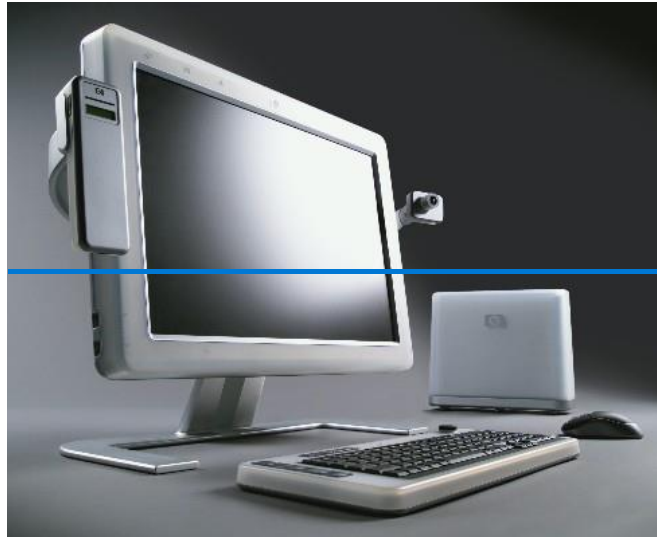


Konzalix



Titre (nom) du projet



(Une image originale représentant le projet)

Gonzalo Javier Herrera Egoavil — CIN1B

Lausanne

32p

Xavier Carrel

Nom de l'auteur – Classe
Lieu
Durée
Nom du chef de projet
(Nom et adresse du mandant)

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
1.6	LIVRABLES	4
2	PLANIFICATION INITIALE	4
3	ANALYSE FONCTIONNELLE	4
4	RÉALISATION	11
4.1	INSTALLATION DE L'ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL	11
4.2	RESSOURCES EXTÉRIEURES	11
4.3	DÉROULEMENT EFFECTIF	11
4.4	JOURNAL DE TRAVAIL	11
5	TESTS	11

5.1	STRATÉGIE DE TEST	11
5.2	DOSSIER DES TESTS	11
5.3	PROBLÈMES RESTANTS	11
6	CONCLUSION	11
6.1	BILAN DES FONCTIONNALITÉS DEMANDÉES	11
6.2	BILAN DE LA PLANIFICATION	12
6.3	BILAN PERSONNEL	12
7	ANNEXES	12

1 Spécifications

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
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 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 :-:

MyColoc

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

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 Matériel et logiciels à disposition

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

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

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 ~~tout d'abord~~ d'identifier ~~les personnes qui vont utiliser le produit (c'est à dire ce qui va être réalisé durant le projet).~~

~~Décrire~~ le(s) profil(s) de ~~ces personnes(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)

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, ...

~~S'appuyer sur la technique « On utilise (le produit) pour ... » pour identifier les fonctionnalités~~

1.5.4 Contraintes

~~Quelles sont les choses que vous êtes obligés de faire ou d'utiliser, sur lesquels vous n'avez pas votre mot à dire.~~

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

1.6 Livrables

Le fichier SH3D sera livré dans fichier ZIP à travers un message Teams. Ce message Teams sera celui qui suivra de la release de la semaine.

2 Planification Initiale

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

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
- ~~Nombre d'heures totale à disposition pour la réalisation du 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

3.1.1 Toilettes D02

3 ANALYSE FONCTIONNELLE

3.1.1 Salle de classe 1er étage

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

Tests d'acceptance:

Toilette	Il y a 3 pièces d'une taille de 1/3 de la pièce entière avec des toilettes à l'intérieure
Lavabo	Il y a un lavabo par toilette sur le mur de droite
Savon	Il y a une boîte de savon par toilettes en haut à droite du lavabo
Papier pour les mains	Il y a 1 distributeur de papier pour les mains par toilette en haut à gauche du lavabo
Poubelle	Il y a une poubelle dans chaque toilettes sous le lavabo
Murs	Il y a tout les murs blanc par toilette
Interrupteur	Il y a un interrupteur pour la lumière dans chaque toilette juste à gauche de la porte en rentrant
Porte	Il y a une porte en bois claire

