**Bilan d’itération**

**Fire Disaster Simulator**

**Acteurs :**

Nicolas Buffon : [jokahero@gmail.com](mailto:jokahero@gmail.com)

Marc Plano-Lesay : [marc.planolesay@gmail.com](mailto:marc.planolesay@gmail.com)

Jean-Christophe Ricard : jch.ricard@gmail.com

Adrien Vetillart : adren.vetillart@gmail.com

**Versions :**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Version | Auteur | Date | Description |
| 1.0 | Nicolas Buffon | 22/01/2012 | Bilan d’itération de la phase d’élaboration |

**Introduction**

Ce document a pour objectif de lister le travail qui a été réalisé lors de la phase d’élaboration, et surtout de fournir un aperçu de l’état d’avancement actuel du projet par rapport au plan d’itération établi.

Il sera donc présenté la liste des documents produits ou modifiés dans cette itération ainsi que la liste des tâches planifiées pour la phase suivante.

Seront décrits aussi nos choix ainsi que les problèmes rencontrés et leurs solutions.

I. Méthodes de travail 6

II. Documents produits 7

III. Prototypage 8

IV. Travail à réaliser 9

# Méthodes de travail

Cette itération a démarré avec un problème que nous n’avions pas placé dans les risques, à savoir l’absence d’un membre de l’équipe. Cette personne étant sensé être le chef de projet de la période, nous avons donc désigné un nouveau chef de projet : Nicolas Buffon, afin de ne pas perdre de temps.

Nous avons ensuite fait une réunion avec les membres présents afin de faire le point sur l’avancement actuel et sur les tâches à réaliser pour cette phase d’élaboration. Ces tâches ont ensuite été assignées aux différents membres de l’équipe. Ceci fait le chef de projet a établi le plan d’itération.

# Documents produits

Lors de cette phase d’élaboration, nous avons produit plusieurs documents, principalement ayant pour but de définir l’architecture logicielle de l’application. Nous avons aussi modifié certains documents afin d’affiner notre compréhension des exigences.

Le *plan d’itération* permet de planifier les tâches à réaliser et leur assignation aux différents membres de l’équipe.

Le *diagramme de classe* décrit l’architecture logicielle générale. Nous avons opté pour une architecture de type Modèle – Vue – Contrôleur. Cette architecture fournit la notion de contrôleur qui est une couche d’abstraction entre la partie applicative et l’interface graphique, ce qui permet de développer ces deux parties séparément en définissant un contrat d’interface au niveau du contrôleur. De ce fait le découpage en tâches de la partie développement et leur répartition sont facilités.

Le *prototype IHM* a été mis à jour après constatation d’un manque vis-à-vis des cas d’utilisation énoncé. En effet, certains cas d’utilisation n’étaient pas représentés dans le prototype IHM réalisé lors de la phase précédente.

Les *diagrammes de séquence* servent à décrire les interactions entre les différents acteurs de l’architecture logicielle lors de la réalisation des cas d’utilisation. Le diagramme de séquence le plus important est celui correspondant au cas d’utilisation « Réaliser simulation » qui est le plus prioritaire.

Le *manuel utilisateur* réalisé dans cette phase est une ébauche de celui de l’application finale. Il est établi vis-à-vis du *modèle des cas d’utilisation* et du *prototype d’IHM*.

Le *plan de test* défini la stratégie de test que nous allons adopter. Il décrit les tests à effectuer, avec pour chacun, le scénario associé ainsi que le(s) résultat(s) attendu(s).

# Prototypage

Lors de cette phase d’élaboration, nous avons réalisé un prototype permettant de mettre de donner un avant-goût de l’application telle que nous la voyons, et de valider notre vision par rapport à celle du client.

# 

# Travail à réaliser

Lors de la prochaine phase, à savoir la phase de construction, le travail à réaliser sera principalement du développement, découpé en deux branches, à savoir le développement de l’application, et l’implémentation des tests. Il est possible aussi qu’il y ait à apporter des modifications aux modèles suivant les besoins d’implémentation. En effet, il n’est pas rare que lors de l’implémentation, un défaut de conception apparaisse, le modèle doit donc être adapté le cas échéant.

Il faudra débuter cette phase de construction par la validation du prototype par le client. Il faudra ensuite de construction par une réunion lors de laquelle les tâches de développement devront être définies. Chaque cas d’utilisation devra correspondre à une ou plusieurs tâche(s). Il faudra ensuite attribuer les tâches aux différents membres de l’équipe.

Tout problème d’implémentation lié à un défaut de conception devra faire l’objet d’une réunion d’équipe afin de trouver une solution.

A la fin de chaque itération, il faudra fournir une version livrable de l’application accompagnée d’une note indiquant l’avancement et les fonctionnalités présentes dans la version livrée.

**Conclusion**

Le temps imparti étant limité, nous avons fait une seule itération, mais nous avons cependant fait de nombreuses réunions afin de faire d’avoir un suivi régulier sur l’avancement.

Le bilan de cette itération reste positif. L’architecture de l’application est en place, et un premier prototype a été livré. Nous avons de plus identifié un risque supplémentaire, à savoir l’absence d’un membre de l’équipe, et ne manqueront pas de le prendre en compte par la suite.