



Image prise sur : [https://fr.123rf.com/photo\\_200228619\\_little-house-mascot-character-design-with-smiling-face-in-vintage-color.html](https://fr.123rf.com/photo_200228619_little-house-mascot-character-design-with-smiling-face-in-vintage-color.html)

Jerry Cleuet – MIN1B  
ETML  
32P  
Xavier Carrel  
Xavier Carrel, Rue des pâquerettes 11, 1007 Lausanne

# Table des matières

## 1 SPÉCIFICATIONS<sup>4</sup>

- 1.1 TITRE<sup>4</sup>
- 1.2 DESCRIPTION<sup>4</sup>
- 1.3 MATÉRIEL ET LOGICIELS À DISPOSITION<sup>4</sup>
- 1.4 PRÉREQUIS<sup>4</sup>
- 1.5 CAHIER DES CHARGES<sup>4</sup>
  - 1.5.1 Objectifs et portée du projet **Erreur ! Signet non défini.**
  - 1.5.2 Caractéristiques des utilisateurs et impacts **Erreur ! Signet non défini.**
  - 1.5.3 Fonctionnalités requises (du point de vue de l'utilisateur) **Erreur ! Signet non défini.**
  - 1.5.4 Contraintes **Erreur ! Signet non défini.**
  - 1.5.5 Travail à réaliser par l'apprenti **Erreur ! Signet non défini.**
  - 1.5.6 Si le temps le permet ... **Erreur ! Signet non défini.**
  - 1.5.7 Méthodes de validation des solutions **Erreur ! Signet non défini.**
- 1.6 ÉLÉMENTS ÉVALUÉS **ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.**

## 2 PLANIFICATION INITIALE<sup>5</sup>

## 3 ANALYSE FONCTIONNELLE<sup>6</sup>

- 3.1 3.1.1 CAFÉ<sup>6</sup>
- 3.2 3.1.2 SALLE DE SPORT **ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.**
- 3.3 3.1.3 LOCAL DE TOURNAGE **ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.**
- 3.4 3.1.4 UN LASER GAME **ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.**
- 3.5 3.1.5 MAGASIN DE VOITURE **ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.**
- 3.6 3.1.6 TERRAIN DE FIVE (FOOT) **ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.**
- 3.7 3.1.7 PISCINE **ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.**
- 3.8 3.1.8 SALLE\_ARCADE\_PIZZERIA **ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.**
- 3.9 PROPOSITIONS<sup>9</sup>
  - 3.9.1 Restaurant Asiatique<sup>9</sup>

## 4 CONCEPTION **ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.**

- 4.1 ARCHITECTURE **ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.**
- 4.2 MODÈLES DE DONNÉE **ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.**
- 4.3 IMPLÉMENTATIONS SPÉCIFIQUES **ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.**

## 5 RÉALISATION<sup>10</sup>

- 5.1 INSTALLATION DE L'ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL<sup>10</sup>
- 5.2 INSTALLATION<sup>10</sup>
- 5.3 PLANIFICATION DÉTAILLÉE **ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.**
- 5.4 JOURNAL DE BORD **ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.**

## 6 TESTS<sup>17</sup>

- 6.1 STRATÉGIE DE TEST<sup>17</sup>
- 6.2 DOSSIER DES TESTS<sup>18</sup>
- 6.3 PROBLÈMES RESTANTS<sup>18</sup>

## 7 CONCLUSION<sup>18</sup>

- 7.1 BILAN DES FONCTIONNALITÉS DEMANDÉES<sup>18</sup>
- 7.2 BILAN DE LA PLANIFICATION<sup>19</sup>
- 7.3 BILAN PERSONNEL<sup>19</sup>

## 8 DIVERS<sup>19</sup>

- 8.1 JOURNAL DE TRAVAIL<sup>19</sup>

8.2 BIBLIOGRAPHIE19

8.3 WEBOGRAPHIE19

## **9 ANNEXES20**

# 1 SPÉCIFICATIONS

## 1.1 Titre

Centre de loisirs  
Construction d'un centre de loisirs par l'entreprise l'Abbétonière SA

## 1.2 Description

En tant qu'entreprise l'Abbétonière SA, nous avons pour projet de construire un centre de loisirs pour le client nommé Xavier Carrel. Ce centre est équipé de technologies dernier cri et est d'une originalité inégalée sur le marché par la variété des activités qui sont proposées. Dans ces activités, il y a par exemple, une forêt en intérieur, un laser game, un terrain de five, un local de tournage, une salle de musculation, un café, une quincaillerie, une concession automobile ainsi qu'une salle prévue pour tous types de fêtes.

Ce projet est réalisé dans un cadre scolaire et est par la suite évalué. L'immeuble qui est créé durant ce projet sera réalisé à partir d'une application : « Sweet Home 3D ». Nous sommes trois élèves de l'ETML pour travailler ensemble sur ce projet qui se déroule sur 8 semaines.

## 1.3 Matériel et logiciels à disposition

Matériel :  
Ordinateur sous Windows 10

Logiciel :  
Sweet home 3d  
IceScrum  
Github

## 1.4 Prérequis

Les prérequis pour ce projet sont d'avoir suivi le cours sur l'ICT 306 de gestion de projet.

