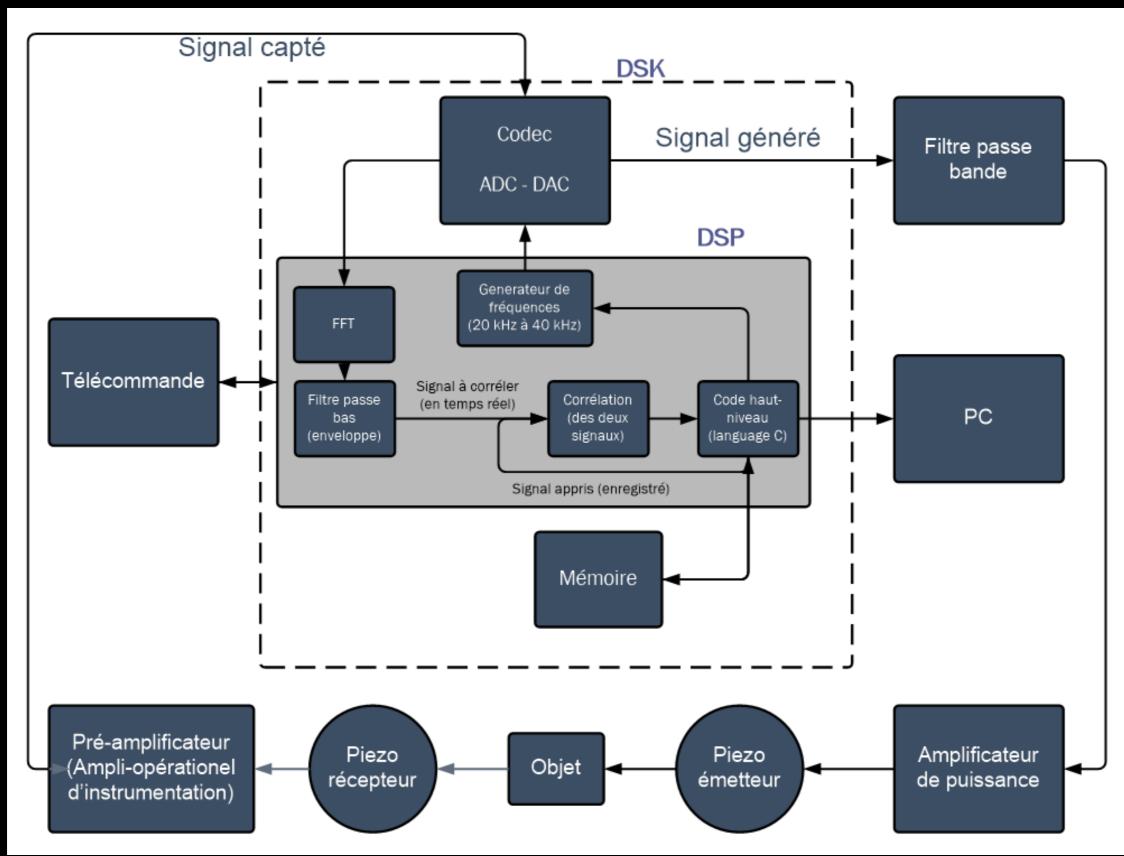
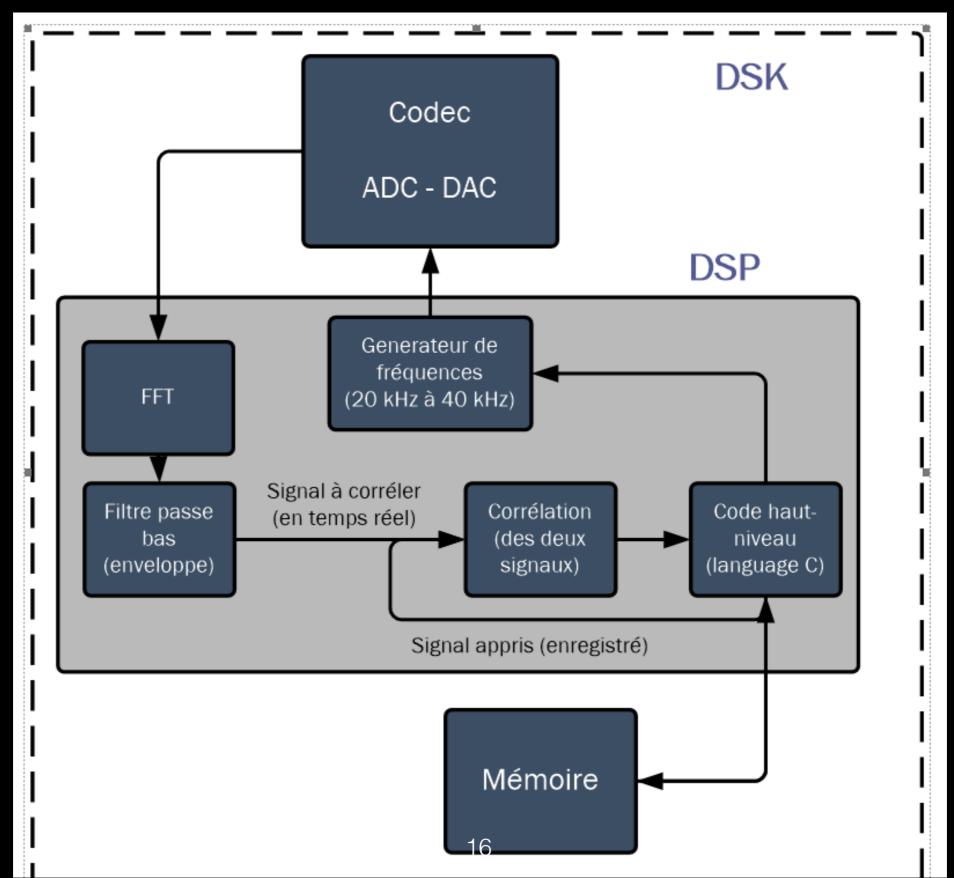


