

Mini projet GEN

Rapport intermédiaire

Eric Lefrançois – Mars 2017

TABLES DES MATIERES

Tables des matières.....	1
1 Contenu minimal du rapport intermédiaire	2
2 Rôles possibles	4

1 CONTENU MINIMAL DU RAPPORT INTERMEDIAIRE

1. Fonctionnement général de l'appliquatif (Objectifs de base, utilisation de l'appliquatif, règle du jeu, contraintes, **priorités de développement**).

2. Partage des responsabilités entre le serveur et le client : qui fait quoi ?

Répondre notamment à la question : comment se déroule le lancement du jeu et sa fin ?

⇒ Quel programme doit-il être exécuté, comment s'opèrent les connexions, quand est-ce que le jeu commence, quand est-ce qu'il se termine..)

Optionnel : Un **diagramme d'activités** pour présenter le fonctionnement global de l'appliquatif. Ce diagramme sera demandé dans le rapport final.

3. Cas d'utilisation

- Diagramme général de contexte
- Description des acteurs
- Un scénario « principal » par cas d'utilisation

Notes : Des scénarios détaillés seront demandés dans le rapport final (Scénarios d'erreur, variantes).

4. Protocole d'échange entre le client et le serveur

5. Ebauche du modèle de domaine (un modèle pour le serveur, un modèle pour le client)

Note : Le diagramme des classes qui en résultera (demandé dans le rapport final) devra mettre en évidence le découpage MVC.

6. Base de données : objectifs & modèle conceptuel

7. Optionnel : Ebauche des interfaces utilisateur

Gestion du projet

8. Rôle des participants au sein du groupe de développement

9. Plan d'itérations, avec pour chaque itération :

- **objectif : exprimé normalement en faisant référence aux cas d'utilisation**
- durée

-
- qui fait quoi
 - offert consacré en heures

Note importante : les itérations sont en principe d'une durée de une semaine. L'effort consacré peut différer toutefois d'une semaine à l'autre suivant la tâche à accomplir.

2 ROLES POSSIBLES

Le tableau ci-dessous donne la liste des responsabilités à charge de l'équipe de développement, donc du groupe.

Dans le cadre du projet, on supposera que l'équipe de développement ne dispose pas de «Responsable des normes & procédures». Pour le reste, chacune des responsabilités devra normalement être confiée à l'un ou l'autre des membres du groupe.

Pour la désignation des rôles, vous avez le choix entre la désignation standard, la désignation selon RUP ou encore selon XP, ou selon un mélange des différentes désignations.

Chacun des membres du groupe devra cumuler des responsabilités.

<i>Rôle standard</i>	<i>Responsabilités</i>	<i>Rôle selon RUP</i>	<i>Rôle selon XP</i>
Responsables des normes & procédures	<ul style="list-style-type: none"> • Définit le processus de développement • Contrôle son application 	<ul style="list-style-type: none"> • Process Engineer 	Un des rôles joués par: <ul style="list-style-type: none"> • Coach
Représentants des utilisateurs	<ul style="list-style-type: none"> • Collecte des besoins • Spécifications des tests de fonctionnalités • Explication des aspects métiers 	Deux types de Stakeholder (Parties prenantes): <ul style="list-style-type: none"> • End user (utilisateur) • Customer (client) 	Un des rôles joués par: <ul style="list-style-type: none"> • Client
Chef de projet	<ul style="list-style-type: none"> • Planification • Coordination avec les utilisateurs 	<ul style="list-style-type: none"> • Project Manager 	Responsabilité collective, autogestion. Notons toutefois: <ul style="list-style-type: none"> • Tracker (contrôle la mise en oeuvre de la planification de l'itération) • Coach (anime les standup meetings)
Analyste	<ul style="list-style-type: none"> • Spécifications • Collecte des demandes de changement 	<ul style="list-style-type: none"> • Analyst 	Rôle joué par la collaboration entre: <ul style="list-style-type: none"> • Client Ecrit les scénarios (use case) • Programmeur Contrôle, complète les spécifications,

			estime les temps de développement
Architecte, concepteur en chef	<ul style="list-style-type: none"> • Conception de l'architecture du produit 	<ul style="list-style-type: none"> • Software architect 	Responsabilité collective de l'équipe
Programmeur	<ul style="list-style-type: none"> • Participe à la conception du produit • Ecrit les tests unitaires • Codage 	Rôles joués par: <ul style="list-style-type: none"> • Designer • Implementer 	<ul style="list-style-type: none"> • Programmeur
Responsable des tests	<ul style="list-style-type: none"> • Participe à l'intégration continue des composants • Ecrit les tests fonctionnels • Met en place l'architecture permettant de lancer régulièrement les tests fonctionnels 	Rôles joués par: <ul style="list-style-type: none"> • Integrator • Deployment manager • Tester 	Rôles joués par: <ul style="list-style-type: none"> • Programmeur Responsable de l'intégration des nouveaux composants • Testeur Ecriture des tests fonctionnels
Responsable de la configuration	<ul style="list-style-type: none"> • Gestion de la base des artefacts du projet • Gestion des releases • Allocation des droits • Responsable de la configuration (logicielle & matérielle) • Intégration des changements 	<ul style="list-style-type: none"> • Configuration manager • Change control manager 	Responsabilité collective