Papier toilette	- Il y a un rouleau de papier toilette par toilette sur le mur de gauche juste à côté des toilettes
Miroir	- Il y a un miroir rectangle au dessus de chaque lavabo
Mykola	Quand j'entre dans la classe je vois trois rangées de 4 tables chacune
Zhuravel	Quand 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 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 Salle de serveur d'imprimante

En tant que élève Je veux une salle d'imprimante Afin de serveur Pour rendre le travail de nos sites possible pouvoir imprimer des papiers si j'en ai besoin

Tests d'acceptance:	
blocs de serveur	Quand j'entre dans la salle, il y'a des serveurs tout au fond de la salle je vois trois "blocs" de serveurs l'un collé à l'autre en ligne horizontale.
table	à côté des serveurs, à gauche 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 de deux mètres avec des différents câbles à l'intérieur
anciens PCs	sur les armoires je vois trois anciens PC mis l'un sur l'autre
boîte en carton	à côté de ces PC se trouve une boîte en carton 40 sur 40 cm
ventilateur	juste devant les serveurs, entre la table et les armoires, 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 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	
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	

Auteur : Gonzalo Javier Herrera Egoavil

Création : 30.04.2024

Modifié par : X. Carrel Gonzalo Javier Herrera Egoavil

Page 10 sur 25

Impression : 30.04.2024 14:33

Version: 6 du 06.05.2024 11:18

Rapport de projet.docx

Auteur : Gonzalo Javier Herrera Egoavil

Création : 26.03.2024

Modifié par : X. Carrel Gonzalo Javier

Page 10 sur 25

Impression : 26.03.2024 16:06

Herrera Egoavil

Version: 2 du 26.03.2024 16:06

Rapport de projet

sous l'imprimante

3.1.3 Salle de détente D15 classe 2ème étage

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

Tests d'acceptance:

Porte-manteaux	Il y a un porte-manteau dans le coin à droite en rentrant
Armoire (Librerie)	Il y a une armoire en face de la porte avec des livres.
Poufs	Il y a 10 poufs au milieu de la salle disposé en cercle.
Prises électriques	Il y aura une grande prise électrique qui permettront 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 electriques 3) TV 75 D11 pouces 4) 16 chaises gamer + tables gamer 5) 3 écran par poste 6) Deux murs avec deux prises electriques 7) Deux grandes fenetres 8) Tapis pour toute la salle

Salle 1) 17 postes avec une table chaque 2) 4 colonnes avec des prises electriques 3) TV 75 D18 pouces 4) 16 chaises gamer + tables gamer 5) 3 écran par poste 6) Deux murs avec deux prises electriques 7) Deux grandes fenetres 8) Tapis pour toute la salle

Salle 1) 17 postes avec une table chaque 2) 4 colonnes avec des prises electriques 3) TV 75 D13 pouces 4) 16 chaises gamer + tables gamer 5) 3 écran par poste 6) Trois murs avec deux prises electriques 7) Une grandes fenetres 8) Tapis pour toute la salle

Salle 1) 17 postes avec une table chaque 2) 4 colonnes avec des prises electriques 3) TV 75 D16 pouces 4) 16 chaises gamer + tables gamer 5) 3 écran par poste 6) Trois murs avec deux prises electriques 7) Une grandes fenetres 8) Tapis pour toute la salle

Auteur :GonzaloJavier HerreraEgoavil

Création : 30.04.2024

Modifié par : X. CarrelGonzalo Javier Herrera Egoavil

Page 11 sur 25

Impression : 30.04.2024 14:33

Version: 6 du 06.05.2024 11:18

Rapport de projet.docx

Auteur :GonzaloJavier HerreraEgoavil

Création : 26.03.2024

Modifié par : X. CarrelGonzalo Javier

Page 11 sur 25

Impression : 26.03.2024 16:06

Herrera Egoavil

Version: 2 du 26.03.2024 16:06

Rapport de projet

3.1.4 Terrasse (Toit)

En tant qu'élève Je veux une terrasse Pour pouvoir me reposer a l'extérieur

Tests d'acceptance:

Parasol	-Il y a 1 parasol sous chaque table
Barrières	-Il y a des barrières noir tout autour
Tables	-Il y a 6 tables éparpillé sur la terrasse
Chaises	-Il y a 4 chaises noir par tables
Panneaux solaires	-Il y a 5 panneaux solaires posé sur le sol le long de la barrière de gauche qui génèrent de l'Energie
Abris	-Je veux 1 abris au milieu de la terrasse
Fleurs	-Il y a des fleurs pour décorer la terrasse sur les barrières
Bancs	-Il y a 4 bancs dans chaque coin de la terrasse

3.1.5 Entrée

En tant qu'élève Je veux une belle entrée au bâtiment Pour les élèves et enseignants

Tests d'acceptance:

Pannel	Il y a un clavier numerique à cote droite de la porte, il fait 15cm x 15cm et il est placé à 1m30cm du sol.
Porte	Il y une porte automatique qui s'ouvre en deux. Cette porte ne s'ouvre qu'avec un code.
Poubelle—Carton	Il y une poubelle pour le carton à cote gauche de la porte d'entrée. Il est de 30cm x 40cm x 100cm et il est en metal.
Poubelles—Cannettes	Il y une poubelle pour les cannetes à cote gauche de la porte d'entrée. Il est de 30cm x 40cm x 100cm et il est en metal.
Poubelle (tout)	Il y une une poubelle en entrant à gauche, Il est de 30cm x 40cm x 100cm et il est en metal.
Cendrier	Il y a un cendrier à coté du calvier numerique, il est au mur et il est en metal, il est

Auteur :GonzaloJavier HerreraEgoavil

Création : 30.04.2024

Modifié par : X. CarrelGonzalo Javier Herrera Egoavil

Page 12 sur 25

Impression : 30.04.2024 14:33

Version: 6 du 06.05.2024 11:18

Rapport de projet.docx

Auteur :GonzaloJavier HerreraEgoavil

Création : 26.03.2024

Modifié par : X. CarrelGonzalo Javier

Page 12 sur 25

Impression : 26.03.2024 16:06

Herrera Egoavil

Version: 2 du 26.03.2024 16:06

Rapport de projet

un carré de 15cm x 15cm x 15cm

3.1.6 Couloir 1er étage

En tant qu'élève Je veux un couloir Pour passer et se reposer un moment

Tests d'acceptance:

Cannapes	Il y a deux cannapes contre au mur, à coté de chaque salle de classe. Chaque cannappé ont la place pour trois personnes et il sont en cuire
Escalieres	Il y deux escalieres pour monter au 2me étage, ils sont placés comme le projet de base.
Machines distri	Il y a deux machines distri pour chaque extreme du couloir, un pour les chips et autre pour les boissons, ils sont 2m x 1m x 1m

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, juste devant moi, je vois un tapis sur le sol qui prend la moitié de couloir en longueur et tout le couloir en largeur.
deuxième tapis	devant ce tapis je vois un deuxième tapis qui prend l'autre moitié de couloir et tout le couloir en largeur.
peinture	A ma droite je vois une peinture. elle est collée au mur en hauteur.
deuxième peinture	A ma gauche je vois une autre différent peinture. elle est collée au mur en hauteur.
troisième peinture	plus loin à droite je vois une troisième peinture elle est collée au mur en hauteur.
quatrième peinture	plus loin de la deuxième peinture, à gauche je vois une quatrième peinture elle est collée au mur
tabouret	Entre la peinture 2 et 4 je vois un tabouret
chaise	Entre les peintures 1 et 3 je vois une chaise
lampe	En haut, sur le plafond, 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 le long d'un mur à droite de la porte d'entrée