Schéma bloc (traitement de signal)



<u>Assurance Qualité</u>

- 1- Le responsable en Assurance Qualité aura les tâches suivantes:
 - Superviser tous les aspects du projet pour l'AQ
 - Rédiger et maintenir des plans de tests
 - S'assurer que tous les tests soient effectués
 - Faire le pont entre les différents membres de l'équipe sur les différents bugs
 - Maintenir la gestion et la visibilité des bugs

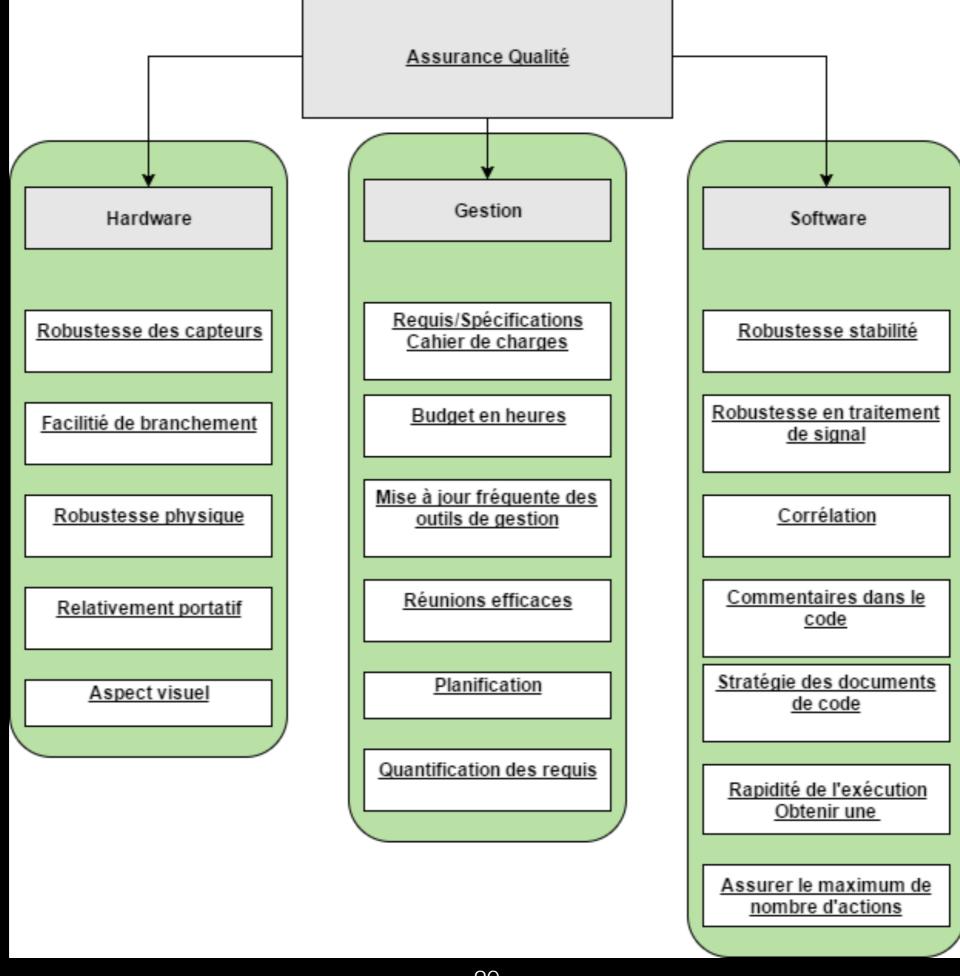
Assurance Qualité

- 1- Une fonction, un test unitaire
- 2- Traçabilité et Bug Tracking en haute priorité
- 3- Tests d'intégration en se fiant au cahier des charges
- 4- Différentes personnes pour tester
- 5- Établir des schémas bloc détaillés et s'y référencer tout au long du développement

Assurance Qualité

Bug tracking:

- Système de traçabilité instauré sur Github
- Chaque bug a une priorité et une visibilité
- La priorité sera établie lors des réunions d'assurance qualité
- Chaque bug sera relié à des tests du plan de test