## 1.5 Cahier des charges

### *1.5.1 Construire un centre de loisirs à partir d'une structure d'immeuble imposée*

**Combien :**  
Nous réaliserons ce centre de loisir en 5 sprint.

**Quoi :**  
Nous réaliserons un centre commercial.

**Qui :**  
Marius Bommottet, Jerry Cleuet et Ethan Rotzetter réaliserons ce travail.

**Comment :**

Nous réaliserons ce travail à l'aide de SweetHome 3D.

**Où :**

Nous réaliserons ce travail dans la salle 501n à l'ETML.

**Quand :**

Le travail sera réaliser entre le 19 février 2024 et le 16 mars 2024.

**Pourquoi :**

Pour validé le projet 306 et acquérir des connaissances

### 1.5.2 Qui va utiliser ce centre de loisirs

Les personnes allant utiliser ce centre de loisirs voudront sans aucun doute passer un moment de détente par exemple à la salle d'arcade ou à la piscine ce qui nous a incité à construire ces pièces. Bien sûr, d'autres types de profils conviendraient parfaitement pour notre centre, allant des fans d'automobile jusqu'aux addicts du sport.

### 1.5.3 Que peut-on faire dans ce centre de loisirs

Un magasin pour acheter une voiture, une salle de sport pour s'entraîner, un bar pour manger j'japonais, un bar pour boire un verre, un local de tournage pour faire des films, un parc extérieur pour profiter de la nature, un café pour boire un café, un laser Game pour faire une partie, une piscine pour se baigner, un terrain de five pour faire un foot et une salle d'arcade et pizzeria pour joueur aux jeux et manger de la pizza.

## 2 PLANIFICATION INITIALE

19.02.2024 au 24.02.2024 pour le sprint 2

- ☐ 26.02.2024 02.03.2024 au pour le sprint 3
- ☐ 04.03.2024 au 09.03.2024 pour le sprint 4
- ☐ 11.03.2024 au 16.03.2024 pour le sprint 5
- ☐ 10.02.2024 – 18.02.2024 vacances scolaires
- ☐ 1h30

Le but du sprint 2 est le suivant :

- ☐ Avancer un maximum dans la construction du rez-de-chaussée et le 2e étage
- ☐ 15-20min le 26 février 2024 de 08h00 à 08h20

Le but du sprint 3 est le suivant :

- ☐ Avancer un maximum dans la construction du premier étage et du 3e.
- ☐ 15-20min le 5 mars 2024 de 15h25 à 15h45

Le but du sprint 4 est le suivant :

- ☐ Avancer au maximum dans la construction du 4e étage et du toit
- ☐ 15-20min le 12 mars 2024 de 15h25 à 15h45

Le but du sprint 5 est le suivant :

- ☐ Ce sprint est réservé au peaufinage, à de l'amélioration ou à du rattrapage.
- ☐ 15-20min le 19 mars 2024 de 15h25 à 15h45

### 3 ANALYSE FONCTIONNELLE

#### 3.1 3.1.1 Café

##### 3.1.1 Café

En tant que propriétaire d'un café Je veux une pièce de 15 mètres sur 17.5 mètres Pour accueillir mon café	
Tests d'acceptance:	
table et chaise	En entrant par la double porte, côté nord Je vois 15 tables entourées de 4 chaises chacune et un bar sur le fond
mur	Les murs sont en pierre
Sol	Le sol est en chêne clair
Lampe	Sur le plafond, je vois 8 lampes espacées chacune de 1,5 mètres
comptoir	à droite de l'entrée, je vois un comptoir
Sur les tables	Sur les tables il y a un petit pot de fleur, sel, poivre, couteaux, fourchettes et des serviettes pour les quatre places
Plafond	Le plafond est blanc
Contenu du bar	Il y a des machines à café dans le bar et toutes sortes de boissons
dehors	à l'extérieur du café, il y a un store de 2 mètres de long
taille	La taille du café est de 17,50 mètres sur 15 mètres et la surface est de 262,57 m <sup>2</sup> .
Entrée	En sortant des escaliers nord, quand j'arrive vers une double-porte, je vois à ma droite un comptoir, sur le mur à gauche au centre, je vois une autre double-porte.
dehors 2	à l'extérieur, en sortant par la double porte, je vois des tables entourées de chaises

##### 3.1.2 Salle de sport

En tant qu'adepte de sport, Je veux une salle de musculation, Pour pouvoir bien m'entraîner.	
Tests d'acceptance:	
Salle côté droit	Du côté droit de la salle en partant de la porte, il y a des bancs avec des longue barre et des endroits prévus pour poser des haltères et des poids, ainsi que des machines de tirage vertical et horizontal, et des cages à tractions.
Salle fond	Au fond de la salle en partant de la porte, il y a des cage à squats ainsi que des vélos d'intérieur, des machines à legs curls et des presses à cuisse.
Lampes	Au plafond de la salle il y a des néons pour amener une bonne lumière sur tout l'espace.
Côté gauche salle	Du côté droit de la salle en partant de la porte, au fond, il y a un large miroir centré sur le mur.
Sol	Le sol de toute la salle est recouvert de mousse grise et noire pour pouvoir lâcher des poids dessus sans problème.
Fenêtres	Le côté de la salle qui donne sur l'extérieur est fait de grandes baies vitrées.
Murs	Les murs de la salle sont blancs.
Localisation	La salle se trouve au 1er étage
Taille	La salle prends tout l'espace du premier étage.
Ring	Quand je rentre dans la salle, je vois un ring de boxe devant les baies vitrées

