

# HYOSAN

## Yosef Nademo Module 306

---



Yosef Nademo – CIN1B  
Sébeillon  
Durée 32p  
Xavier C.

# Table des matières

<b>1</b>	<b>SPÉCIFICATIONS</b>	<b>3</b>
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)	4
1.5.4	Contraintes	4
1.6	LIVRABLES	4
<b>2</b>	<b>PLANIFICATION INITIALE</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>ANALYSE FONCTIONNELLE</b>	<b>4</b>
3.1	RESTAURANT-TERRASSE SUR LE TOIT	5
3.1	RESTAURANT-TERRASSE SUR LE TOIT	5
3.1.1	Salle de Gym Salle D06	6
3.1.2	DUSH D08	7
3.1.1	toilettes D05	7
3.1.2	Salles de Classes D11	8
3.1.3	3)Le toit de restaurant(Panneaux solaires, ventilation)	9
3.1.4	Bibliothèque	9
3.1.5	Salle de serveurs D12	9
<b>4</b>	<b>RÉALISATION</b>	<b>10</b>
4.1	INSTALLATION DE L'ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL	10
4.2	RESSOURCES EXTÉRIEURES	10
4.3	DÉROULEMENT EFFECTIF	10
4.4	JOURNAL DE TRAVAIL	10
<b>5</b>	<b>TESTS</b>	<b>10</b>
5.1	STRATÉGIE DE TEST	10
5.2	DOSSIER DES TESTS	10
5.3	PROBLÈMES RESTANTS	10
<b>6</b>	<b>CONCLUSION</b>	<b>11</b>
6.1	BILAN DES FONCTIONNALITÉS DEMANDÉES	11
6.2	BILAN DE LA PLANIFICATION	11
6.3	BILAN PERSONNEL	11
<b>7</b>	<b>ANNEXES</b>	<b>11</b>

# 1 SPÉCIFICATIONS

## 1.1 Titre

P\_GestProj – Le bâtiment X

## 1.2 Description

Le projet consiste à fournir un modèle digital d'un bâtiment supplémentaire pour le site de Vennes à l'aide de SweetHome3D.

La structure de base du bâtiment est fournie et doit être utilisée.

L'objectif du projet est de mettre en pratique et de démontrer la maîtrise des techniques de gestion de projet agile étudiées en ICT-306

## 1.3 Matériel et logiciels à disposition

- 1 poste de travail ETML
- Infrastructure IceScrum dédiée : [etml.icescrum.com](http://etml.icescrum.com)
- Logiciel libre imposé : SweetHome3D

## 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

- **Combien** : Le projet vise à fournir un modèle numérique d'un bâtiment supplémentaire pour le site de Vennes.
- **Quoi** : Utiliser SweetHome3D pour créer ce modèle.
- **Qui** : Les utilisateurs du modèle seront les parties prenantes du projet (membres du groupe 306CHYOSAN).
- **Comment** : En utilisant la structure de base du bâtiment fournie.
- **Où** : Le modèle sera utilisé sur le site de Vennes.
- **Quand** : Le projet doit être réalisé dans le cadre du cours ICT-306.
- **Pourquoi** : Pour démontrer la maîtrise des techniques de gestion de projet agile.

### 1.5.2 Caractéristiques des utilisateurs et impacts

- Les utilisateurs sont les membres du groupe 306CHYOSAN.
- Conséquences sur la conception :
  - Ergonomie : Le modèle doit être convivial et facile à manipuler dans SweetHome3D.

- Utilisation : Le modèle doit répondre aux besoins spécifiques des utilisateurs (par exemple, affichage des pièces, des meubles, etc.).

### 1.5.3 Fonctionnalités requises (du point de vue de l'utilisateur)

- Le modèle doit permettre :
  - Visualisation des pièces et des espaces.
  - Placement de meubles et d'objets.
  - Exploration virtuelle du bâtiment.
  - Possibilité d'ajouter des annotations ou des notes.

### 1.5.4 Contraintes

- Sécurité : Respecter les normes de sécurité lors de la conception du modèle.
- Backups : Sauvegarder régulièrement le modèle pour éviter toute perte de données.
- Disponibilité : Le modèle doit être accessible aux membres du groupe.
- Système utilisé : Utiliser SweetHome3D comme logiciel de modélisation.
- Interfaces avec d'autres logiciels : Intégrer le modèle dans IceScrum pour le suivi du projet.