Cahier des charges

voir le fichier excel

F1 Détecter quand un objet est touché R1.1 Performance un objet u									Numéro de
F1 Détecter quand un objet est touché R1.2 Performance un objet R1.2 Performance Posseder une routine d'apprentissage R - F1 F2 Fonctionner en temps réel R2.1 Performance Détecter un toucher rapidement 250ms ±100ms F2 Walide pour chaque touche, possibilité de plus en faisant des combinaisons Balance de contrôles utiles pour l'application choisie R3.1 Fonction plus en faisant des combinaisons Donner le choix à l'utilisateur de choisir le type de contrôle généré (GPIC), clavier, MDID, etc.) R3.3 Fonction MDID, etc.) R3.3 Fonction Utiliser au moins une FFT R R - F1 F4 Utiliser les blocs logiciels obligatoires dans le DSP R4.2 Fonction Utiliser au moins une FFT R R - F1 R4.2 Fonction Utiliser au moins une FFT R R - F1 R5.1 Environnement Utiliser au moins une corrélation R - F1 F5 Fonctionner de façon fiable et répétable F6 Fonctionner de façon fiable et répétable R5.3 Performance R5.3 Performance R5.4 Performance R5.5 Posséder une interface de contrôle facile Posséder une interface de contrôle facile Desséder une interface de contrôle facile Desséder une interface usager sur écran R - F1 F1 Posséder une interface usager sur écran R - F1 F1 Posséder une interface usager sur écran R - F1 F1 Posséder une interface usager sur écran R - F1 F1 Posséder une interface usager sur écran R - F1	# Fonction	Description de la fonction	# Requis de conception	TYPE	Description du requis	Specification	Flexibilité	Classe	test associé
Part					Détecter plusieurs touches différentes sur	2	41	F1	
F2 Fonctionner en temps réel R2.1 Performance Détecter un toucher rapidement 250ms ±100ms F2 Générer au moins un contrôle (sortie) valide pour chaque touche, possibilité de R - F1 P1	F1	Détecter quand un objet est touché	R1.1		3	-1	LI		
Générer des contrôles utiles pour l'application choisie R3.1 Fonction Donner le choix à l'utilisateur de choisir le type de contrôle généré (GPIO, clavier, R - F3 R3.2 Fonction MIDI, etc.) R3.3 Fonction Donner l'utilisateur la possibilité R3.3 Fonction Donner l'utilisateur la possibilité R3.3 Fonction Donner l'utilisateur la possibilité R3.3 Fonction Utiliser au moins une corrélation R4.1 Fonction Utiliser au moins une EFT R4.2 Fonction Utiliser au moins une fFT R4.2 Fonction Utiliser au moins une fFT R4.3 Fonction Utiliser au moins une fFT R4.4 Fonction Utiliser au moins une fFT R5.1 Environnement Fonction R5.1 Environnement Avoir une bonne immunité au bruit ambiant Avoir un grand pourcentage de détections réussies (calibration à plusieurs personnes) R5.4 Performance R5.1 R5.3 Performance Avoir un grand pourcentage de détections réussies (calibration à plusieurs personnes) Avoir un grand pourcentage de détections réussies (calibration à plusieurs personnes) R5.4 Performance Avoir un faible pourcentage de fausses détections R5.4 Performance Avoir un faible pourcentage de fausses détections R5.4 Performance Avoir un faible pourcentage de fausses détections R6.1 Usabilité Posséder une interface de contrôle facile			R1.2	Performance	Posséder une routine d'apprentissage	R	-	F1	
F3 Générer des contrôles utiles pour l'application choisie R3.1 Fonction Donner le choix à l'utilisateur de chois r le type de contrôle généré (GPIO, clavier, R3.2 Fonction Donner à l'utilisateur la possibilité production d'associer les touchers aux contrôles R3.3 Fonction Donner à l'utilisateur la possibilité de type de contrôle généré (GPIO, clavier, R3.3 Fonction Donner à l'utilisateur la possibilité de type de contrôle généré (GPIO, clavier, R3.3 Fonction Donner à l'utilisateur la possibilité de type de contrôle généré (GPIO, clavier, R3.3 Fonction Donner à l'utilisateur la possibilité R3.3 Fonction Utiliser au moins une pFTT R4.2 Fonction Utiliser au moins une corrélation R4.3 Fonction Utiliser au moins une corrélation R4.3 Fonction Utiliser au moins une corrélation R4.3 Fonction Utiliser au moins une corrélation R4.3 Fonction Utiliser au moins une corrélation R4.3 Fonction Utiliser au moins une corrélation R4.3 Fonction Utiliser au moins une corrélation R4.3 Fonctionner sur plusieurs surfaces (tables, broutoner auminité au bruit ambiant R5.1 F5 Fonctionner de façon fiable et répétable R5.2 Environnement Avoir un grand pourcentage de détections réussies (calibration à plusieurs Performance Avoir un faible pourcentage de fausses S76 \$\frac{15}{2}\$ \$\frac{15}	F2	Fonctionner en temps réel	250ms	±100ms	F2				
