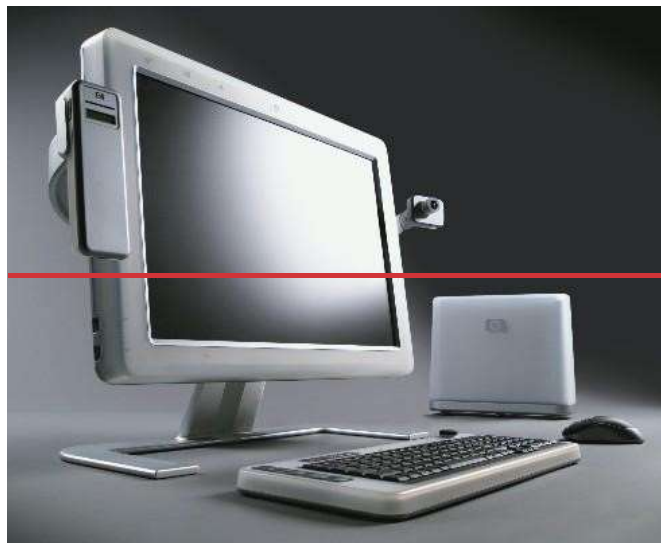


~~TITRE (NOM) DU PROJET~~



Konzalix



(Une image originale représentant le projet)

~~Nom de l'auteur — Classe~~

~~Lieu~~

~~Durée~~

~~Nom du chef de projet~~

~~(Nom et adresse du mandant)~~

Gonzalo Javier Herrera Egoavil – CIN1B
Lausanne
32p
Xavier Carrel

Auteur : Gonzalo Javier Herrera Egoavil
Modifié par : X. Carrel Gonzalo Javier
Herrera Egoavil
Version: 2 du 26.03.2024 16:06

Création : 26.03.2024
Impression : 26.03.2024 16:06
Rapport de projet

Auteur : Gonzalo Javier Herrera Egoavil
Modifié par : X. Carrel Gonzalo Javier
Version: 5 du 29.04.2024 09:21

