



History Treasures

« Faites un saut dans le temps avec History Treasures ! »

« Mon premier est une lettre

Mon second est ordonné

Mon troisième est la réponse

Mon tout est l’Histoire

Qui suis-je ? »

Charte de projet

Version 1.7

22/04/2016

Historique des révisions

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Date** | **Version** | **Description** | **Auteur** |
| 08/04/2016 | 1.0 | Commencement du document | Julie |
| 11/04/2016 | 1.1 | Ajout d’éléments au sein du document | Yacine |
| 11/04/2016 | 1.2 | Ajout de rôles et responsabilité + board | Sandya |
| 11/04/2016 | 1.3 | Ajout du logo | Estéban |
| 12/04/2016 | 1.4 | Vérification du document | Équipe |
| 14/04/2016 | 1.5 | Apport de modification | Julie |
| 19/04/2016 | 1.6 | Modifications | Julie |
| 22/04/2016 | 1.7 | Relecture et modification | Sandya |

Sommaire

[Rôles et responsabilités 4](#_Toc415583632)

[Parties prenantes, rôles et coordonnées 4](#_Toc415583633)

[Organigramme de synthèse 4](#_Toc415583634)

[Modalités de déroulement du projet 5](#_Toc415583635)

[Gestion du board agile 5](#_Toc415583636)

[Evaluation des charges et calendrier cible 5](#_Toc415583637)

[Planification initiale 5](#_Toc415583638)

[Gestion du reporting 6](#_Toc415583639)

[Gestion des relations avec les parties prenantes 7](#_Toc415583640)

[Gestion de la documentation 7](#_Toc415583641)

[Description des livrables 8](#_Toc415583642)

[Règles de validation 8](#_Toc415583643)

# Rôles et responsabilités

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Nom, Prénom | Société | Coordonnées | Catégorie | Rôle(s) |
| Antoine Raquillet  Olivier Spinelli | IN ‘TECH | [antoine.raquillet@invenietis.com](mailto:antoine.raquillet@invenietis.com)  olivier.spinelli@invenietis.com | Enseignants  suiveurs | * Valider nos différents documents et tâches * Suivre l’avancement du projet |
| L’équipe  History Treasures | IN’TECH | lacognata@intechinfo.fr | Réalisateurs du projet | * Réaliser le projet * Prendre en compte les différentes demandes des suiveurs |
| Public de tout âge | PUBLIC | xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx | Participants au projet | * Apprendre avec le jeu |

## Parties prenantes, rôles et coordonnées

## Organigramme de synthèse



# Modalités de déroulement du projet

## Gestion du board agile

L’adresse du Trello est la suivante : https://trello.com/b/6ukOde3z/history-treasures

* Le board de notre équipe se trouve sur Trello et celui-ci est nommé « HISTORY TREASURES ».
* Tous les membres de l’équipe feront évoluer le board, le chef de projet assignera les tâches à réaliser. Si une tâche est assignée à une personne, celle-ci mettra à jour l’avancée de sa tâche. On décide de la répartition des tâches ensemble.
* À chaque début de séance de PI, nous le mettrons à jour.
* Le board sera organisé en différentes parties :
* Vue Macro
* To do (tâches à faire)
* To validate (tâches à valider)
* Done (tâches faites)
* Work in progress (corresponds à la tâche en cours)
* Précision (pour indiquer les dates, et les détails importants)
* Avant-projet (pour résumer les documents à réaliser pour l’itération 0)
* Global vision (permets de voir toutes les tâches à réaliser tout au long du projet)
* Vue micro
* Dans la table Précision, celle-ci contiendra les différentes dates ainsi que des détails concernant GitHub (notre dépôt) ou encore des détails pour des spécifications particulières.

## Évaluation des charges et calendrier cible

Le projet sera divisé en 4 itérations. Chaque itération donnera lieu à une recette d’itération avec le suiveur. Les dates de ces recettes sont le 26 avril, 17 mai, le 7 juin, et le 29 juin.

Nous disposons de 5 créneaux PI par semaine. Ce qui nous donne en jours 2,5 jours. Nous savons que le projet dure 12 semaines. En multipliant la durée du projet avec les 2,5 jours et en comptant que nous sommes une équipe de 4 personnes, cela nous donne 120 jours/hommes.

## Planification initiale

À la fin de l’itération 1, les classes nécessaires au développement du jeu seront présentes, ainsi qu’une carte de test par défaut et quelques premiers éléments de gameplay\*. Nous aurons réalisé un premier plateau de jeu qui ne sera pas complet, mais qui permettra d’effectuer les premières manœuvres, mais n’aura pas d’effet sonore. On va réaliser un début de système de collisions qui ne sera pas complet.

Le joueur pourra déplacer le personnage à l’aide des touches directionnelles sur le plateau de jeu.

(Le terme gameplay sera expliqué dans les Spécifications).