Générer des contrôles utiles pour l'application choisie R3.1 Fonction Donner le choix à l'utilisateur de choisir le type de contrôle généré (GPIO, clavier, R - F3 R3.2 Fonction MIDI, etc.) R3.3 Fonction Donner à l'utilisateur la possibilité d'associer les touchers aux contrôles R - F2 Utiliser les blocs logiciels obligatoires dans le DSP R4.1 F4.2 F5.2 Fonction R4.3 Fonction Utiliser au moins une FFT R4.3 Fonction Utiliser au moins une correlation R - F1 R5.1 Environnement Avoir une ponne immunité au bruit ambiant R5.2 Environnement Avoir une bonne immunité au bruit ambiant R - F1 R5.3 Performance R5.3 Performance Performance Performance Performance Performance Performance Posséder une interface de contrôle facile R5.1 Usabilité Posséder une interface usager sur écran R - F1 Posséder une interface usager sur écran R - F1 F5.2 F5.4 Posséder une interface usager sur écran R - F1 Posséder une interface usager sur écran R - F1 F5.4 Posséder une interface usager sur écran R - F1 Posséder une interface usager sur écran R - F1 Posséder une interface usager sur écran R - F1 Posséder une interface usager sur écran					Générer au moins un contrôle (sortie)				
Générer des contrôles utiles pour l'application choisie R3.2 Fonction MIDI, etc.) R3.3 Fonction MiDI, etc.) Donner à l'utilisateur la possibilité type de contrôle généré (GPIO, clavier, R R - F3 Ponction MiDI, etc.) Donner à l'utilisateur la possibilité R R - F2 Donner à l'utilisateur la possibilité R R - F2 Donner à l'utilisateur la possibilité R R - F2 Donner à l'utilisateur la possibilité R R - F2 Donner à l'utilisateur la possibilité R R - F2 Donner à l'utilisateur la possibilité R R - F2 Donner à l'utilisateur la possibilité R R - F2 Donner à l'utilisateur la possibilité R R - F2 Donner à l'utilisateur la possibilité R R - F2 Ponction Utiliser au moins une corrélation R - F1 Environnement Utiliser au moins une FFT R - F1 Environnement Utiliser au moins une torrélation R - F1 Environnement Dutiliser au moins une corrélation R - F1 Ponctionner sur plusieurs surfaces (tables, bureaux) R5.1 Environnement Avoir une bonne immunité au bruit ambiant R - F1 Avoir une bonne immunité au bruit R - F1 Avoir un grand pourcentage de détections réussies (calibration à plusieurs 90% ±10% F2 R5.3 Performance personnes) R5.4 Performance personnes) Avoir un faible pourcentage de fausses détections détections (détections personnes) R5.4 Performance détections R5.4 Posséder une interface de contrôle facile Posséder une interface usager sur écran R - F1 Posséder une interface usager sur écran R - F1					valide pour chaque touche, possibilité de	R	-	F1	
type de contrôle généré (GPIO, clavier, R F3 R3.2 Fonction MIDI, etc.) R3.3 Fonction d'associer les touchers aux contrôles R4.1 Fonction Utiliser au moins une FFT R - F1 R4.2 Fonction Utiliser au moins une FFT R - F1 R4.2 Fonction Utiliser au moins une corrélation R - F1 R5.1 Environnement bureaux) R5.1 Environnement bureaux R5.2 Environnement ambiant R5.2 Environnement ambiant R5.3 Performance personnes) R5.4 Performance personnes R5.4 Performance détections R6.1 Usabilité Posséder une interface de contrôle facile			R3.1	Fonction	plus en faisant des combinaisons				
type de contrôle généré (GPIO, clavier, R - F3 R3.2 Fonction MIDI, etc.) R3.3 Fonction Donner à l'utilisateur la possibilité R3.3 Fonction d'associer les touchers aux contrôles R4.1 Fonction Utiliser au moins une FFT R - F1 R4.2 Fonction Utiliser au moins une corrélation R - F1 R4.3 Fonction Utiliser au moins une tourrélation R - F1 R5.1 Environnement Fonction Utiliser au moins une filtre numérique R - F1 R5.1 Environnement Avoir une bonne immunité au bruit R - F1 R5.2 Environnement ambiant R - F1 R5.3 Performance personnes) R5.4 Performance personnes) R6.1 Usabilité Posséder une interface de contrôle facile R6.1 Usabilité Posséder une interface usager sur écran	F2	Générer des contrôles utiles pour l'application			Donner le choix à l'utilisateur de choisir le		-	F3	
R3.3 Fonction d'associer les touchers aux contrôles R - F2 Part Par	13	choisie			type de contrôle généré (GPIO, clavier,	R			
R3.3 Fonction d'associer les touchers aux contrôles R - F2 Williser les blocs logiciels obligatoires dans le DSP R4.1 Fonction Utiliser au moins une FFT R - F1 R4.2 Fonction Utiliser au moins une corrélation R - F1 R4.3 Fonction Utiliser au moins une corrélation R - F1 R5.1 Environnement Dureaux) R5.1 Environnement Dureaux R5.2 Environnement Dureaux Avoir une bonne immunité au bruit ambiant R5.2 Environnement Dureaux Avoir une ponne immunité au bruit ambiant R5.3 Performance personnes) R5.4 Performance Dersonnes R6.1 Usabilité Posséder une interface de contrôle facile R6.1 Usabilité Posséder une interface usager sur écran R - F1 F2 F1 F2 F2 F3 F2 F3 F2 F3 F3 F3 F4 F5 F5 F5 F5 F5 F5 F5 F5 F5			R3.2	Fonction	MIDI, etc.)				
R3.3 Fonction d'associer les touchers aux controles R4.1 Fonction Utiliser au moins une FFT R - F1 R4.2 Fonction Utiliser au moins une corrélation R - F1 R4.3 Fonction Utiliser au moins une corrélation R - F1 R5.1 Environnement bureaux) R5.1 Environnement ambiant R5.2 Environnement ambiant R5.2 Environnement ambiant R5.3 Performance personnes) R5.4 Performance détections R5.4 Performance détections R6.1 Usabilité Posséder une interface de contrôle facile R6.1 Usabilité Posséder une interface usager sur écran R6.1 Usabilité Posséder une interface usager sur écran R6.1 Posséder une interface de contrôle facile					Donner à l'utilisateur la possibilité	D	-	F2	