Création : 26.03.2024
Impression : 29.04.2024 09:25
Comparer des résultats 1

Table des matières

1 SPÉCIFICATIONS..... 3

1.1 TITRE

3-1.2

DESCRIPTION 3-1.3

MATÉRIEL ET LOGICIELS À DISPOSITION 3-1.4

PRÉREQUIS

3-1.5

CAHIER DES CHARGES

3

1.5.1 Objectifs et portée du projet 3

1.5.2 Caractéristiques des utilisateurs et impacts 3

1.5.3 Fonctionnalités requises (du point de vue de l'utilisateur) 3

1.5.4 Contraintes 4

1.5.5 Travail à réaliser par l'apprenti 4

1.5.6 Si le temps le permet 4

1.5.7 Méthodes de validation des solutions 4

1.6 ÉLÉMENTS ÉVALUÉS

4

2 PLANIFICATION INITIALE

4

3 ANALYSE FONCTIONNELLE

4

4 CONCEPTION

5

4.1 ARCHITECTURE 5

4.2 MODÈLES DE DONNÉE 5

4.3 IMPLÉMENTATIONS SPÉCIFIQUES..... 5

5 RÉALISATION

6

5.1 ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL 6

5.2 PLANIFICATION DÉTAILLÉE 6

5.3 JOURNAL DE BORD 6

6 TESTS

6

Auteur : Gonzalo Javier Herrera Egoavil

Création : 26.03.2024

Modifié par : X. Carrel Gonzalo Javier

Page 4 sur 19

Impression : 26.03.2024 16:06

Herrera Egoavil

Version: 2 du 26.03.2024 16:06

Rapport de projet

Auteur : Gonzalo Javier Herrera Egoavil

Création : 26.03.2024

Modifié par : X. Carrel Gonzalo Javier

Page 4 sur 19

Impression : 29.04.2024 09:25

Herrera Egoavil

Version: 5 du 29.04.2024 09:21

Comparer des résultats 1

6.1	STRATÉGIE DE TEST	6
6.2	DOSSIER DES TESTS	6
6.3	PROBLÈMES RESTANTS	6
7	CONCLUSION	6
7.1	BILAN DES FONCTIONNALITÉS DEMANDÉES	6
7.2	BILAN DE LA PLANIFICATION	6
7.3	BILAN PERSONNEL	6
8	DIVERS	7
8.1	JOURNAL DE TRAVAIL	7
8.2	BIBLIOGRAPHIE	7
8.3	WEBOGRAPHIE	7
9	ANNEXES	7

1 SPÉCIFICATIONS

1.1.1	SPÉCIFICATIONS	7
1.1	TITRE.....	7
1.2	DESCRIPTION.....	7
1.3	MATÉRIEL ET LOGICIELS À DISPOSITION	7
1.4	PRÉREQUIS	7
1.5	CAHIER DES CHARGES.....	7
1.5.1	Objectifs et portée du projet	7
1.5.2	Caractéristiques des utilisateurs et impacts.....	8
1.5.3	Fonctionnalités requises (du point de vue de l'utilisateur).....	8
1.5.4	Contraintes.....	8
1.5.5	Travail à réaliser par l'apprenti.....	8
1.5.6	Si le temps le permet	8
1.5.7	Méthodes de validation des solutions	8
1.6	ÉLÉMENTS ÉVALUÉS.....	9
2	PLANIFICATION INITIALE.....	9
3	ANALYSE FONCTIONNELLE.....	9
4	CONCEPTION	9
4.1	ARCHITECTURE	17
4.2	MODÈLES DE DONNÉE	17
4.3	IMPLÉMENTATIONS SPÉCIFIQUES.....	17

5	RÉALISATION	17
5.1	ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL	17
5.2	PLANIFICATION DÉTAILLÉE	18
5.3	JOURNAL DE BORD	18
6	TESTS	18
6.1	STRATÉGIE DE TEST	18
6.2	DOSSIER DES TESTS	18
6.3	PROBLÈMES RESTANTS	18
7	CONCLUSION	18
7.1	BILAN DES FONCTIONNALITÉS DEMANDÉES	18
7.2	BILAN DE LA PLANIFICATION	18
7.3	BILAN PERSONNEL	18
8	DIVERS	19
8.1	JOURNAL DE TRAVAIL	19
8.2	BIBLIOGRAPHIE	19
8.3	WEBGRAPHIE	19
9	ANNEXES	19

1 SPÉCIFICATIONS

1.1 Titre

A compléter par un titre court et pertinent, suivi d'un sous-titre qui donne une idée du domaine dans lequel le projet se place. Cela peut être une reprise ou compléter le titre de la première page ...

Exemple \div :

MyColoc

Une application mobile pour gérer les tâches à faire dans une colocation

~~1.2~~

1.2 Description

A compléter par une explication du contexte, de la situation, des raisons générales de la mise en route d'un tel projet. Le lecteur doit pouvoir comprendre les motivations du lancement du projet...

~~1.3~~

1.3 Matériel et logiciels à disposition

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

~~1.4~~

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~~

1.5 Cahier des charges

1.5.1 ~~1.5.1~~ Objectifs et portée du projet

A compléter. Il s'agit d'ébaucher des réponses aux questions de l'acronyme CQQCOQP (Combien, Quoi, Qui, Comment, Où, Quand, Pourquoi)

Auteur : Gonzalo Javier Herrera Egoavil

Création : 26.03.2024

Modifié par : X. Carrel Gonzalo Javier

Page 7 sur 19

Impression : 26.03.2024 16:06

Herrera Egoavil

Version: 2 du 26.03.2024 16:06

Rapport de projet

Auteur : Gonzalo Javier Herrera Egoavil

Création : 26.03.2024

Modifié par : X. Carrel Gonzalo Javier

Page 7 sur 19

Impression : 29.04.2024 09:25

Herrera Egoavil

Version: 5 du 29.04.2024 09:21

Comparer des résultats 1

~~1.5.2~~

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~~

1.5.3 Fonctionnalités requises (du point de vue de l'utilisateur)

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~~

1.5.4 Contraintes

Sécurité, backups, disponibilité, système utilisé, interfaces avec autres logiciels, etc.