Places voiture - Il y a 3 places voiture alignés le long d'un mur à gauche de la porte d'entrée

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 a 4 lampadaires, 1 de chaque côté du bâtiment, au centre de chaque mur

Arbres - Il y a 1 arbres au dessus de chaque banc

Poubelles - Il y a 4 poubelles autour du bâtiment, une dans chaque coin

Fontaine - Il y a 2 fontaines autour du bâtiment, une a vers l'entrée et l'autre derrière le 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 a 17 tables gamer en bois avec la place pour deux écrans, ils seront placées en groupes de 4 en chaque coin de manière qu'il soit facile la visualisation du tableau de l'enseignant. Il y a une table devant le tableau pour l'enseignant.

Pillones - Il y a 4 pillones avec une prise électrique à chaque côté, ils sont placées au milieu de chaque groupe de 4 tables.

TV + Tableau - Il y a un TV de 65 pouces au mur, derrière de la place de l'enseignant et à côté un tableau de 1.5m x 3m au centre du mur.

Chaises - Il y a 17 chaises gamer. Une pour chaque table et elles sont confortables.

Ecrans	Il y a deux écrans par poste de travail. Ils sont de 18-puces chacune et ils sont l'une à coté de l'autre et ils sont placés en face de la chaise.
PC's	Il y a 17 PC's, un PC par poste et ils sont sous la table.
Fenêtres	Il y a deux grandes fenêtres, ils sont au centre du mur d'en face de l'enseignant.
Tapis	Il y a un grand tapis pour chaque groupe de 4 tables, ils sont de 3m x 3m
Etagère	Il y a un étagère pour les chaussures. Il a la place pour 20 chaussures et il est de 4x5 colonnes, chaque espace est de 20cm x 20cm x 35cm et il est placé au mur à coté de la porte.
Porte-manteaux	Il y a un porte-manteaux tout au fond de la classe, au coin gauche. Il est en métal et il fait 2m d'hauteur avec la place pour 15 vestes.

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, devant moi je vois une fontaine blanche.
parking	à droite de la fontaine il y'a deux places de parking pour les voitures
arbre	Quand je sort du bâtiment, à 3 mètres à gauche je vois une grande arbre de 15 m de haut.
banc	Devant l'arbre y'a un banc 40cm de hauteur et 1,5m en largeur.
chaise	A 50 cm de ce banc à gauche il y'a une chaise en bois de 40 cm d'hauteur.
buissons	Derrière l'arbre se trouvent trois buissons en cercle.
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 en face de la porte
Fenêtre	- Il y a 1 fenêtre dans la pièce au milieu du mur de droite
Armoire	- Il y a 1 armoire pour stocker du papier a gauche de l'imprimante
Murs	- Il y a des murs gris clair
Poubelle	- Il y a une poubelle à droite de l'imprimante
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 en face de la porte
Fenêtre	- Il y a 1 fenêtre dans la pièce au milieu du mur de droite
Armoire	- Il y a une armoire pour stocker du papier a gauche de l'imprimante
Murs	- Je veux des murs gris clair
Poubelle	- Il y a une poubelle à droite de l'imprimante
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

Auteur : Gonzalo Javier Herrera Egoavil

Création : 30.04.2024

Modifié par : X. Carrel Gonzalo Javier Herrera Egoavil

Page 16 sur 25

Impression : 30.04.2024 14:33

Version: 6 du 06.05.2024 11:18

Rapport de projet.docx

Auteur : Gonzalo Javier Herrera Egoavil

Création : 26.03.2024

Modifié par : X. Carrel Gonzalo Javier

Page 16 sur 25

Impression : 26.03.2024 16:06

Herrera Egoavil

Version: 2 du 26.03.2024 16:06

Rapport de projet

Tests d'acceptance:

Toilette	- Il y a 3 pièces d'une taille de 1/3 de la pièce entière avec des toilettes à l'intérieure
Lavabo	- Il y a un lavabo par toilette au milieu du mur de droite
Savon	- Il y a une boîte de savon par toilettes en haut à droite du lavabo
Papier pour les mains	- Il y a 1 distributeur de papier pour les mains par toilette en haut à gauche du lavabo
Poubelle	- Il y a une poubelle dans chaque toilettes sous le lavabo
Murs	- Il y a tout les murs blanc par toilette
Interrupteur	- Il y a un interrupteur pour la lumière dans chaque toilette juste à gauche de la porte en rentrant
Porte	- Il y a une porte en bois claire
Papier toilette	- Il y un rouleau de papier toilette par toilette sur le mur de gauche juste à côté des toilettes
Miroir	- Il y a un miroir au dessus de chaque miroir

3.1.14 Salle de classe étage 1er 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 au centre de la classe.
bibliothèque	Quand j'entre dans la salle je vois une bibliothèque de 2m d'hauteur dans le coin 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

Auteur : Gonzalo Javier Herrera Egoavil

Création : 30.04.2024

Modifié par : X. Carrel Gonzalo Javier Herrera Egoavil

Page 17 sur 25

Impression : 30.04.2024 14:33

Version: 6 du 06.05.2024 11:18

Rapport de projet.docx

Auteur : Gonzalo Javier Herrera Egoavil

Création : 26.03.2024

Modifié par : X. Carrel Gonzalo Javier

Page 17 sur 25

Impression : 26.03.2024 16:06

Herrera Egoavil

Version: 2 du 26.03.2024 16:06

Rapport de projet

TV	à gauche de l'entrée je vois une TV à 1,8m-mètres-d'hauteur.
prises	dans chaque coin de la salle se trouvent 4 prises blanches

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

Tests d'acceptance:

rangée de tables	Quand j'entre dans la classe, au centre de la salle il y'a trois rangées de 4 tables chacune.
bibliothèque	Quand j'entre dans la salle je vois une bibliothèque de 2m dans le coin de haut 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 à 1m d'hauteur
écrans claviers et souris	Sur chaque table se trouvent deux écrans avec un clavier et souris
rétroviseur	en dessus du tableau je vois un rétroviseur.
prises	en dessous du tableau blanc je vois deux prises

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:

rangée de tables	Quand j'entre dans la classe il y'a trois rangées de 4 tables chacune. au centre de la salle.
bibliothèque	Quand j'entre dans la salle je vois une bibliothèque de 2m d'hauteur à ma droite dans le coin.
fenêtres	Quand j'entre dans la salle je vois deux fenêtres séparés de deux mètres à l'horizontale à ma gauche.

chaises	Les chaises en bois 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
TV	à gauche de l'entrée je vois une TV à 1,8m mètres d'hauteur.
prises	dans chaque coin de la salle se trouvent 4 prises blanches

3.1.17 Salle de classe 1er étage D06

En tant qu'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 par poste
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
TV	à gauche de l'entrée je vois une TV à 1,8m mètres d'hauteur.
prises	dans chaque coin de la salle se trouvent 4 prises blanches

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 + tableau	Il y a 17 tables gamer en bois avec la place pour deux écrans, ils seront placées en groupes de 4 en chaque coin de manière qu'il soit facile la visualisation du tableau de l'enseignant. Il y a une table devant le tableau pour l'enseignant.