## 1.6 Livrables

Chaque membre crée un dossier « Livrables » dans son repository. Il ne contiendra ni plus ni moins que :

- Le rapport de projet individuel
- Le journal de travail personnel
- Le fichier .sh3d contenant l'immeuble du groupe
- Le présent CdC, en format pdf, signé

Le projet IceScrum avec tous ses sprints terminés constitue un livrable de groupe.

- Notre construction finale sera livrée par Charles-Henri Moser, il va livrer (envoyer) le fichier avec Bâtiment dans teams.

De plus, au minimum un livrable spécifique sera demandé chaque semaine. Le contenu du livrable sera défini au cours de la semaine.

## 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 Restaurant-terrasse sur le toit

En étant un élève de l'ETML, Je veux un bon endroit pour manger Pouvoir manger dans un endroit frais, pour gagner de la place dans ce bâtiment .	
	Tests d'acceptante:
Plantes	sur cette terrasse il y a des plantes(4 arbres, 4 palmes, 20 fleurs) autour des coins repas.
Parasols	sur cette terrasse il y a plusieurs parasols pour chaque table qui peuvent être déployés pour se protéger du soleil.
8 tables	sur cette terrasse, il y a 8 tables rondes avec 4 à 5 chaises chacune pour que les étudiants puissent s'asseoir et manger.
4-5 nappes pour chaque tables	il y a des nappes sur chaque de les tables de la terrasse pour que les étudiants ne salissent pas les tables.
4 poubelles	il y a 4 poubelles du côté droit du restaurant afin que les étudiants puissent y jeter leurs déchets et non sur la terrasse.
Des clôtures	des clôtures sont installées autour de la terrasse pour protéger le périmètre de la terrasse. <a href="https://www.sweethome3d.com/models/contributions/railing_glass.zip">https://www.sweethome3d.com/models/contributions/railing_glass.zip</a>
Material de la terrasse	le sol de la terrasse est recouvert de gazon.
5 lampadaires	sur cette terrasse, il y a 5 lampadaires(dans chaque angle et au centre)
2 colonnes musicales	sur cette terrasse(au 2 coin qui ne sont pas place pres du restaurant, des colonnes sont suspendu sur 2 colonnes) , il y a 2 colonnes a musique pour que des eleves peuvent ecouter la musique et se détendre.
le sol de terrasse	le sol de cette terrasse est recouvert d'herbe.
Emplacement	Cette terrasse va prendre tout l'espace du toit , sauf l'espace qui correspond à restaurant.

### 3.1 Restaurant-terrasse sur le toit

	Tests d'acceptante:
Batiment de restaurant	sur ce toit il y a le petit batiment d'un restaurant qui preparer tous les plats.
matériel de batiment de restaurant	ce restaurant est en bois blanc. <a href="https://3dwarehouse.sketchup.com/model/bf1eb89b-57df-4175-9c63-bc185dc1195d/WHITE-WOOD">https://3dwarehouse.sketchup.com/model/bf1eb89b-57df-4175-9c63-bc185dc1195d/WHITE-WOOD</a>
Matériel de couverture du sol	le sol de ce restaurant est recouvert de carrelage blanc.
Emplacement/Dimension	Le restaurant est situé dans 1/3 du bâtiment, juste sur l'escalier en

s de restaurant	colimaçon. Dimensions du restaurant : hauteur : 250 cm, plus grande taille (grand mur) : 2015 cm, plus petite taille (petit mur) : 980 cm.
4 fenetres	ce restaurant a 2 fenetres sur le mur plus profond(Est) pour faire la ventilation et 2 fenetres sur le mur qui est pres de terasse(West). Type de porte: "Openes double glass door"
une porte d'entre terasse-restaurant	dans ce restaurant, il y a une porte d'entre de ce restaurant via tersse. Type de porte: "Openes double glass door"
4 lampes	dans ce restaurant, il y a 4 lampes pour éclairer(chaque est au centre d'un de quatre carre visuel qui divise le plafond a 4 section egal..
une porte menant aux étages inférieurs	dans ce restaurant, il y a une porte menant aux étages inférieurs au centre mais plus près du mur du fond. Type de porte: "Openes patio glass door"
2 tiroirs suspendus	dans ce restaurant, il y a 2 tiroirs suspendus pour ustensiles de cuisine sur le mur avant.
2 cuisinière avec 4 feux	dans ce restaurant, il y a 2 cuisinière avec 4 feux , dans le coin le plus à gauche.
2 tiroirs par terre	dans ce restaurant, il y a 2 tiroirs sous les 2 autres tiroirs sur le mur avant.
3 cuisinies	dans ce restaurant, il y a 3 cuisines pour preparer des repas. deux d'eux se suitient devant 2 cuisinière . Un d'eux se suitie devant des tiroirs.