~~1.5.5~~

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~~

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~~

1.5.7 Méthodes de validation des solutions

Comment les tests vont être entrepris, quels tests doivent être entrepris, etc....

1.6

1.6 Eléments 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

2 PLANIFICATION INITIALE

Ce paragraphe présente tout d'abord les éléments de planning connus dès le départ

- Date de début
- Date de fin
- Vacances et congés
- Nombre d'heures par semaine dédiées au projet

On propose ensuite une découpe en sprints. Pour chaque sprint, on spécifie :- :

- Le but du sprint
- La date/heure de la sprint review

3 ANALYSE FONCTIONNELLE

3 ANALYSE FONCTIONNELLE

3.1.1 ~~Salle de classe 1er étage~~ Tests

3.1.1 Toilettes D02

As a I want to salle de classe 1er étage In order to En tant qu'élèves Je veux des toilettes Pour pouvoir faire mes besoins

Tests d'acceptance:

~~Mykola~~ Quand j'entre dans la classe je vois trois rangées de 4 tables chacune Quand Zhuravel j'entre dans la salle je vois une bibliothèque à ma droite Quand j'entre dans la salle je vois deux fenêtres séparés de deux mètres à ma gauche Les chaises à côté des

Toilette - Il y a 3 petites pièces différente avec des toilettes a l'intérieur
 Lavabo - Il y a un lavabo par toilette
 Savon - Il y a une boîte de savon par toilettes

Auteur : Gonzalo Javier Herrera Egoavil
 Modifié par : X. Carrel Gonzalo Javier

Création : 26.03.2024

Page 9 sur 19

Impression : 26.03.2024 16:06

Herrera Egoavil
 Version: 2 du 26.03.2024 16:06

Rapport de projet

Auteur : Gonzalo Javier Herrera Egoavil
 Modifié par : X. Carrel Gonzalo Javier
 Herrera Egoavil
 Version: 5 du 29.04.2024 09:21

Page 9 sur 19

Création : 26.03.2024
 Impression : 29.04.2024 09:25

Comparer des résultats 1

Papier pour les mains	- Il y a 1 distributeur de papier pour les mains par toilette
Poubelle	- Il y a une poubelle dans chaque toilettes
Murs	- Il y a tout les murs blanc par toilette
Interrupteur	- Il y a un interrupteur pour la lumière dans chaque toilette
Porte	- Il y a une porte en bois claire
Papier toilette	- Il y un rouleau de papier toilette par toilette
tables Devant les tables se positionne un tableau blanc Sur chaque table se trouvent deux écrans avec un clavier et souris Au fond de la salle, dans le coin à droite se trouve un canapé à quatre places Devant ce canapé se trouvent deux poufs	