Posséder une interface de contrôle facile Posséder une interface usager sur examples Posséder une interface usager sur examples Posséder une interface usager sur examples Posséder une interface usager sur écran Pilliser au moins un corrélation R			R3.3	Fonction	d'associer les touchers aux contrôles	ĸ			
R4.3 Fonction Utiliser au moins un filtre numérique R - F1 R5.1 Environnement bureaux) Avoir une bonne immunité au bruit ambiant R5.2 Environnement ambiant R5.2 Environnement Avoir une grand pourcentage de détections réussies (calibration à plusieurs 90% ±10% F2 R5.3 Performance personnes) R5.4 Performance détections R5.4 Performance détections R6.1 Usabilité Posséder une interface de contrôle facile R6.1 Usabilité Posséder une interface usager sur écran R6.1 Posséder une interface usager sur écran		Utiliser les blocs logiciels obligatoires dans le DSP	R4.1	Fonction	Utiliser au moins une FFT	R	-	F1	
Fonctionner de façon fiable et répétable Fonctionner sur plusieurs surfaces (tables, bureaux) Avoir une bonne immunité au bruit a mbiant Avoir un grand pourcentage de détections réussies (calibration à plusieurs 90% ±10% F2 R5.3 Performance personnes) Avoir un faible pourcentage de fausses détections Fonctionner sur plusieurs surfaces (tables, bureaux) R - F1 F1 F2 F3 F4 Posséder une interface de contrôle facile F5 F5 F6 Posséder une interface usager sur écran F1 F1 F1 F1 F1 F2 F2 F5 F5 F5 F5 F6 F6 F6 F6 F6 FF FF	F4		R4.2	Fonction	Utiliser au moins une corrélation	R	-	F1	1
R5.1 Environnement bureaux) R5.2 Environnement ambiant R5.2 Environnement ambiant R5.2 Environnement ambiant R5.3 Performance personnes) R5.4 Performance détections R6.1 Usabilité Posséder une télécommande avec clavier R6.1 Posséder une interface de contrôle facile R6.1 Posséder une interface usager sur écran			R4.3	Fonction	Utiliser au moins un filtre numérique	R	-	F1	
Fonctionner de façon fiable et répétable Fonctionner de façon fiable et		Fonctionner de façon fiable et répétable			Fonctionner sur plusieurs surfaces (tables,	D		F1	
F5 Fonctionner de façon fiable et répétable R5.2 Environnement ambiant Avoir un grand pourcentage de détections réussies (calibration à plusieurs Performance personnes) Avoir un faible pourcentage de fausses Avoir un faible pourcentage de fausses détections R5.4 Performance détections R6.1 Usabilité Posséder une interface de contrôle facile Posséder une interface de contrôle facile R6.1 F1 F2 F2 F3.4 Performance détections R6.1 Posséder une télécommande avec clavier R6.1 Posséder une interface usager sur écran R6.1 F1			R5.1	Environnement	bureaux)	ĸ	-	F1	
Fonctionner de façon fiable et répétable R5.2 Environnement ambiant Avoir un grand pourcentage de détections réussies (calibration à plusieurs 90% ±10% F2 R5.3 Performance personnes) Avoir un faible pourcentage de fausses Avoir un faible pourcentage de fausses détections R5.4 Performance détections R6.1 Usabilité Posséder une télécommande avec clavier R6.1 Posséder une interface de contrôle facile R5.2 Environnement ambiant Avoir un grand pourcentage de détections F2 F2 F3 F5 F2 F5 F2 F5 F6 Posséder une interface de contrôle facile					Avoir une bonne immunité au bruit	В		F1	
R5.3 Performance personnes) R5.4 Performance détections R6.1 Usabilité Posséder une interface de contrôle facile Posséder une interface de contrôle facile réussies (calibration à plusieurs personnes) Avoir un faible pourcentage de fausses détections F2 Posséder une télécommande avec clavier R - F1 Posséder une interface usager sur écran R6.1 Posséder une interface usager sur écran			R5.2	Environnement	ambiant	ĸ	-	L1	
R5.3 Performance personnes) Avoir un faible pourcentage de fausses F2 R5.4 Performance détections R6.1 Usabilité Posséder une télécommande avec clavier R - F1 Posséder une interface de contrôle facile Posséder une interface usager sur écran R5.3 Performance personnes) Avoir un faible pourcentage de fausses détections F2 Posséder une interface usager sur écran R - F1	F5				Avoir un grand pourcentage de détections				
R5.4 Performance détections R6.1 Usabilité Posséder une télécommande avec clavier R - F1 Posséder une interface de contrôle facile Posséder une interface usager sur écran R6.1 Posséder une interface usager sur écran				réussies (calibration à plusieurs		90%	±10%	F2	
R5.4 Performance détections 5% ±5% F2 R6.1 Usabilité Posséder une télécommande avec clavier R - F1 Posséder une interface de contrôle facile Posséder une interface usager sur écran R - F1			R5.3	Performance	personnes)				
R5.4 Performance détections R6.1 Usabilité Posséder une télécommande avec clavier R - F1 Posséder une interface de contrôle facile Posséder une interface usager sur écran R - F1					Avoir un faible pourcentage de fausses	E0/	150/		
Posséder une interface de contrôle facile Posséder une interface usager sur écran R - F1			R5.4	Performance	détections	5%	13%	FZ	
F6	F6		R6.1	Usabilité	Posséder une télécommande avec clavier	R	-	F1	
d'utilisation pour l'usager R6.2 Usabilité LCD					Posséder une interface usager sur écran	D		E1	
			R6.2	Usabilité	LCD	N	-	LI	