### 3.1.1 Salle de Gym Salle D06

En tant qu'élève Je veux une salle de gym dans le nouveaux bâtiment en salle D06 Pour que les élèves puissent se dépenser si il le veulent.

Tests d'acceptance:	
Crossfit Bars	1 Set de crossfit bars Pour les personne qui aime faire des tractions et des muscle ups et garder un corps plutôt athletic
2 machine à squat poids libres	il me faut 2 machines à squat libres (Pas de smith machines/ squat assisté) avec de la protection au sol pour les deadlifts. placés la ou il y a de la place.
2 Bench Racs	il y a 2 racs de bench press avec les protections sur les côté pour ne pas prendre de risques en solo.
4 bancs	Il faut 4 bancs de base répartis pour que les personnes puisse faire des exercices divers dessus
2 vélos de spinning	Il faut 2 vélo de spinning pour que les personnes puisse faire des exercices de stamina
2 tapis roulans	Il faut 2 tapis roulants pour d'autres exercices de stamina
1 grands rack à poids	1 grand rack à poids pour pleins d'exercices divers avec des poids.
1 machine à cables	la machine doit permettre le maximum d'exercices possible elle doit avoir le maximum d'attachements possible
1 machine à adductor/abductors	1 machine interchangeable qui fait les exercices d'entre jambe et les exercice extérieur de l'entre jambe

Miroirs	Cette salle de gym doit aussi avoir des miroir devant le rack de poids pour que les utilisateur puissent vérifier leur forme.
baie vitrée	Pour de la lumière naturelle il y aura une grande baie vitrée dans cette salle
Produits	Mettre à disposition des produits pour nettoyer les machines après utilisation.
Kettle bell rack	une rack des poids des cloches car on peut faires de bons exercices avec
ballons de joga	2 ballons de joga pour ceux qui veulent
5 tapis de joga	5 tapis de joga stockes vers les ballons des joga
leg curl machine	1 machine de leg curl
leg extension machine	1 machine de leg extension

### 3.1.2 DUSH D08

En étant un élève de l'ETML, Je veux des douches Pour me laver après être allé en salle de sport	
Tests d'acceptance:	
emplacement	les douches + vestiaire sont dans la salle D08
2) Les douches et le vestiaire seront séparé d'un mur	un mur de 8m de long partant du milieu de la largeur orienté dans le sens de la longueur séparent le vestiaire des douches.
3) Evacuation	Des grilles d'évacuation d'eau sont présente en 18/3; en 18/5 et en 14/4
4) bancs	des bancs sont disponible le long du mur des douche côté vestiaire et en face de celui-ci
5) crochets	Des crochets de l'ordre de 4 par bancs sont disposés en dessus des bancs
6) robinets de douche	dans les douches, il y aura des sorties d'eau tous les 1m50 disposés à 2m du sol. Ils doivent être uniquement du côté mur extérieur. pas sur le mur de séparation.
7) boutons	en dessous de chaque sortie d'eau, se trouve un bouton avec lequel on peut régler la chaleur en le tournant ou actionner la douche en appuyant dessus. chaque bouton doit se situer à 1m du sol et il n'y en a qu'un par sortie d'eau.
8) lumière	il y a dans le vestiaire et les douches plusieurs néons protégés par un cache transparent pour éviter l'eau. ces néons sont disposés en long dans le sens de la longueur de la pièce. Ils s'allument tous en même temps lorsque l'interrupteur se trouvant à gauche de la porte est actionné.
9) sol et murs	les murs sont fait de carreaux blancs de 30cm par 30cm et les sols sont eux fait de carreaux de la même couleur mais en 5cm par 5cm.
10) porte	la porte d'entrée du vestiaire se situe dans le mur de l'entrée à 1m du mur couloir.

### 3.1.1 toilettes D05

En tant qu'utilisateur du bâtiment, je veux des toilettes, pour me soulager quand le besoin se fait pressant.	
Tests d'acceptance:	
1) Emplacement	Les toilettes sont disposées par cabines séparées dans la salle D05 et utilisent la même disposition en salle D15
2) Disposition des cabines	Il y a 4 cabines dont une handicapée qui font 2m sur 2m et sont placées en forme de L du côté salle de sport. (sauf la cabine handicapé qui prend 4m sur 2) il faut créer des murs et ces murs sont en carrelage vert algue.