##### 3.1.3 Local de tournage

En tant que propriétaire de l'immeuble Je veux un local de tournage Afin de pouvoir tourner de grosse production
Tests d'acceptance:

Etage	Au 3e étage, il y a le local de tournage (voir plan)
Fond vert	Au fond de la salle à gauche par rapport à l'entrée, il y a un fond vert
Camera	Au plafond de la salle, il y a plusieurs caméras
Régie	A droite de l'entrée, il y a une porte qui donne sur la regie
Taille des 3 parties	La taille complète fait 351 mètres carré (voir plan)
Fenetre	Devant le poste régie, il y a une petite fenêtre pour voir les comédiens
Maquiller	Au fond de la régie, il y a une petite pièce pour se maquiller
Costume	Au fond de cette petite pièce, il y a un étendoir à costumes

### 3.1.4 Un laser Game

En tant que propriétaire Je veux un laser Game Afin de pouvoir m'amuser entre copain	
Tests d'acceptance:	
Etage	Au 2e étage, je vois un laser game (voir plan )
Caisse	A l'entrée, je vois une caisse pour payer une partie
Distributeur	A coté de la caisse, je vois un distributeur de boisson et snack
Porte Lobby	En face l'entrée, je vois a une porte qui donne sur une salle d'armure pour le laser game
Equipement	a droite Derrière cette porte, je vois 4 pistolet posé sur une table haute
Score	dans cette pièce, je vois aussi un écran pour afficher les scores
Porte terrain de jeu	à droite des équipements, je vois une porte qui donne sur le terrain de jeu
labyrinthe	Dans le terrain de jeu, il y a plein de mur qui forme un labyrinthe
Accueil	Dans l'accueil, je vois 2 bancs au milieu de l'accueil
Taille	La taille du laser game est sur le plan

### 3.1.5 Magasin de voiture

En tant que vendeur de voiture Je veux un grand magasin pour vendre des voiture	
Tests d'acceptance:	
Entrée	En arrivant au magasin, il y a l'entrée entourée d'une grande vitre pour observer les voitures
taille	Le magasin à une superficie de 382.22 m2 comme sur l'image (plan_rez.png).
sol	Le sol est en carrelage blanc
Couleur plafond	Le plafond est en blanc
Lampe	Les lampes sont sur le mur, chacune espacées de 60 cm
accueil	en face de l'entrée il y un accueil de 2 mètre de long, avec deux ordis dessus
Voiture	Derrière les baies vitrées il y a des voitures en vente dans le magasin
mur	Les murs sont en bleu cyan
Intérieur	En arrivant par l'entrée, je vois 7 voitures en ventes dont trois devant la baie vitrée
Entrée	En face de l'ascenseur nord, il y a l'entrée

### 3.1.6 Terrain de five (Foot)

En tant que Propriétaire Je veux terrain de five Afin de pouvoir s'amuser à plusieurs et s'entraîner (pour devenir meilleur que CR7 et Messi)	
Tests d'acceptance:	
etage	Au 3e étage, je vois le terrain de five (voir plan)
Entrée	A l'entrée, Je vois de nombreuses photos, maillot et crampon de Footballer Pro
Caisse	Dans cette entrée, je vois aussi une caisse pour payer sa session

Test 4	Quand je me dirige au fond de l'entrée, je vois une porte qui donne sur les gradins
Vestiaire	Depuis les gradins, au fond à droite de couloir, il y a le vestiaires
But	De chaque côté du terrain, je vois 2 Buts
Contenue vestiaire	Dans le vestiaire, il y a des bancs, des casier et des pompes pour gonfler les ballons
Grillage	Autour du terrain, il y a des murs à hauteur de hanche et au dessus un grands grillage pour empêcher les ballons de partir
Taille Mètre carré	Le terrain de five fait 180 mètres carré (voir plan)

### 3.1.7 Parc

En tant qu'habitant de l'immeuble, je veux un parc, pour pouvoir admirer la beauté de la nature.	
Tests d'acceptance:	
Localisation	Le parc se trouve du côté du bâtiment ou se trouve le magasin de voitures.
Chemins	Dans le parc se situent 4 chemins en pavés représentant les 4 points cardinaux et convergeant vers le centre du parc.
arrosage	Au milieu du parc, on trouve des jet d'arrosage.
Arbres	Dans le parc, il y a des quelques arbres qui dissimulent le centre du parc.
Fontaine	Au centre du parc, il y a une fontaine circulaire d'un rayon de 3m de diamètre.
Bancs	Autour de la fontaine et disposés de façon régulière, il y a 4 bancs.
Fleurs	A côté des bancs, il y a des fleurs au sol.
Balançoires	A 2 arbres différents, il y a une balançoires qui pend.