Exemple de test

Test d'auto-corrélation

1. Description du test

Tester la corrélation, c'est-à-dire, tester si le programme est capable de comparer la FFT avec elle-même pour confirmer la périodicité de celle-ci.

2. Équipement de test requis

Liste des équipements requis pour les tests

- Équipement 1 : Ordinateur avec CCS et Matlab
- Équipement 2 :
- Équipement 3 :
- Équipement 4 :

3. Éléments à tester, spécifications à obtenir

Éléments à tester	Entrées	Critère de validité du test
Corréler la FFT avec elle- même	Signal quelconque	Taux de corrélation très près de 1

Test préliminaire de corrélation

Corrélation des points entre 20kHz et 40kHz Bas de la bouteille – Bas de la bouteille Bas de la bouteille – Sans toucher Bas de la bouteille – Haut de la bouteille

Résultats variant très peu, mais tout de même prometteurs pour notre application



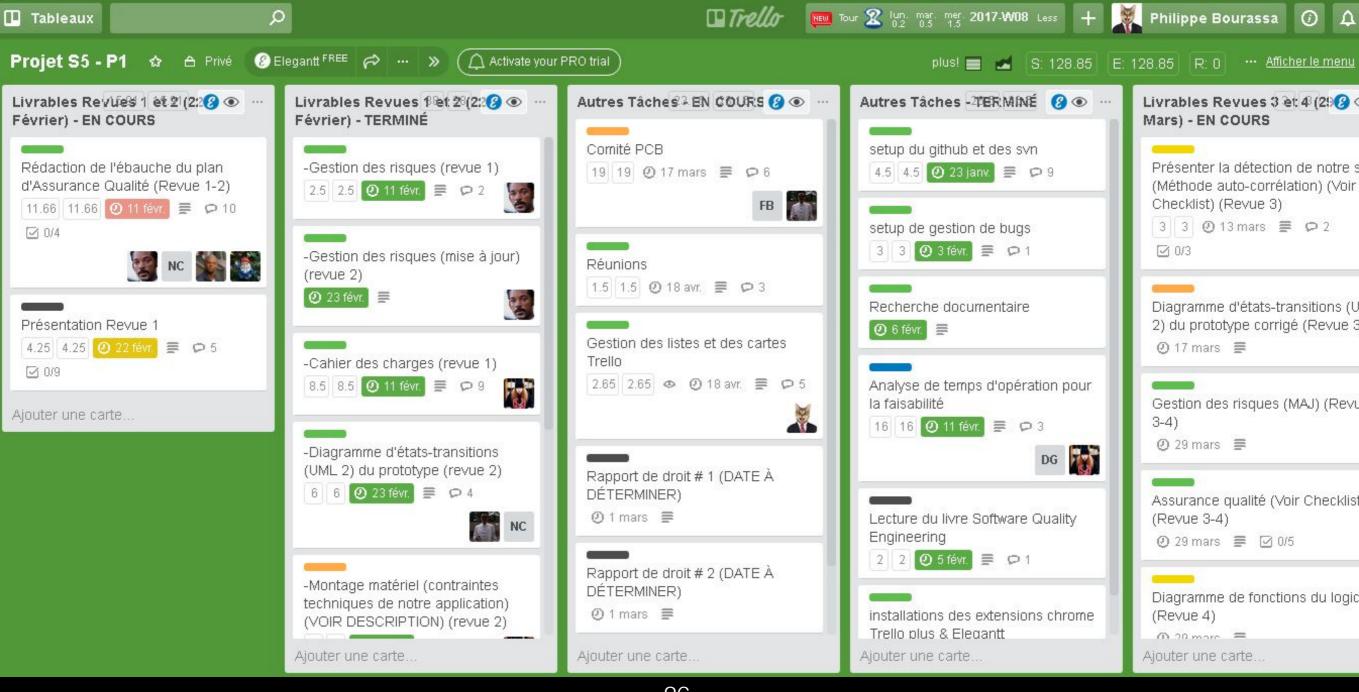
Test préliminaire de corrélation

Données corrélées	Coefficient de corrélation
Bas1 et Bas2	0.9966
Bas1 et Bas3	0.9933
Bas2 et Bas3	0.9941
Bas1 et aucun toucher	0.9918
Bas2 et aucun toucher	0.9917
Bas3 et aucun toucher	0.9922
Bas1 et Haut	0.9909
Bas2 et Haut	0.9909
Bas3 et Haut	0.9914