3.1.2

3.1.2 Salle d'imprimante de serveur

En tant qu'élève Je veux une salle d'imprimante Afin de pouvoir imprimer des papiers si j'en ai besoin serveur Pour rendre le travail de nos sites possible	
Tests d'acceptance:	
Salle	Je veux que l'imprimante ne soit pas à côté de la porte Je veux 1 fenêtre dans la D04 pièce Je veux une armoire pour stocker du papier Je veux des murs gris clair Je veux une poubelle Je veux un sol noir Je veux une porte en bois Je veux un tapis sous l'imprimante
blocs de serveur	Quand j'entre dans la salle des serveurs tout au fond de la salle je vois trois "blocs" de serveurs l'un collé à l'autre
table	à côté des serveurs je voit une petite table carrée
pc	Sur la table se trouve un PC portable
chaise	Devant la table se trouve une chaise
armoires	De l'autre côté des serveurs se trouvent des armoires avec des différents câbles à l'intérieur
anciens PCs	sur les armoires je vois trois anciens PC
boîte en carton	à côté de ces PC se trouve une boîte en carton
ventilateur	juste devant les serveurs se trouve un ventilateur pour bien refroidir les serveurs
Salle	Je veux que l'imprimante ne soit pas à côté de la porte Je veux 1 fenêtre dans la D14 pièce Je veux une armoire pour stocker du papier Je veux des murs gris clair Je veux une poubelle Je veux un sol noir Je veux une porte en bois Je veux un tapis sous l'imprimante

3.1.3

3.1.3 Salle de classe 2ème étage détente D15

As a I want to salle de classe 2ème étage In order to En tant qu'élève Je veux une salle de détente pour l'utiliser pendant les pauses Pour les élèves de l'ETML
Tests d'acceptance:

Salle 1)	17 postes avec une table chaque	2) 4 colonnes avec des prises électriques	3) TV 75 D11 — pouces	4) 16 chaises gamer + tables gamer	5) 3 écran par poste	6) Deux murs avec deux prises électriques	7) Deux grandes fenetres	8) Tapis pour toute la salle
Porte-manteaux	Il y aura un porte-veste collé au mur							
Armoire (Librerie)	Il y aura une armoire avec des livres à disposition.							
Poufs	Il y aura 10 poufs au milieu de la salle							
Prises élèctriques	Il y aura une grandre prise élèctrique qui permettron aux élèves charger leur telephone.							
Machine distributeur	Il y aura une machine distributeur de boissons et une machine distributeur de chips à cote de l'autre.							
Poubelle	Il y aura une poubelle à cote de la porte							
Router	Il aura un router au dessus de la porte avec un reseaux 5g							
Projecteur	Il y aura un projecteur pour regarder des films ou series							
Salle 1)	17 postes avec une table chaque	2) 4 colonnes avec des prises électriques	3) TV 75 D18 — pouces	4) 16 chaises gamer + tables gamer	5) 3 écran par poste	6) Deux murs avec deux prises électriques	7) Deux grandes fenetres	8) Tapis pour toute la salle
Salle 1)	17 postes avec une table chaque	2) 4 colonnes avec des prises électriques	3) TV 75 D13 — pouces	4) 16 chaises gamer + tables gamer	5) 3 écran par poste	6) Trois murs avec deux prises électriques	7) Une grandes fenetres	8) Tapis pour toute la salle
Salle 1)	17 postes avec une table chaque	2) 4 colonnes avec des prises électriques	3) TV 75 D16 — pouces	4) 16 chaises gamer + tables gamer	5) 3 écran par poste	6) Trois murs avec deux prises électriques	7) Une grandes fenetres	8) Tapis pour toute la salle

3.1.4 Terrasse (Toit)

En tant qu'élève Je veux une terrasse Pour pouvoir me reposer a l'extérieur	
Tests d'acceptance:	
Parasol	- Je veux 1 parasol sous chaque table
Barrières	- Je veux des barrières tout autour
Tables	- Je veux 6 tables
Chaises	- Je veux 4 chaises par tables
Panneaux solaires	- Il y a 5 panneaux solaires qui generent de l'energie
Abris	- Je veux 1 abris
Fleurs	- Je veux des fleurs pour décorer la terasse
Bancs	- Je veux 4 bancs

3.1.5 Entrée

En tant qu'élève Je veux une belle entrée au batiment Pour les élèves et enseignants	
Tests d'acceptance:	
Entrée	- Une porte automatique - Pannel pour s'identifier avant d'entrer - Poubelle pour le carton à cote de la porte - Poubelle pour les cannettes à cote de la porte - Poubelle à coté de la porte (tout) - Cendrier à coté de la porte - Des cassières au murs
Porte	Il y aura une porte automatique
Panne	Il y aura un pannel electronique pour l'accès au batiment