### 3.1.8 Piscine

En tant que visiteur de l'immeuble Je souhaite avoir accès à une piscine d'intérieur Pour pouvoir me détendre et nager	
Tests d'acceptance:	
Localisation	La piscine se trouve sur le toit.
Entrée	A l'entrée de la salle, il y a un vestiaire pour se changer
Piscine	Après les vestiaires, il y a une piscine de 22 sur 22 mètres.
Douches	A côté à gauche des vestiaires, il y a des douches.
Sol	Le sol de la piscine est fait de carrelage blanc
Lumières	Il y a des lumières aux murs des douches et des vestiaires.
Plafond	Le plafond est peint en blanc
Transat	A côté de la piscine, il y a des transats pour pouvoir se reposer
Porte	La porte des vestiaires est en bois clair.

### 3.1.9 salle\_arcade\_pizzeria

En tant que gérant de salle d'arcade Je veux une salle d'arcade avec une pizzeria Pour amuser et nourrir les enfants	
Tests d'acceptance:	
Taille Arcade	Je veux une salle d'arcade comme dans le plan (voir plan etage4.png lettre A)
Taille pizzeria	Je veux une pizzeria comme dans le plan (voir plan etage4.png lettre P)
mur arcade	Les murs de la salle d'arcade son en texture noir
mur pizzeria	Les murs de la pizzeria sont en brique
Cuisine	Je veux une cuisine pour la pizzeria comme dans le plan (voir etage4.png lettre C)



Divertissement	A gauche de la porte de la salle d'arcade, il y a 3 billards, 6 flipper et 10 ordinateurs
Table	Dans la pizzeria, il y a 8 tables
Bornes	A droite de la porte de la salle d'arcade, collées au murs, il y a des bornes d'arcade espacées de 1m chacune
Toilettes	Je veux des toilettes comme sur le plan (voir plan etag4.png lettre T)
étage	La salle d'arcade se trouve à l'étage 4

### 3.1.10 Bar

En tant que propriétaire Je veux un bar Afin de m'amuser	
Tests d'acceptance:	
Etage	au 3 -ème étage, je vois un bar entre le terrain de five et le locale de tournage
Entrée	a l'entrée du bar, il y a une porte en bois
Table	Dans le bar, il y a 2 table dans le coté gauche
pilier	Au centre de la pièce, il y a un piler en bois
Fléchette	Au pilier centrale, il y a un jeu de fléchette
comptoir	Dans le coté droit de la pièce, il y a un comptoir d 1m50 de long
étagère	derrière le comptoir, il y a une étagère pour ranger des bouteilles
tabouret	autour des table et devant le comptoir, il y 2 tabourets a chaque fois
Espace	l'emplacement de la pièce, doit être collé au terrain de five et avoir un espace entre le bar et le local de tournage
Sol	le sol du bar, doit être en bois

### 3.1.11 Bar Japonais

En tant que fan de la nourriture japonaise Je veux un bar japonais Pour pouvoir manger mes plats japonais préférés	
Tests d'acceptance:	
Entrée	En sortant des escalier nord, sur la droite, je vois l'entrée du bar japonais (voir le plan)
Taille	Le bar fait 27 m2
Comptoir	En entrant, dans le fond du bar, je vois un comptoir avec la cuisine derrière. La distance qui sépare l'entrée au bar est de 4,5 m
Table	Dans l'espace qui sépare le bar à l'entrée, je vois 2 tables pour deux personnes
Affaire sur les tables	Sur une tables, je vois deux couteaux, deux fourchettes, deux verres et deux assiettes.
Mur	Les murs sont en briques
Plantes	Sur les côtés de l'entrée, vers l'extérieur, je vois deux pots de plantes.
Lampe	Sur le plafond, je vois une lampe
étage	Le bar se situe au 3 eme étage

## 3.2 Propositions

### 3.2.1 Restaurant Asiatique

En tant que visiteur de l'immeuble, je veux un restaurant Asiatique, pour pouvoir bien manger.	
Tests d'acceptance :	
Taille	Le restaurant fait 20m sur 20m.
Situation	Le restaurant se situe au 1er étage.
Tables	Les tables sont rondes et en bois clair, il y en a une douzaine.

Chaises	Les chaises sont de la même couleur que les tables et il y a 5 chaises par table.
Lumières	Au plafond, il y a des lampes rondes qui diffusent une bonne lumière dans tout le restaurant.
Toilettes	Au fond à gauche en partant de la porte, il y a une pièce qui est les toilettes.
Comptoir	Directement à droite en entrant dans le restaurant, il y a un comptoir pour permettre aux clients de soumettre des demandes ou pour payer lorsqu'ils s'en vont.
Décorations	Aux murs, il y a des tableaux représentant des peintures du style Japonais.

