

Titre (nom) du projet



(Une image originale représentant le projet)

Nom de l'auteur – Classe
Lieu
Durée
Nom du chef de projet
(Nom et adresse du mandant)

Table des matières

1	SPÉCIFICATIONS	3
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	<i>Erreur ! Signet non défini.</i>
1.5.2	Caractéristiques des utilisateurs et impacts	<i>Erreur ! Signet non défini.</i>
1.5.3	Fonctionnalités requises (du point de vue de l'utilisateur)	<i>Erreur ! Signet non défini.</i>
1.5.4	Contraintes	<i>Erreur ! Signet non défini.</i>
1.5.5	Travail à réaliser par l'apprenti	<i>Erreur ! Signet non défini.</i>
1.5.6	Si le temps le permet	<i>Erreur ! Signet non défini.</i>
1.5.7	Méthodes de validation des solutions	<i>Erreur ! Signet non défini.</i>
1.6	ÉLÉMENTS ÉVALUÉS	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
2	PLANIFICATION INITIALE	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
3	ANALYSE FONCTIONNELLE	3
4	CONCEPTION	4
4.1	ARCHITECTURE	4
4.2	MODÈLES DE DONNÉE	4
4.3	IMPLÉMENTATIONS SPÉCIFIQUES	4
5	RÉALISATION	4
5.1	ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL	4
5.2	PLANIFICATION DÉTAILLÉE	5
5.3	JOURNAL DE BORD	5
6	TESTS	5
6.1	STRATÉGIE DE TEST	5
6.2	DOSSIER DES TESTS	5
6.3	PROBLÈMES RESTANTS	5
7	CONCLUSION	5
7.1	BILAN DES FONCTIONNALITÉS DEMANDÉES	5
7.2	BILAN DE LA PLANIFICATION	5
7.3	BILAN PERSONNEL	5
8	DIVERS	5
8.1	JOURNAL DE TRAVAIL	5
8.2	BIBLIOGRAPHIE	6
8.3	WEBGRAPHIE	6
9	ANNEXES	6

1 SPÉCIFICATIONS

1.1 Titre

A compléter par un titre court et pertinent, suivi d'un sous-titre qui donne une idée du domaine dans lequel le projet se place. Cela peut être une reprise ou compléter le titre de la première page ...

Exemple :

MyColoc

Une application mobile pour gérer les tâches à faire dans une colocation

1.2 Description

A compléter, par une explication du contexte, de la situation, des raisons générales de la mise en route d'un tel projet. Le lecteur doit pouvoir comprendre les motivations du lancement du projet...

1.3 Matériel et logiciels à disposition

A compléter par ce qui est nécessaire pour le démarrage ...

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

2 ANALYSE FONCTIONNELLE

2.1.1 D13 Salle de classe

En tant que utilisateur du batiment je veux une salle de classe dans la salle D13 Pour apprendre et travailler

Tests d'acceptance:

se situe	la salle se situe en D13
crochet	sur le mur à coter de la porte il y a 10 crochet pour accrocher des vestes
tableaux	il y a un tableaux interactif de 2 metre de longueur et 1m70 de hauteur, il se trouve pile au millieux du mur a l'est de la porte d'entrée.
bureau prof	le bureau du professeur se trouve devant le tableau en sorte que quant le profeseur est au bureau il soit dos au tableau. Le bureau se trouve a 1m50 du tableaux
table de réunion	dans le coin de la salle qui se trouve en nord-ouest se trouve une table de ...m surm

2.1.2 D11-c1

en tant que prof je veux une salle de classe D11 pour enseigner

Tests d'acceptance:	
bureau	15 bureau placer en lignes
chaise	15 chaises 1 par tables
tableau blanc	1 tableau blanc au centre du mur SUD de la pièces

2.1.3 D16 Salle de classe

En tant qu'étudiant je veux une salle de classe pour pouvoir étudier	
Tests d'acceptance:	
Emplacement	Elle est en D16
table	Il y a 4 rangé de 3 tables qui fais 1.5m de longueur et 1m de largeur. Espacer de toute la même chose.
porte	Il y a une porte tout à droite
tableau noir	Il y a un tableau noir au milieu sur le mur tout à l'ouest.
bureau	Un bureau qui est à 1m de la fenêtre qui est le plus proche du tableau. Il fait
professeure	2m de long et 1m de large
ordinateur	Il y a un ordinateur sur la table du professeur au nord
fenêtre	Il y des fenêtre de 1m de large et 1.5m de hauteur. Il y en a 3 sur le mur opposer de la porte. qui sont espacer de la même chose
carte du monde	il y a une carte du monde qui est à 1.5m de hauteur. La carte fait 1m de large et 75cm de hauteur. Qui est à 2m de l'armoire sur le mur est.
armoire	Il y a une grande armoire qui touche le mur sud qui fait 75cm de large et 2m de long
Plante	Il y a une plante au coin derrière le bureau.
chaise	Il y a une chaise au milieu de chaque table
tableau	Il y a un tableau de hockey au milieu du mur EST

3 CONCEPTION

3.1 Architecture

Ce chapitre décrit de manière avant tout graphique les divers composants que le projet va fournir, ainsi que ses interfaces vers le monde extérieur

3.2 Modèles de donnée

Ce chapitre est toujours applicable à un projet de développement. Il n'est que parfois applicable à un projet système ou réseau.

Le chapitre contient toujours au moins un modèle conceptuel de données (dictionnaire de données)

Si le projet inclut une base de données, ce chapitre contiendra également un modèle logique des données.

3.3 Implémentations spécifiques

Ce paragraphe décrit de manière détaillée le fonctionnement de points particuliers qu'un développeur externe ne peut que difficilement saisir à la simple lecture du code.

- Autant que possible de manière graphique, imagée, tableaux, etc.
- Tous les cas particuliers devraient y être spécifiés...
- Justifier les choix

4 RÉALISATION

4.1 Installation de l'environnement de travail

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.)

- Arborescences des documents produits.
- Comment accéder au code (repository)

4.2 Installation

Ce chapitre décrit comment mettre en œuvre le produit dans un environnement de test (staging server) et/ou de production

4.3 Planification détaillée

Liste des sprints avec les stories qui ont été réalisées dans chacun.
On doit pouvoir voir si une story a été débutée dans un sprint mais terminée dans un autre.

4.4 Journal de Bord

Historique des modifications demandées (ou nécessaires) aux spécifications détaillées.
Date, raison, description, etc.

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

Liste des bugs répertoriés avec

- 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-ce que ce projet m'a appris ?

Suite à donner, améliorations souhaitables, ...

Remerciements, signature, etc.

7 DIVERS

7.1 Journal de travail

Date, activité (description qui permet de reproduire le cheminement du projet), durée, liens et références sur des documents externes. Lorsqu'une activité de recherches a été entreprise, il convient d'énumérer ce qui a été trouvé, avec les références.

7.2 Bibliographie

Références des livres, revues et publications utilisés durant le projet.

7.3 Webographie

Références des sites Internet consultés durant le projet.

8 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.