3.1.6 Couloir 1er étage

En tant qu'élève Je veux un couloir Pour passer et se reposer un moment
Tests d'acceptance:
Couloir - Deux cannapés pour chaque salle de classe - Deux machine distri - Deux escalière pour monter au 2me étage

3.1.7 Couloir 2me étage

En tant que élève Je veux un couloir au 2me étage Pour pouvoir passer entre les classes
Tests d'acceptance:
tapis Quand je monte les escaliers je vois un tapis sur le sol qui prend la moitié de couloir en longueur.
deuxième tapis A côté de ce tapis je vois un deuxième tapis qui prend l'autre moitié de couloir.
peinture A ma droite je vois une peinture.
deuxième peinture A ma gauche je vois une autre peinture.
troisième peinture A 2 mètres plus loin à droite je vois une troisième peinture.
quatrième peinture A 2 mètres plus loin de la deuxième peinture, à gauche je vois une quatrième peinture.
tabouret Entre la peinture 2 et 4 je vois un tabouret d'une hauteur de 60 cm.
chaise Entre les peintures 1 et 3 je vois une chaise d'une hauteur de 40 cm.
lampe En haut je vois une lampe. (ECOLO)
deuxième lampe A 5 mètres plus loin je vois une deuxième lampe. (ECOLO)

3.1.8 Autour du bâtiment

En tant qu'élève Je veux un extérieur pour me sentir plus à l'aise
Tests d'acceptance:
Places Moto - Il y a 10 places moto alignés
Places voiture - Il y a 3 places voitures
Fleurs - Il y a des fleurs de décoration tout autour du bâtiment
Bancs Il y a 2 bancs de chaque côté du mur
Lampadaires - Il y 4 lampadaires, 1 de chaque côté du bâtiment
Arbres - Il y a 5 arbres autour du bâtiment
Poubelles - Il y a 5 poubelles autour du bâtiment
Fontaine - Il y a 2 fontaines autour du bâtiment

3.1.9 Salle de classe 2ème étage D11

En tant qu'élève Je veux une salle de classe au 2ème étage (très bien équipée) Pour les cours d'informatique
Tests d'acceptance:
Tables Il y aura 17 tables gamer en boîte avec la place pour deux écrans, ils seront placées en groupes de 4, une table sera pour l'enseignant.

Pillones	Il aura 4 pillones avec des prises electriques, ils seront placées au milieu des groupes de 4 tables.
TV	Il y aura un TV de 65 pouces au mur, derriere de la place de l'enseignant.
Chaises	Il y aura 17 chaises gamer, une pour chaque poste
Ecrans	Il y aura deux écrans par poste de travail. Ils seront de 18 puches chacune et ils ne consommeront pas beaucoup d'energie.
PC's	Il y aura 17 PC's, un PC par poste
Fenêtres	Il y aura deux grandes fenetres
Tapis	Il y aura un grand tapis dans la salle
Etagère	Il y aura un étagère pour les chaussures.
Porte-manteaux	Il y aura un porte-manteux tout au fond de la classe, au coin.

3.1.10 Extérieur bâtiment

En tant que élève Je veux un extérieur du bâtiment Pour améliorer le point visuel de notre collège	
Tests d'acceptance:	
fontaine	Quand je sort du bâtiment, à 5 mètres devant moi je vois une fontaine blanche.
parking	à droite de la fontaine il y'a deux places de parking de voitures
arbre	Quand je sort du bâtiment, à 3 mètres à gauche je vois une arbre.
banc	Devant l'arbre y'a un banc.
chaise	A 50 cm de ce banc à gauche il y'a une chaise.
buissons	Derrière l'arbre se trouvent trois buissons.
fleurs	Tout autours de ces buissons je vois des fleurs rouges.
tobogan	A 3 mètres à droite de l'arbre je vois un tobogan.
trampoline	à trois mètres à gauche de l'arbre je vois une trampoline.
roses	à côté du tobogan je vois des roses de différentes couleurs.