## 4 RÉALISATION

### 4.1 Installation de l'environnement de travail

Version logicielle :

SweetHome 3d version portable 7.1

Word version 2308

Outils : PC ETML, Ecran, Clavier, souris,

Pour accéder au produit il y a les différentes release qui sont disponible sur GITHUB pour voir l'avancement

### 4.2 Installation

Pour mettre en œuvre le produit de notre projet, il faut avoir un logiciel Sweet home 3d fonctionnel pour pouvoir visualiser les plans de notre immeuble. Pour le tester, il faut assembler toutes les parties construites séparément de l'immeuble et qu'elles concordent sans qu'il n'y ait d'erreur. Pour le mettre en production, il faudrait construire l'immeuble en question.

### 4.3 Déroulement effectif

#### Sprint 2

Nous avons avancé un maximum dans la construction du rez-de-chaussée et le 2e étage.

Il n'y a cependant pas eu de résultat concret à la suite de ce sprint.

Résumé de la rétrospective :

Sujets de satisfaction :

Efficacité par rapport au temps donné

Les users story sont respectées dans l'ensemble

Malgré une absence durant le sprint, le travail a bien fonctionné

Choses qui n'ont pas bien fonctionné :

Absence

Tâches trop compliquées pour le temps donné parfois

Décisions de changement :

Retoucher des users story

#### Sprint 3

Nous avons avancé un maximum dans la construction du premier étage et du 3e dont les users story ; terrain de five, café, magasin de voiture, laser game et le local de tournage qui n'a pas été complètement terminé.

Résumé de la rétrospective :

Sujets de satisfaction :

Efficacité par rapport au temps donné

Les users story sont respectées dans l'ensemble

Choses qui n'ont pas bien fonctionné :  
Mauvaise compréhension d'un test  
Décisions de changement :  
-

#### Sprint 4

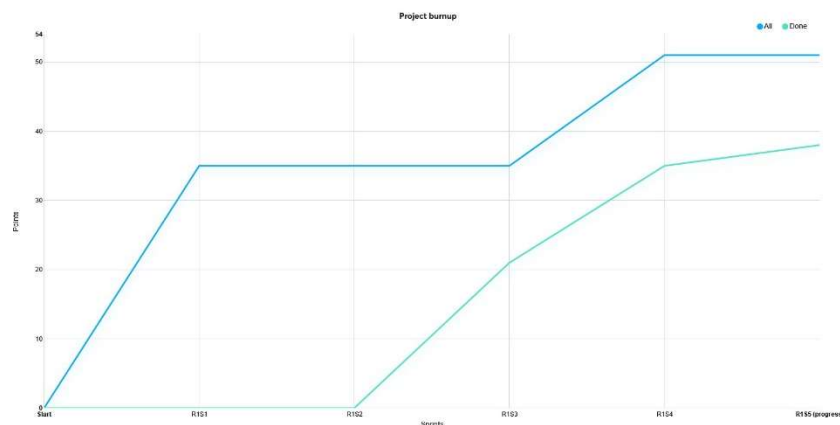
Nous avons terminé la construction de l'étage N° 4 et du toit. Ça comprenait les users story ; Piscine, Salle de musculation, Salle d'arcade et pizzeria.

Sujets de satisfaction :  
Efficacité par rapport au temps donné  
Les users story sont respectées (pas une seule erreur)  
Choses qui n'ont pas bien fonctionné :  
Tout a bien fonctionné  
Décisions de changement :  
Aucun