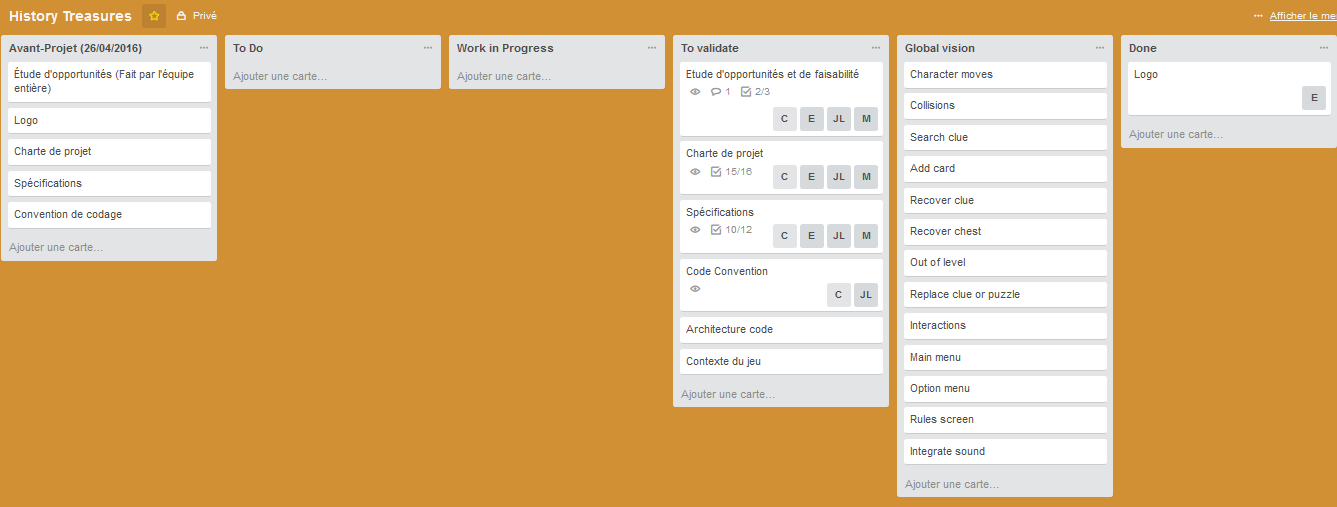
En fin d’Itération 2, une carte avec toutes les interactions nécessaires pour avancer dans le jeu sera présente et du son, une partie du premier niveau sera jouable.

Le joueur pourra collecter les indices ainsi que récupérer les différents coffres sur la carte grâce au système d’interaction.

Le joueur pourra discuter avec des PNJ au sein d’une carte afin de collecter des indices.

En Itération 3, complétion des fonctions manquantes et réglages des bugs et ajout de niveaux.

## Gestion du reporting

Le reporting aura une fréquence de réalisation une fois par jour lors des séances de Projet informatique.

Le reporting sera sous forme de board (Trello). Ce reporting s’adresse à l’équipe de réalisation ainsi qu’aux suiveurs du projet, en tant qu’invité, il peut observer l’avancement des tâches ainsi que donner son opinion. Chaque carte contiendra une ou plusieurs checklists qui permettront de voir l’avancée de la tâche. Ces tâches seront assignées à un ou plusieurs membres de l’équipe. Des couleurs seront présentes afin de désigner les différentes tâches lorsque nous arriverons sur le code.

Pour voir les différents éléments composant notre board agile (cf. Gestion du board agile page 5).

Nous précisons que les différents membres de l’équipe feront un reporting à chaque début de séance avec le chef de projet afin que celui-ci indique sur le planning les différentes tâches réalisées par les différents membres et donc synthétiser ce qu’il s’est passé.

Gestion des relations avec les parties prenantes

La communication au sein de l’équipe se fera au travers de réunion physique et direct tout au long du projet, en cas d’indisponibilité la communication se fera par mail.

Ces communications auront pour but de faire des points réguliers sur l’avancée du projet, ainsi que sur les difficultés rencontrées et les moyens utilisés pour passer outre, elles auront lieu de façon journalière au sein de l’école.

Les rôles de chacun au sein des réunions seront décidés avant celle-ci.

La communication avec les suiveurs se fera également au travers de réunion physique et directe tout au long du projet et en cas d’indisponibilité la communication se fera par mail.

Ces communications auront pour but de faire un retour sur l’avancée globale du projet et de soulever les problèmes rencontrés.

Ces réunions auront lieu une fois par semaine avec l’enseignant suiveur.

Pour chaque itération nous aurons également un rendez-vous avec le suiveur afin de voir l’avancement de projet.

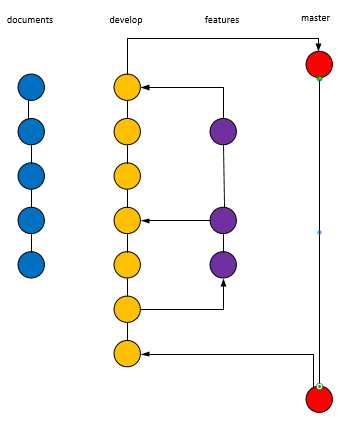
Les rôles de chacun au sein des réunions seront décidés avant celle-ci.

Gestion de la documentation

Les fichiers concernant la documentation avant-projet seront stockés dans la branche documents et partagés sur GitHub. Par la suite lorsque nous serons sur notre projet en termes de code, nos travaux sauront envoyés sur GitHub afin que tous les membres de l’équipe puissent récupérer les codes de chacun.

Pour l’organisation des branches concernant le code, nous aurons une branche master contenant les releases. Notre branche develop sera tirée de notre branche master et contient donc la version en cours de développement de notre projet. Pour chaque fonctionnalité (une par fonctionnalité) (features) on va tirer une branche de develop et une fois cette fonctionnalité terminée elle sera margée dans develop.

L’adresse du dépôt est la suivante : <https://github.com/HistoryTreasure/HistoryTreasures.git>



## Description des livrables

Les livrables pour chaque fin d’itération se feront sous la forme d’une présentation résumant l’avancée du projet.

Y seront présentés les objectifs atteints, non atteints et les objectifs pour l’itération suivante.

Une version de démonstration compilée du projet sera présentée, en fonction des objectifs de l’itération en cours.

## Règles de validation

Les livrables sont validés par l’équipe du projet, dans le cadre de l’application, un objectif est considéré comme atteint quand ce dernier est testable en utilisation réelle ou validée par des tests unitaires.