3.1.11 Salle d'imprimante D14

En tant qu'élève Je veux une salle d'imprimante Afin de pouvoir imprimer des papiers si j'en ai besoin	
Tests d'acceptance:	
Imprimante- Il y a 1 imprimante dans la salle	
Fenêtre	- Il y a 1 fenêtre dans la pièce
Armoire	- Il y a 1 armoire pour stocker du papier
Murs	- Il y a des murs gris clair
Poubelle	- Il y a une poubelle
Sol	- Il y a un sol noir
Porte	- Il y a une porte en bois
Tapis	- Il y a un tapis sous l'imprimante

3.1.12 Salle d'imprimante D04

En tant qu'élève Je veux une salle d'imprimante Afin de pouvoir imprimer des papiers si j'en ai besoin

Tests d'acceptance:

Imprimante	- Il y a 1 imprimante dans la salle
Fenêtre	- Il y a 1 fenêtre dans la pièce
Armoire	- Il y a une armoire pour stocker du papier
Murs	- Je veux des murs gris clair
Poubelle	- Il y a une poubelle
Sol	- Il y a un sol noir
Porte	- Il y a une porte en bois
Tapis	- Il y a un tapis sous l'imprimante

3.1.13 Toilettes D12

En tant qu'élèves Je veux des toilettes Pour pouvoir faire mes besoins

Tests d'acceptance:

Toilette	- Il y a 3 petites pièces différente avec des toilettes a l'intérieur
Lavabo	- Il y a un lavabo par toilette
Savon	- Il y a une boîte de savon par toilettes
Papier pour les mains	- Il y a 1 distributeur de papier pour les mains par toilette
Poubelle	- Il y a une poubelle dans chaque toilettes
Murs	- Il y a tout les murs blanc par toilette
Interrupteur	- Il y a un interrupteur pour la lumière dans chaque toilette
Porte	- Il y a une porte en bois claire
Papier toilette	- Il y un rouleau de papier toilette par toilette

3.1.14 Salle de classe étage D08

En tant que élève Je veux une salle de classe en 1er étage Pour enseigner des élèves

Tests d'acceptance:

rangée de tables	Quand j'entre dans la classe il y'a trois rangées de 4 tables chacune.
bibliothèque	Quand j'entre dans la salle je vois une bibliothèque à ma droite.
fenêtres	Quand j'entre dans la salle je vois deux fenêtres séparés de deux mètres à l'horizontale à ma gauche.
chaises	Les chaises sont devant les tables
tableau blanc	Devant les tables se positionne un tableau blanc
écrans claviers et souris	Sur chaque table se trouvent deux écrans avec un clavier et souris
canapé	Au fond de la salle, dans le coin à droite se trouve un canapé à quatre places
poufs	Devant ce canapé se trouvent deux poufs

3.1.15 Salle de classe 1er étage D03

En tant que élève Je veux une salle de classe en 1er étage Pour enseigner des élèves

Auteur : Gonzalo Javier Herrera Egoavil
Modifié par : X. Carrel Gonzalo Javier

Création : 26.03.2024

Page 14 sur 19

Impression : 26.03.2024 16:06

Herrera Egoavil
Version: 2 du 26.03.2024 16:06

Rapport de projet

Tests d'acceptance:	
<u>rangée de tables</u>	<u>Quand j'entre dans la classe il y'a trois rangées de 4 tables chacune.</u>
<u>bibliothèque</u>	<u>Quand j'entre dans la salle je vois une bibliothèque à ma droite.</u>
<u>fenêtres</u>	<u>Quand j'entre dans la salle je vois deux fenêtres séparés de deux mètres à l'horizontale à ma gauche.</u>
<u>chaises</u>	<u>Les chaises sont devant les tables</u>
<u>tableau blanc</u>	<u>Devant les tables se positionne un tableau blanc</u>
<u>écrans claviers et souris</u>	<u>Sur chaque table se trouvent deux écrans avec un clavier et souris</u>
<u>rétroviseur</u>	<u>en dessus du tableau je vois un rétroviseur.</u>
<u>prises</u>	<u>en dessous du tableau blanc je vois deux prises</u>