Auteur : Gonzalo Javier Herrera Egoavil

Création : 30.04.2024

Modifié par : X. Carrel Gonzalo Javier Herrera Egoavil

Page 19 sur 25

Impression : 30.04.2024 14:33

Version: 6 du 06.05.2024 11:18

Rapport de projet.docx

Auteur : Gonzalo Javier Herrera Egoavil

Création : 26.03.2024

Modifié par : X. Carrel Gonzalo Javier

Page 19 sur 25

Impression : 26.03.2024 16:06

Herrera Egoavil

Version: 2 du 26.03.2024 16:06

Rapport de projet

Pillones	Il y a 4 pillones avec une prise électrique à chaque côté, ils sont placés au milieu de chaque groupe de 4 tables.
TV	Il y a un TV de 65 pouces au mur, derrière de la place de l'enseignant et à côté un tableau de 1.5m x 3m au centre du mur.
Chaises	Il y a 17 chaises gamer. Une pour chaque table et elles sont confortables.
Ecrans	Il y a deux écrans par poste de travail. Ils sont de 18 pouces chacune et ils sont l'un à côté de l'autre et ils sont placés en face de la chaise.
PC's	Il y a 17 PC's, un PC par poste et ils sont sous la table.
Fenêtres	Il y a deux grandes fenêtres, ils sont au centre du mur d'en face de la place de l'enseignant
Tapis	Il y a un grand tapis pour chaque groupe de 4 tables, ils sont de 3m x 3m
Etagère	Il y a un étagère pour les chaussures. Il a la place pour 20 chaussures et il est de 4x5 colonnes, chaque espace est de 20cm x 20cm x 35cm et il est placé au mur à côté de la porte.
Porte-manteaux	Il y a un porte-manteaux tout au fond de la classe, au coin gauche. Il est en métal et il fait 2m d'hauteur avec la place pour 15 vestes.

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 a 17 tables en bois avec la place pour un écran, elles sont placées en groupes de 4 en chaque coin de manière qu'il soit facile la visualisation du tableau de l'enseignant. Il y a une table devant le tableau pour l'enseignant.
Pillones	Il y a 4 pillones avec une prise électrique à chaque côté, ils sont placés au milieu de chaque groupe de 4 tables.
TV + tableau	Il y a un TV de 65 pouces au mur, derrière de la place de l'enseignant et à côté un tableau de 1.5m x 3m au centre du mur.
Chaises	Il y a 17 chaises bureau. Une pour chaque table et elles sont confortables.
Ecrans	Il y a un écran par poste de travail. Ils sont de 18 pouces chacun et ils sont placés en face de la chaise.

Auteur : Gonzalo Javier Herrera Egoavil

Création : 30.04.2024

Modifié par : X. Carrel Gonzalo Javier Herrera Egoavil

Page 20 sur 25

Impression : 30.04.2024 14:33

Version: 6 du 06.05.2024 11:18

Rapport de projet.docx

Auteur : Gonzalo Javier Herrera Egoavil

Création : 26.03.2024

Modifié par : X. Carrel Gonzalo Javier

Page 20 sur 25

Impression : 26.03.2024 16:06

Herrera Egoavil

Version: 2 du 26.03.2024 16:06

Rapport de projet

PC's	Il y a 17 PC's, un PC par poste et ils sont sous la table.
Fenêtres	Il y a deux grandes fenêtres, ils sont au centre du mur d'en face de l'enseignant.
Tapis	Il y a un grand tapis pour chaque groupe de 4 tables, ils sont de 3m x 3m
Etagère	Il y a un étagère pour les chaussures. Il a la place pour 20 chaussures et il est de 4x5 colonnes, chaque espace est de 20cm x 20cm x 35cm et il est placé au mur à côté de la porte.
Porte-manteaux	Il y a un porte-manteaux tout au fond de la classe, au coin gauche. Il est en métal et il fait 2m d'hauteur avec la place pour 15 vestes.