Vitesse de la fft

- Échantillonnage à fréquence assez élevée, donc beaucoup d'information
- Traitement de l'information temporelle
- Résultat en temps réel
- Résultat de la fft en 0.4ms

Gestion du temps/tâches (Trello)



Contrat d'équipe

- 1. Responsable des archives Philippe Bourassa.
- 2. Chef technique David Gaudrealt
- 3. Gestionnaire de produit Fred Fafard
- 4. Gestionnaire de projet Nicolas Cloutier
- 5. Chef de l'assurance qualité Frédéric Perron
- 6. Gestionnaire logiciel Michel Tulane
- 7. Responsable du PCB Francois Brunet
- 8. Coordonnateur des livrables et de la documentation Stephane Lajoie
- 9. Responsable aux ressources humaines Samuel Ouellette

Contrat d'équipe

- Le contrat d'équipe traite aussi des points suivants:
 - Respect
 - Ponctualité
 - Méthodes de travail
 - Valeurs de l'équipe

Gestion des risques



Projet : Pr	ojet S5 –	Équipe 1 O	Date : 30/01/2017 Date de révision ://2017					
Rank	No.	Titre du so	cénario	Rouge	Jaune	Vert	Domaine du risque	Actions et statut
1	1	Mauvaise dé fréque		✓	✓		Technologique	Faire des tests le plus rapidement possible. Établir un plan B.
2	2	Banque d' insuffis		/	/		Gestion	S'assurer d'utiliser tous les outils de gestion nécessaires
3	5	Incompatib librairies			✓	✓	Technologique	
4	6	Quantificat ambitieuse d			✓	✓	Gestion	Calculer les vitesses et faire des tests.
5	3	Problème de	capteurs.		/	/	Technologique	Faire des tests et étudier les librairies
6	4	Vitesse du micro inadéqu				/	Technologique	Risque accepté, il suffirait de réduire les spécifications de certains requis.
7	8	Bruit ambia perturber la				/	Technologique	Risque accepté.
8	9	Remise de requ une deuxième d'AP	e semaine			✓	Gestion	Analyser le bruit ambiant et réagir en conséquence.
9	7	Un membre d quitte la s				✓	Social	