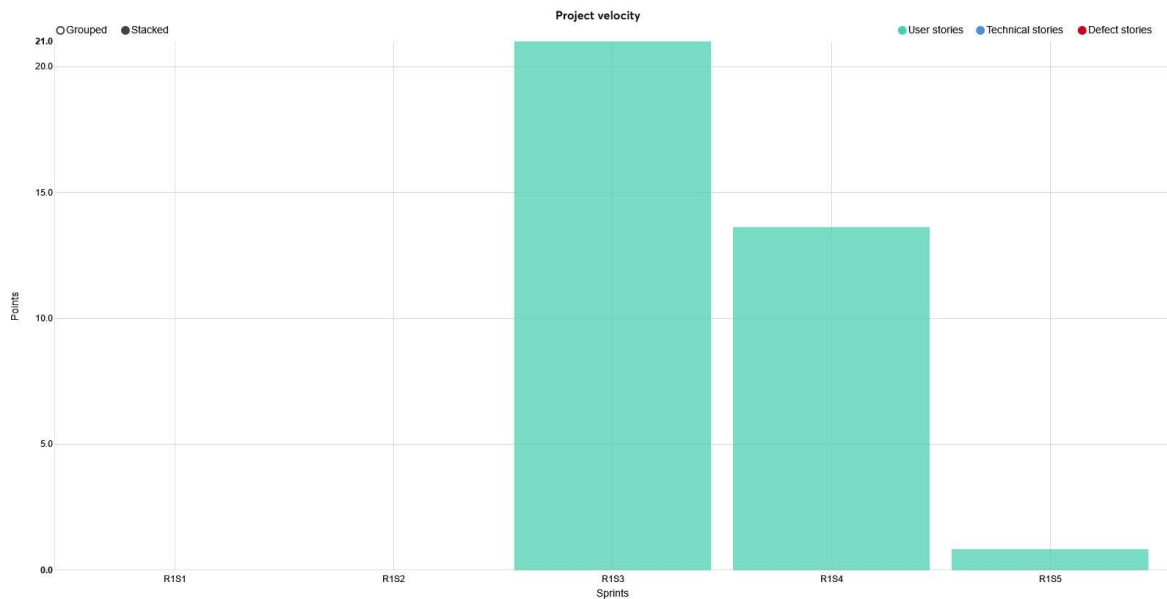
#### Sprint 5

Durant ce sprint, nous avons réalisé 3 users stories dont 2 qui ont échoué à causes de certains tests qui n'étaient pas respectés. Nous avons donc réalisé le bar japonais à l'étage N°3 et échoué à la réalisation du bar et du parc.

Sujets de satisfaction :  
1 user story respectée  
Choses qui n'ont pas bien fonctionné :  
Users Story pas respectées  
Manque d'efficacité à cause du temps  
Décisions de changement :  
Etant donné que c'est le dernier sprint, aucune décision prise



Ci-dessus, le burnup de notre projet.

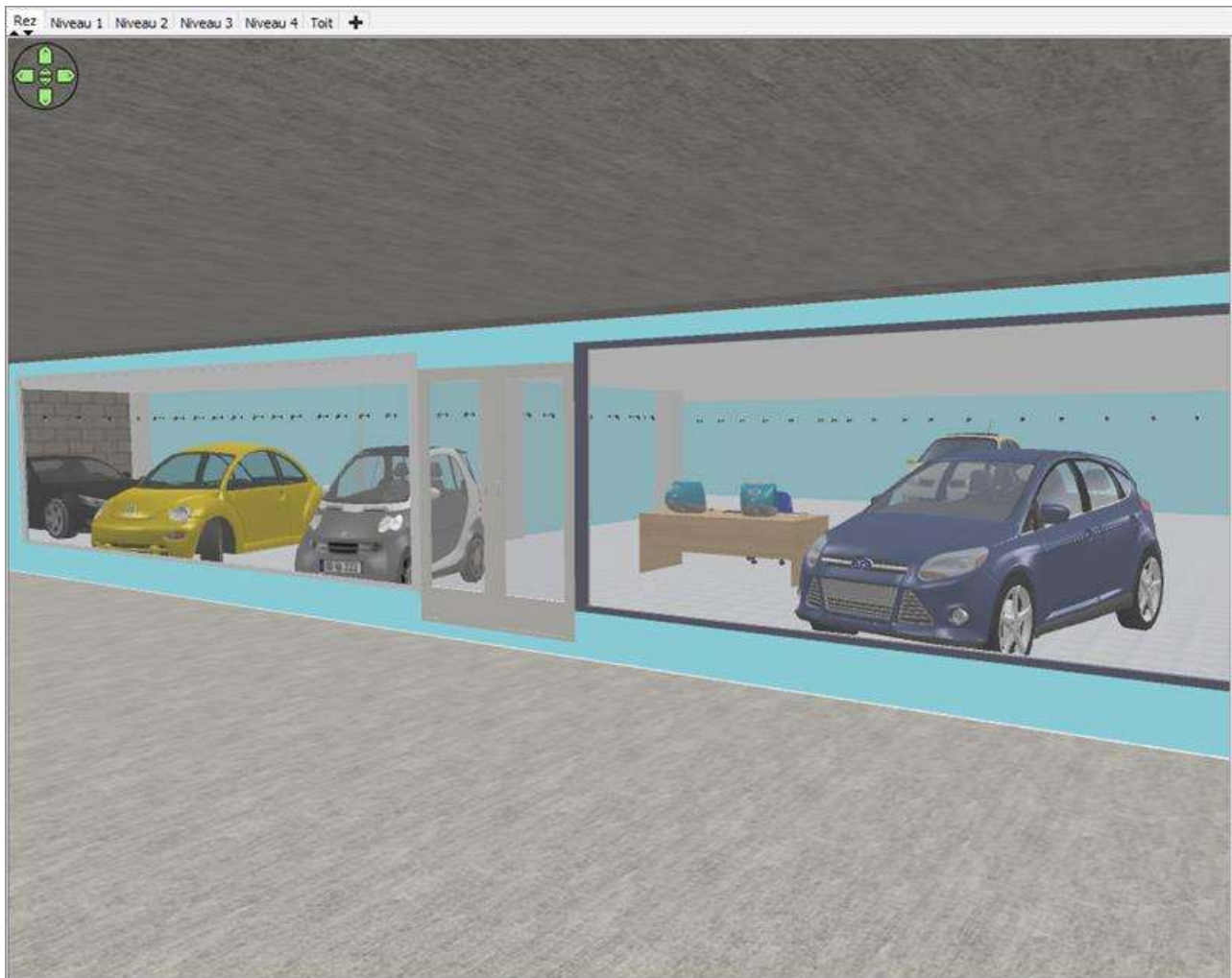


Ci-dessus, la vélocité de notre projet.