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 a 17 tables en bois avec la place pour un écran, elles sont placées en groupes de 4 en chaque coin de manière qu'il soit facile la visualisation du tableau de l'enseignant. Il y a une table devant le tableau pour l'enseignant.
Pillones	Il y a 4 pillones avec une prise électrique à chaque côté, ils sont placés au milieu de chaque groupe de 4 tables.
TV + tableau	Il y a un TV de 65 pouces au mur, derrière de la place de l'enseignant et à côté un tableau de 1.5m x 3m au centre du mur.
Chaises	Il y a 17 chaises bureau. Une pour chaque table et elles sont confortables.
Ecrans	Il y a un écran par poste de travail. Ils sont de 18 pouces chacun et ils sont placés en face de la chaise.
PC's	Il y a 17 PC's, un PC par poste et ils sont sous la table.
Fenêtres	Il y a deux grandes fenêtres, ils sont au centre du mur d'en face de l'enseignant.
Tapis	Il y a un grand tapis pour chaque groupe de 4 tables, ils sont de 3m x 3m
Etagère	Il y a un étagère pour les chaussures. Il a la place pour 20 chaussures et il est de 4x5 colonnes, chaque espace est de 20cm x 20cm x 35cm et il est placé au mur à côté de la porte.
Porte-manteaux	Il y a un porte-manteaux tout au fond de la classe, au coin gauche. Il est en métal et il fait 2m d'hauteur avec la place pour 15 vestes.

Auteur : Gonzalo Javier Herrera Egoavil

Création : 30.04.2024

Modifié par : X. Carrel Gonzalo Javier Herrera Egoavil

Page 21 sur 25

Impression : 30.04.2024 14:33

Version: 6 du 06.05.2024 11:18

Rapport de projet.docx

Auteur : Gonzalo Javier Herrera Egoavil

Création : 26.03.2024

Modifié par : X. Carrel Gonzalo Javier

Page 21 sur 25

Impression : 26.03.2024 16:06

Herrera Egoavil

Version: 2 du 26.03.2024 16:06

Rapport de projet

4 Réalisation

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

5 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)

4.2 Ressources extérieures

~~Cette partie~~5.2 Installation

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

5.3 Planification détaillée

Liste des sprints avec les ~~ressources~~ stories qui ont été ~~utilisées~~ réalisées dans ~~le cadre du projet~~ et qui n'avait pas chacun.

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

~~Pour chaque ressource, expliquer les raisons de ce choix. Pourquoi en avez-vous eu besoin ? Y avait-il d'autres possibilités ? Pourquoi avoir choisi celle-ci plutôt qu'une autre ?...~~

4.3 Déroulement effectif

~~SPRINT 2 : On a bien travaillé. Gonzalo doit encore finir sa user story, Alexandre doit faire une nouvelle user story. Mykola a tout fini.~~

5.4 Journal de ~~travail~~Bord

~~En ici quel est le format du journal de travail et comment il va être maintenu tout au long du projet.~~

~~Ne pas mettre le journal de travail lui-même ici ! (mais on peut mettre une référence sur un fichier externe).~~

5 Tests

~~Historique des modifications demandées (ou nécessaires) aux spécifications détaillées. Date, raison, description, etc.~~

6 TESTS

6.1 Stratégie de test

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

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.

~~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

Auteur : Gonzalo Javier Herrera Egoavil

Création : 30.04.2024

Modifié par : X. Carrel Gonzalo Javier Herrera Egoavil

Page 23 sur 25

Impression : 30.04.2024 14:33

Version: 6 du 06.05.2024 11:18

Rapport de projet.docx

Auteur : Gonzalo Javier Herrera Egoavil

Création : 26.03.2024

Modifié par : X. Carrel Gonzalo Javier

Page 23 sur 25

Impression : 26.03.2024 16:06

Herrera Egoavil

Version: 2 du 26.03.2024 16:06

Rapport de projet

- Comment le contourner
- Piste de résolution

6 Conclusion

7 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 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 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, ...

7 Annexes

~~Tous les documents utiles à la compréhension~~ Remerciements, signature, etc.

8 DIVERS

8.1 Journal de pointstravail

Date, activité (description qui permet de détail 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 Bibliographie

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

8.3 Webographie

Références des sites Internet consultés durant le projet.

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.