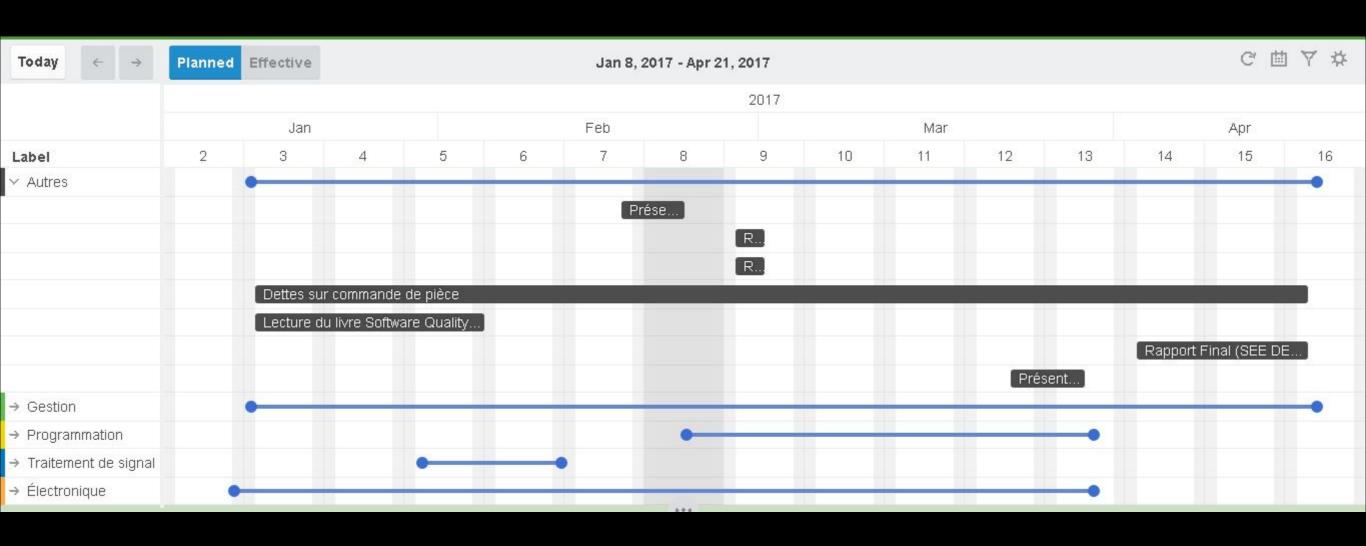
 \checkmark

: Risque avant réduction

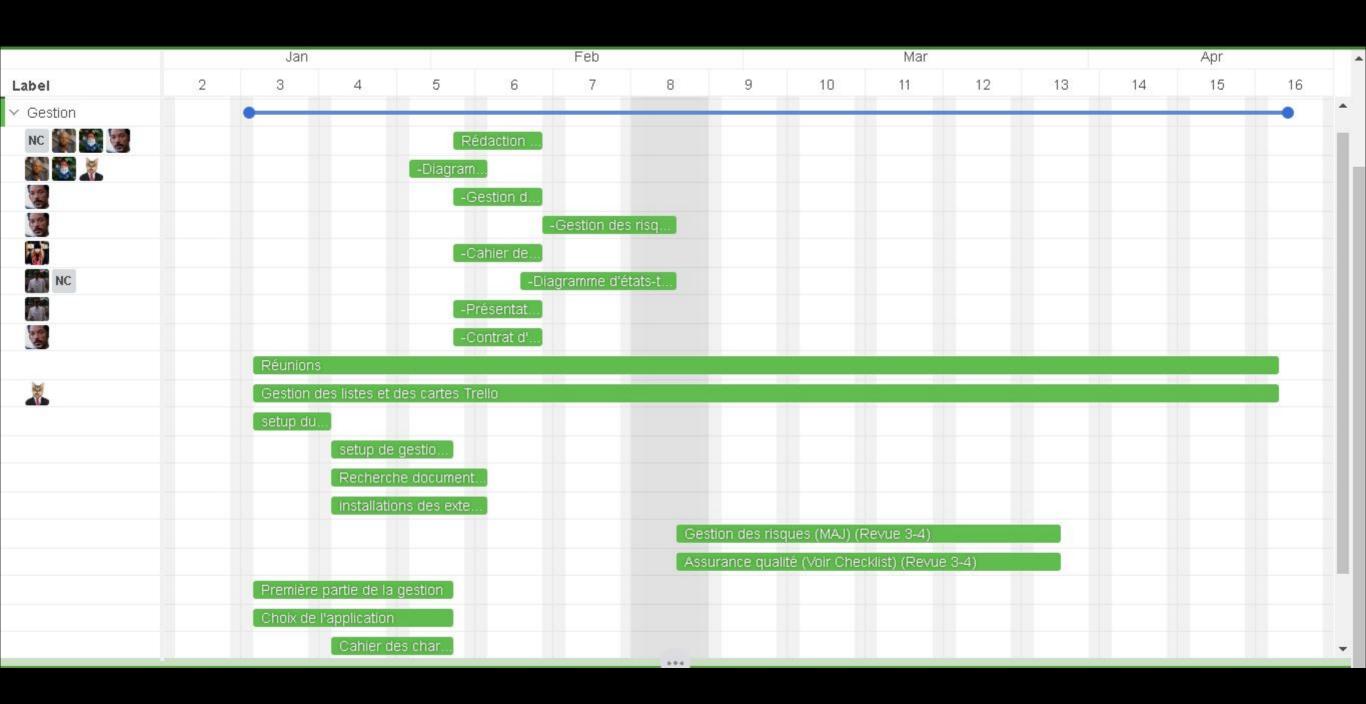
 \checkmark

: Risque après réduction

Gestion du temps (Gantt #1)



Gestion du temps (Gantt #2)



Gestion du temps (Courbe en S)

				<u>Coût</u>												
<u>Semaine Débutant le :</u>			8 janvier 2017	15 janvier 2017	22 janvier 2017	29 janvier 2017	<u>5 février 2017</u>	<u>12 février 2017</u>	<u>19 février 2017</u>	<u>26 février 2017</u>	5 mars 2017	<u>12 mars 2017</u>	<u>19 mars 2017</u>	<u>26 mars 2017</u>	2 avril 2017	9 avril 2017
Due date	Semaine #:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
	setup du github et des syn		0,25			4,25										
	<u>Première partie de la gestion</u>			3	3											
	Cahier des charges (revue 0)					3,5										
	Choix de l'application					4,5										
	setup de gestion de bugs					3										
	Lecture du livre Software Quality Engineering					2										
2017-02-06 12:00	Recherche documentaire		3	3	3	3										
2017-02-06 12:00	installations des extensions chrome Trello plus &					1										
2017-02-07 12:00	Schéma bloc application (Entrées, sorties, compara					1,5		2								
2017-02-09 12:00	Pièces nécessaires (piezo)		2			3,29	1,5	2	2							
2017-02-11 12:00	<u>Analyse de temps d'opération pour la faisabilité</u>						16									
2017-02-11 12:00	-Diagramme de Gantt & Courbes en 'S' (revue 1)					4,5	3	2	1,5							
2017-02-11 12:00	Rédaction de l'ébauche du plan d'Assurance Qualité					4,16	2	4,5	1							
2017-02-11 12:00	-Présentation du produit (revue 1)					1		1								
2017-02-11 12:00	-Gestion des risques (revue 1)					2,5										

Temps estimé/Semaine/Personne = 5.96h

Gestion du temps (Courbe en S)