## 4.4 Processus d'intégration

Le résultat global est assez satisfaisant, toutes les pièces ont pu être construites avec succès. Les tests ont été respectés et l'immeuble est complet du rez-de-chaussée jusqu'au toit.

Voici différentes images qui montrent le résultat final :



*Figure 1 Magasin de voiture*

Cette image montre le magasin de voiture au rez. On peut observer un problème de mur (indiqué par la flèche rouge).



*Figure 2 Salle de sport*

La salle de sport (l'image ci-dessus) n'a pas eu de problème lors de l'intégration, on peut voir les différentes installations et le ring de box.

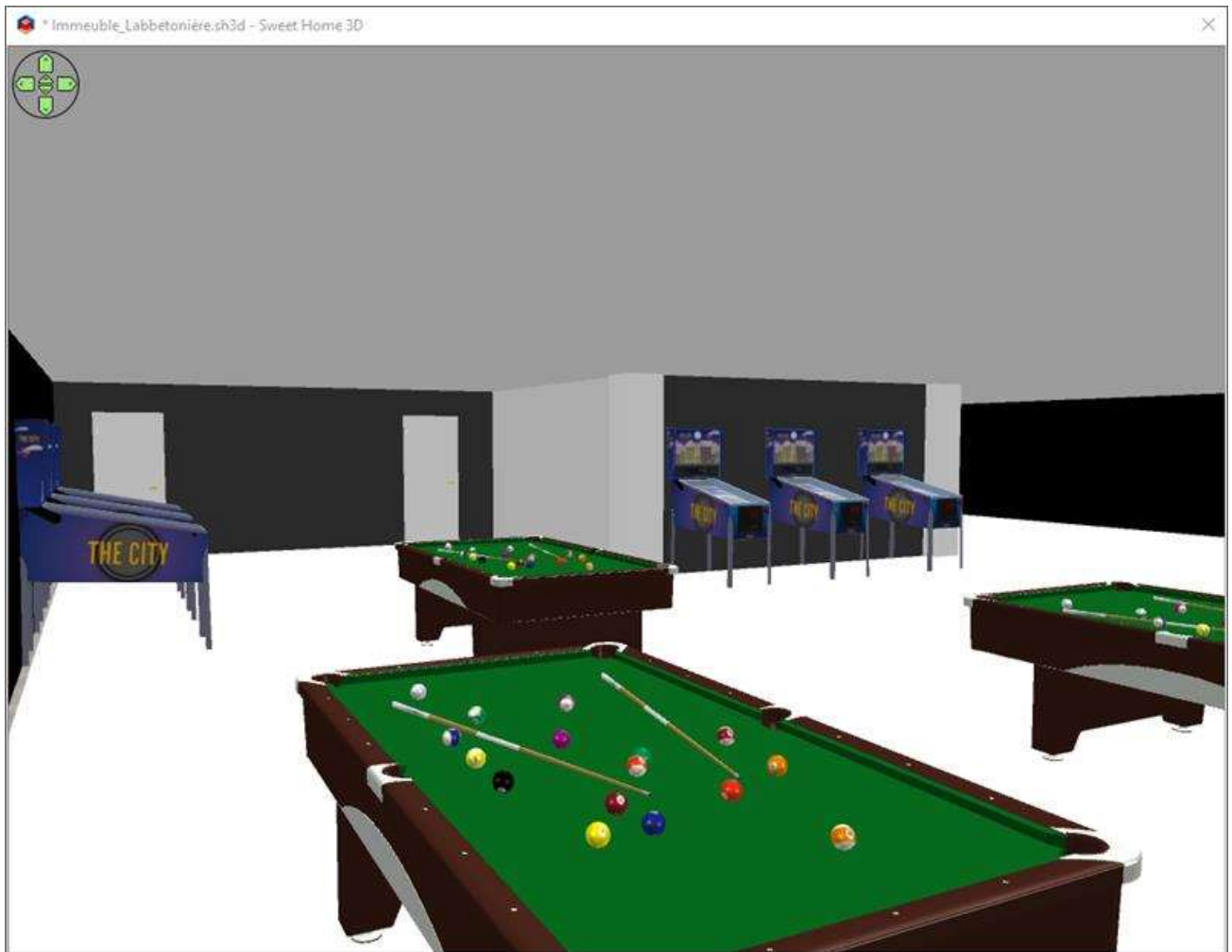


Figure 3 Salle d'arcade

La salle d'arcade n'a pas aussi de problème. Les user story ont été respectés

### Mes constructions :

J'ai personnellement réalisé les stories suivantes :

- Le café





- Le terrain de five



- La salle d'arcade





- Le bar japonais



## 5 TESTS

### 5.1 Stratégie de test

Qui : Ethan, Jerry, Marius

Quand : 12.03.2024

Quel donné : dans notre immeuble intégration sur SweetHome 3d

L'ordre des tests est effectué par étage au fur et a mesure que nous construisons nos pièces pour l'immeuble

## 5.2 Dossier des tests

Test	Fonctionne Oui/Non
Le fichier de l'Immeuble d'intégration se lance	Oui
Les objets et pièces sont bien présentent	Oui
Les murs, sol et plafond ne se chevauche pas	Non
L'immeuble d'intégration est modifiable en tout temps	Oui
Les pièces respectent les user story de leur créateur	Oui
Les objets téléchargés s'affichent-ils	Oui
La visualisation 2D fonctionne	Oui
La visualisation 3D fonctionne	Oui

## 5.3 Problèmes restants

### Liste des bugs :

Rez de chaussé : Mur entre café et magasin de voiture se chevauchent

Rez de chaussé : un Pilier chevauche le mur du magasin de voiture

Etage 3 : Bar japonais, chevauchement des murs avec Terrain de five et local de tournage.