3.1.16 Salle de classe étage D01

En tant que élève Je veux une salle de classe en 1er étage Pour suivre les cours	
Tests d'acceptance:	
<u>rangée de tables</u>	<u>Quand j'entre dans la classe il y'a trois rangées de 4 tables chacune.</u>
<u>bibliothèque</u>	<u>Quand j'entre dans la salle je vois une bibliothèque à ma droite.</u>
<u>fenêtres</u>	<u>Quand j'entre dans la salle je vois deux fenêtres séparés de deux mètres à l'horizontale à ma gauche.</u>
<u>chaises</u>	<u>Les chaises sont devant les tables</u>
<u>tableau blanc</u>	<u>Devant les tables se positionne un tableau blanc</u>
<u>écrans claviers et souris</u>	<u>Sur chaque table se trouvent deux écrans avec un clavier et souris</u>
<u>canapé</u>	<u>Au fond de la salle, dans le coin à droite se trouve un canapé à quatre places</u>
<u>poufs</u>	<u>Devant ce canapé se trouvent deux poufs</u>

Salle

4 CONCEPTION

3.1.17 4.1 de classe 1er étage D06

En tant que élève Je veux une salle de classe en 1er étage Pour enseigner des élèves	
Tests d'acceptance:	
<u>rangée de tables</u>	<u>Quand j'entre dans la classe il y a trois rangées de 4 tables chacune.</u>
<u>bibliothèque</u>	<u>Quand j'entre dans la salle je vois une bibliothèque à ma droite.</u>
<u>fenêtres</u>	<u>Quand j'entre dans la salle je vois deux fenêtres séparés de deux mètres à l'horizontale à ma gauche.</u>
<u>chaises</u>	<u>Les chaises sont devant les tables par poste</u>
<u>tableau blanc</u>	<u>Devant les tables se positionne un tableau blanc</u>
<u>écrans claviers et souris</u>	<u>Sur chaque table se trouvent deux écrans avec un clavier et souris</u>
<u>canapéxxxx TVVVV</u>	<u>Au fond de la salle, dans le coin à droite se trouve un canapé à quatre places</u>
<u>poufsxxxxxx</u>	<u>Devant ce canapé se trouvent deux poufs</u>
<u>PRISES/PILONNES</u>	

Auteur :GonzaloJavier HerreraEgoavil
Modifié par : X. CarrelGonzalo Javier

Création : 26.03.2024

Page 15 sur 19

Impression : 26.03.2024 16:06

Herrera Egoavil
Version: 2 du 26.03.2024 16:06

Rapport de projet

3.1.18 Salle de classe 2ème étage D18

En tant qu'élève Je veux une salle de classe au 2ème étage (très bien équipée) Pour les cours d'informatique

Tests d'acceptance:	
Tables	Il y aura 17 tables gamer en boîte avec la place pour deux écrans, ils seront placées en groupes de 4, une table sera pour l'enseignant.
Pillones	Il aura 4 pillones avec des prises électriques, ils seront placées au milieu des groupes de 4 tables.
TV	Il y aura un TV de 65 pouces au mur, derrière de la place de l'enseignant.
Chaises	Il y aura 17 chaises gamer, une pour chaque poste
Ecrans	Il y aura deux écrans par poste de travail. Ils seront de 18 pouces chacune et ils ne consommeront pas beaucoup d'énergie.
PC's	Il y aura 17 PC's, un PC par poste
Fenêtres	Il y aura deux grandes fenêtres
Tapis	Il y aura un grand tapis dans la salle
Étagère	Il y aura un étagère pour les chaussures.
Porte-manteaux	Il y aura un porte-manteaux tout au fond de la classe, au coin.