3) portes	il y a en tout 5 portes: 1 à l'entrée de la salle D05 sur le mur qui la joint au couloir et elle se situe à 60 cm du mur donnant sur l'extérieur. il y a trois portes donnant chacune à une cabine normale. Celles-ci sont centrées pour chaque cabine. La dernière porte est celle donnant sur la cabine handicapé et est centrée comme les autres.
4) lavabo	centré en face des cabines se trouve un long lavabo à 1m20 du sol avec 2 robinets, 1 distributeur de papier sèche-main et 1 distributeur de savon. sous ce lavabo se trouve une poubelle pour y mettre les papiers usagés. La cabine handicapé possède son propre lavabo en face de la porte, à 1m du sol
5) WC	Les toilettes sont centrées par rapport aux murs de chaque cabine contre le mur de la salle D06. elles sont blanches et chacune possède un dérouleur de pq à sa droite, à la hauteur de la cuvette + 15cm. ce dérouleur est un dérouleur classique en alu.
6) brosse	il y a un balais à chiotte dans chaque cabine, au sol à gauche de la cuvette. Cette brosse est blanche.
7) lumières	dans chaque cabine, il y a une lampe au plafond ainsi qu'un interrupteur se situant sur le mur de gauche en entrant.
8) sols	le sol est fait d'un genre de revêtement plastique comme le reste du bâtiment.
9) désodorisant	dans chaque cabine, il y a une bombonne désodorisante placée du côté de la cuvette opposé à celui de la brosse.
10) dispositif handicapé	dans les toilettes handicapées, il y a un dispositif d'aide pour les personnes en fauteuil roulant, ce dispositif est un accoudoir fixé aux toilettes.

### 3.1.2 Salles de Classes D11

En tant qu'élève de l'ETML Je veux un salle de Classe dans la salle D11 Pour pouvoir apprendre et travailler dans ce nouveau bâtiment.	
Tests d'acceptance:	
1 bureau pour le Professeur	1 bureau pour les professeurs par salle
16 Bureaux pour élèves	16 bureaux pour élèves par salle disposés en petits îlots.
4 potelets par salle pour les îlots de bureaux	les potelets sont au centres des îlots de 4 bureaux pour monter tout les cables de pc au plafond
2 écrans par bureau pour les élèves	les élèves doivent pouvoir travailler avec du matériel approprié et un espace de travail pratique, donc 2 écrans par bureau pour permettre au élèves de faire du multitâches.
1 clavier par bureau d'élève	1 clavier par élève
1 dock de connexion pour le professeur	Un dock de connexion au beamer sur le bureau du professeur pour pouvoir facilement connecter leur portable .
1 souris par bureau d'élèves	Les élèves auront besoin de souris pour travailler.
1 borne wifi dans la classe	La borne va permettre au pc de se connecter au systèmes de l'école et à internet.
1 panier minimum	Au minimum 1 panier par classe du côté de la porte pour pouvoir transporter les fils des pcs, etc...
1 alarme anti feu	Chaque salle doit posséder 1 alarme anti feu pour la détection de fumée elle est située au centre de la pièce



### 3.1.3 3) Le toit de restaurant (Panneaux solaires, ventilation)

En étant un élève de l'ETML, Je suis préoccupé par l'environnement et le désir de recevoir une énergie verte qui n'empoisonne pas le monde qui nous entoure, Pour améliorer l'environnement en utilisant l'énergie verte

Tests d'acceptance:

1) Emplacement de panneaux solaires	Les panneaux solaires sont situés au centre de le toit de "restaurant sur le toit"
2) Panel de panneaux solaires	Le panel pour soutenir des panneaux solaires
4) La couleur de panel	La couleur de panel sur laquelle des panneaux solaires sont disposés est "Gris"
5) Quantité des panneaux solaires	Sur le panel il y a 6 panneaux solaires
6) Vérification de travail de panneaux solaires	Sur la terrasse d'en bas sur le toit, il y a 5 lampadaires (dans chaque angle et au centre) pour vérifier comment fonctionnent de panneaux solaires.
7) la couleur de toit de restaurant	Le toit de restaurant a la couleur brun (pour mieux rattraper des rayons de soleil).
8) Ventilation de restaurant et bâtiment	Sur le toit de restaurant il y a 4 ventilation d'une toiture
9) Emplacement de ventilation	Chaque ventilation de toiture (4 au total) se situe dans un de 4 angles
10) accès au toit	Pour accéder au toit il faut un escalier
3) Emplacement du Panel de panneaux solaires	Le Panel sur laquelle des panneaux solaires sont disposés, se situe directement sur le toit, à 20 degrés de la. (Pour mieux récupérer des rayons de soleil).