Etage 4 le plafond de la salle d'arcade et pizzeria se chevauche avec le bas de la piscine.

Tous ces bugs ont été découvert le 12.03.2024 lors de la dernière intégration.

Impact n'est pas énorme, ils n'empêchent pas l'utilisation des pièces mais gêne visuellement

Pour les contourner ils auraient fallu des User Story plus clair pour ne pas avoir 2 murs au même endroit.

Pour résoudre le problème ils nous auraient fallu 1 sprint de plus pour effacer ces différents mur, plafond et sol qui se chevauchent.

# 6 CONCLUSION

## 6.1 Bilan des fonctionnalités demandées

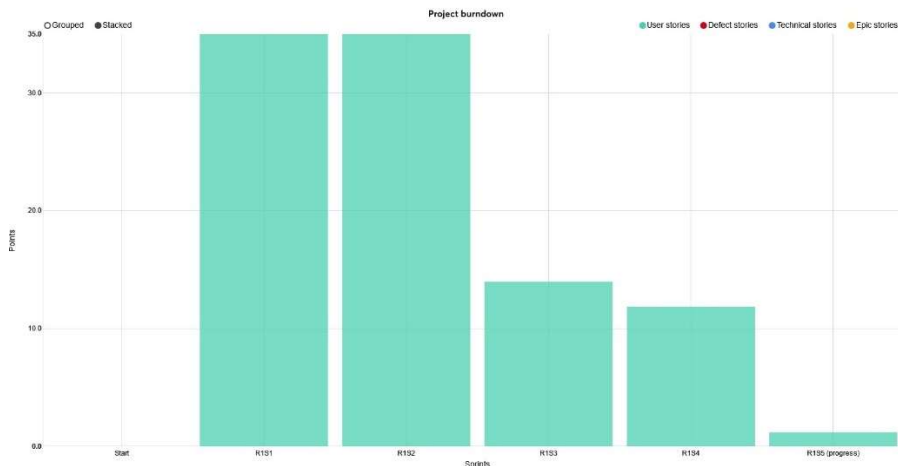
En prenant compte que les spécifications de départ sont les users story, l'objectif de départ à été presque atteint. Nous n'avons malheureusement pas eu le temps de procéder à une remédiation des deux story qui ont échoué lors du dernier sprint. Cependant, toutes les autres storys ont été respectées et intégrées au bâtiment final.

Dans les « fonctionnalités demandées » que sont les users story, il y avait :

- Un café / effectué avec succès
- Un magasin de voiture / effectué avec succès
- Une salle de sport / effectué avec succès
- Un terrain de five / effectué avec succès
- Un laser game
- Un local de tournage / effectué avec succès
- Une piscine / effectué avec succès

- Une salle d'arcade /pizzeria/ effectué avec succès
- Un bar / users stories pas respectées lors du dernier sprint, échec
- Un bar japonais / effectué avec succès
- Un parc / users stories pas respectées lors du dernier sprint, échec

## 6.2 Bilan de la planification



En théorie, il nous faudrait 1,37 sprints pour pouvoir terminer le projet (16 : 11.666). Pour faire ce calcul, il faut ;

51 (nombre de points total) - 35 (nombre de points faits) = 16

16 : 11.67 (moyenne de points /sprint) = 1,37

## 6.3 Bilan personnel

Si c'était à refaire, je garderais la construction d'immeubles et de pièces sur sweet home 3d car c'est un travail très créatif et personnel, ce qui sera susceptible d'intéresser le plus grand nombre. L'utilisation d'Icescrum et de Github pour la gestion de projet et les livraisons peut être difficile à comprendre pour certains au début du module, mais l'expérience vient au fur et à mesure donc il n'y a pas de soucis de ce côté-là. Je ne note pas de défaut majeur, seulement quelques petits bugs dans l'application sweet home 3d portable. J'ai appris certaines choses de ce projet, par exemple à mieux planifier et documenter ce que je fais avec la création continue de tâches.

Merci d'avoir lu ce rapport de projet

Jerry Cleuet

Divers

## 6.4 Journal de travail

Document annexe généré via IceTools.

## 6.5 Bibliographie

Théories présentes sur le repository ICT-306 de ETML-INF.

## 6.6 Webographie

<https://etml.icescrum.com/p/306LABBETO/#/project>

<https://github.com/ETML-INF/ICT-306/tree/main>

## 7 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.