3.1.19 Salle de classe 2ème étage D13

En tant qu'élève Je veux une salle de classe au 2ème étage Pour les cours d'informatique

Tests d'acceptance:	
Tables	Il y aura 17 tables en boîte, ils seront placées en groupes de 4, une table sera pour l'enseignant.
Pillones	Il aura 4 pillones avec des prises électriques, ils seront placées au milieu des groupes de 4 tables.
TV	Il y aura un TV de 65 pouces au mur, derrière de la place de l'enseignant.
Chaises	Il y aura 17 chaises, une pour chaque poste
Ecrans	Il y aura deux écrans par poste de travail. Ils seront de 18 pouces chacune et ils ne consommeront pas beaucoup d'énergie.
PC's	Il y aura 17 PC's, un PC par poste
Fenêtres	Il y aura deux grandes fenêtres
Tapis	Il y aura un grand tapis dans la salle
Étagère	Il y aura un étagère pour les chaussures.
Porte-manteaux	Il y aura un porte-manteaux tout au fond de la classe, au coin.

3.1.20 Salle de classe 2ème étage D16

En tant qu'élève Je veux une salle de classe au 2ème étage Pour les cours d'informatique

Tests d'acceptance:	
Tables	Il y aura 17 tables en boîte, ils seront placées en groupes de 4, une table sera pour l'enseignant.

Pillones	<u>Il aura 4 pillones avec des prises electriques, ils seront placées au milieu des groupes de 4 tables.</u>
TV	<u>Il y aura un TV de 65 pouces au mur, derriere de la place de l'enseignant.</u>
Chaises	<u>Il y aura 17 chaises, une pour chaque poste</u>
Ecrans	<u>Il y aura deux écrans par poste de travail. Ils seront de 18 puches chacune et ils ne consommeront pas beaucoup d'energie.</u>
PC's	<u>Il y aura 17 PC's, un PC par poste</u>
Fenetres	<u>Il y aura deux grandes fenetres</u>
Tapis	<u>Il y aura un grand tapis dans la salle</u>
Etagère	<u>Il y aura un étagère pour les chaussures.</u>
Porte-manteaux	<u>Il y aura un porte-manteux tout au fond de la classe, au coin.</u>

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 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 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

5 RÉALISATION

5 5.1 RÉALISATION

5.1 Installation de l'environnement de travail

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

5.2 ~~5.2~~ Installation

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

5.3 ~~5.3~~ Planification détaillée

Liste des sprints avec les stories qui ont été réalisées dans chacun.

On doit pouvoir voir si une story a été débutée dans un sprint mais terminée dans un autre.

5.4 ~~5.4~~ Journal de Bord

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

Date, raison, description, etc.

6 ~~TESTS~~

6 ~~6.1~~ TESTS

~~6.1~~ Stratégie de test

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

6.2 ~~6.2~~ 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.~~

~~6.3 Expliquer les raisons si des tests prévus n'ont pas pu être effectués.~~

6.3 Problèmes restants

Liste des bugs répertoriés avec

- Date de découverte
- Impact
- Comment le contourner
- Piste de résolution

7 ~~CONCLUSION~~

7 ~~7.1~~ CONCLUSION

7.1 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.

7.2 ~~7.2~~ 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.

7.3 ~~7.3~~ Bilan personnel

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 que ce projet m'a appris-? ?
Suite à donner, améliorations souhaitables, ...
Remerciements, signature, etc.

8 — DIVERS

8 8.1 DIVERS

8.1 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.

8.2 8.2 Bibliographie

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

8.3 8.3 Webographie

Références des sites Internet consultés durant le projet.

9 — ANNEXES

9 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.