### 3.1.4 Bibliothèque

En tant qu'élève de l'ETML, je veux une bibliothèque pour pouvoir lire et me détendre lors de mes pauses.

Tests d'acceptance:

1) Emplacement	La bibliothèque se situe en salle D01
2) porte	la bibliothèque possède 2 portes au même endroit, centrée dans le mur donnant sur le couloir rez. Ces portes sont blanches
3) murs + sols	Les murs sont fait de tapisserie verte à l'intérieur de la bibliothèque. le sol est fait de parquet brun.
4) vitres	les vitres se situent en 2/0, 6/0, 0/2, 0/6. ce sont des fenêtres à carreaux.
5) étagères	Le mur sans fenêtre ni porte est caché par les étagères remplies de livres. Les murs avec fenêtres ont une étagère dans chaque coin et une entre deux fenêtres. le mur avec la porte a deux étagères de chaque côté de la porte.
6) Tapis	Au milieu de la salle, il y a un grand tapis rouge carré de 4/4 m.
7) fauteuils	sur le tapis rouge, il y a 6 fauteuil disposés en cercle, orientés vers l'extérieur. ces fauteuils sont eux aussi rouge.
8) Lampes	il y a des néons accrochés au plafond, il y en a 6 en tout disposés en 2 lignes orientées vers

### 3.1.5 Salle de serveurs D12

En tant qu'élève de la Section informatique de l'ETML Je veux une salle de serveur dans la salle D12 Pour pouvoir mieux apprendre comment une salle de serveurs complète fonction depuis les ventilateurs jusqu'aux racks.

Tests d'acceptance:

10 Serveur Les grands de 2m de haut 70 de large

Il y'aura 5 serveur de chaque coté de la pièce gauche et droite de l'entrée.

## 4 RÉALISATION

### 4.1 Installation de l'environnement de travail

- **Sweet home 3D** (7.3) - est un programme informatique gratuit et open source pour la modélisation intérieure, la visualisation architecturale des espaces de vie et les plans de maisons.
- **iceScrum** - est un outil de gestion de projet basé sur les principes Agile et la méthodologie Scrum.
- Arbrescences des documents produits :
  - Construction
  - CDC.pdf
  - journal.pdf
  - Rapport de projet.pdf
  - Rapport-diff.pdf
- 1 poste de travail ETML
- 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.)
  - Arbrescences des documents produits.
  - Comment accéder au code (repository)

### 4.2 Ressources extérieures

Sweet home 3D(biblioptheque des modeles) : <https://www.sweethome3d.com/fr/freeModels.jsp>

### 4.3 Déroulement effectif

Le sprint s'est passé facilement ; nos tests d'acceptation sont faits justement.  
J'ai effectué des travaux sur « Salle D13 » ;  
Mon collègue a accepté ma construction. Nous avons discuté tous les points ensemble.

### 4.4 Journal de travail

Mon Journal de travail vous pouvez trouver dans mon Git hub> IceTools >Timesheet.html



Timesheet.html

[Journal de travail 306-C-HYOSAN](#)

## 5 TESTS

### 5.1 Stratégie de test

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

### 5.2 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 .

### 5.3 Problèmes restants

- Accessibilité aux modèles 3D (Date de découverte : début de projet ; Impact : le travail prendre plus du temps).(16.04.2024)
- Interface incommode (Date de découverte : début de projet ; Impact : le travail prendre plus du temps).(16.04.2024)

- Date de découverte
- Impact
- Comment le contourner
- Piste de résolution

## 6 CONCLUSION

### 6.1 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.

### 6.2 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.

### 6.3 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 de points de détail du projet.

Listing du code source (partiel ou, plus rarement complet)

Guide(s) d'utilisation et/ou guide de l'administrateur

État ou « dump » de la configuration des équipements (routeur, switch, robot, etc.).

Extraits de catalogue, documentation de fabricant, etc.