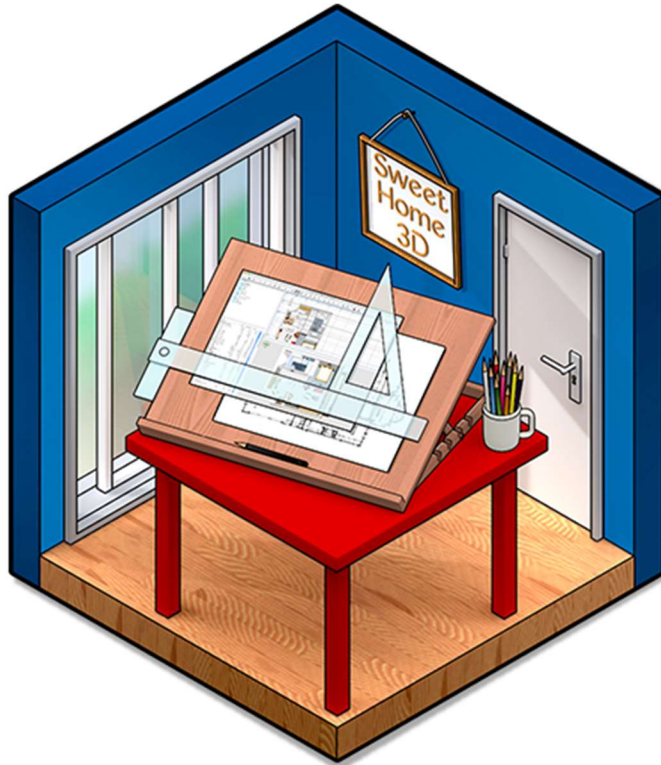


GSHC



(Une image originale représentant le projet)

Julian Del Valle – Cin1b
ETML
9 semaines
X. Carrel

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	3
1.5.2	Caractéristiques des utilisateurs et impacts.....	3
1.5.3	Fonctionnalités requises (du point de vue de l'utilisateur).....	3
1.5.4	Contraintes.....	3
1.6	LIVRABLES	3
2	PLANIFICATION INITIALE.....	4
3	ANALYSE FONCTIONNELLE.....	4
4	RÉALISATION	8
4.1	INSTALLATION DE L'ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL.....	8
4.2	RESSOURCES EXTÉRIEURES.....	8
4.3	DÉROULEMENT EFFECTIF	8
4.4	JOURNAL DE TRAVAIL	9
5	TESTS.....	9
5.1	STRATÉGIE DE TEST	9
5.2	DOSSIER DES TESTS.....	9
5.3	PROBLÈMES RESTANTS	9
6	CONCLUSION.....	9
6.1	BILAN DES FONCTIONNALITÉS DEMANDÉES.....	9
6.2	BILAN DE LA PLANIFICATION	9
6.3	BILAN PERSONNEL	9
7	ANNEXES	9

1 SPÉCIFICATIONS

1.1 Titre

Bâtiment Vennes Icescrum

Le projet consiste à apprendre comment fonctionne icescrum et savoir l'utiliser et en parallèle de réaliser une idée d'un bâtiment qui se trouve à Vennes.

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.

1.3 Matériel et logiciels à disposition

Les logiciels que nous avons à disposition sont Sweet-home 3d, iceScrum, teams et GitHub.

1.4 Prérequis

Initiation Icescrum

1.5 Cahier des charges

1.5.1 Objectifs et portée du projet

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.

1.5.2 Caractéristiques des utilisateurs et impacts

A compléter... Il s'agit tout d'abord d'identifier les personnes qui vont utiliser le produit (c'est-à-dire ce qui va être réalisé durant le projet).

Décrire le(s) profil(s) de ces personnes et les conséquences que cela va avoir sur la conception (ergonomie, utilisation, etc.)

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

A compléter par une espèce de mode d'emploi du produit. S'il s'agissait d'une montre, décrire qu'à part l'heure, il y aura la possibilité d'utiliser un chronomètre, un réveil, ...

S'appuyer sur la technique « On utilise (le produit) pour ... » pour identifier les fonctionnalités

1.5.4 Contraintes

Quelles sont les choses que vous êtes obligés de faire ou d'utiliser, sur lesquels vous n'avez pas votre mot à dire.

Sécurité, backups, disponibilité, système utilisé, interfaces avec autres logiciels, etc.

1.6 Livrables

Chaque membre crée un dossier « Livrables » sur teams. 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 se trouve sur teams DANS LE Canal

2 PLANIFICATION INITIALE

Début : 29.04.2024

Fin : 28.05.2024

Aucune vacance durant le projet

Aucun jour de congé durant le projet

Le projet est de 3H par semaine

Il y a 15H pour effectuer le projet

Sprint 2 : le but est de faire au minimum 2 pièces par personne / sprint review a lieu à 15h45 après chaque sprint

Sprint 3 : le but est de faire au minimum 2 pièces par personne / sprint review a lieu à 15h45 après chaque sprint

Sprint 4 : finaliser les US pas finie / sprint review a lieu à 15h45 après chaque sprint

3 ANALYSE FONCTIONNELLE

3.1 Mes User Storys

3.1.1 D11-c1

(Auteur: julian del valle)

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

Tests d'acceptance:

bureau	il y a 15 bureau placer en rang par 5 en face du tableau blanc
chaise	15 chaises 1 par tables
tableau blanc	1 tableau blanc au centre du mur SUD de la pièces
fenetre	il y a 2 baies vitrée sur la face nord et ouest de la pièces
PORTE	IL Y A une porte sur la face sud tout a droit du mur pour relier la classe au corridor
Salle D11	La salle se situe en D11

3.1.2 WC floor 1

(Auteur: julian del valle)

en tant qu'utilisateur du batiement je veux des toilettes pour me soulager

Tests d'acceptance:

toilette	dans la pièce 5 toilette fermer et aménager de la même manière
robinet	robinet dans chaque toilette
papier	distributeur a papier dans chaque toilette
Salle D02	Les toilettes se trouve en D02

3.1.3 bar roof top

(Auteur: julian del valle)

en tant qu'utilisateur je veux un bar rooftop sur le toi pour passer un bon moment	
Tests d'acceptance:	
pergola	il y a une pergola placer au centre du toit 3m largeur, longueur 5m
panneau solaire	le dessus de la pergola est équipé de panneaux solaire sur 15m2.
TABLE	il y a 4 table basse elle sont disposer en carre avec 4m entre chaque table. dimension 1 mètre sur 1 mètre, il y a une table basse sous la pergola
chaise	chaque table il y a 4 fauteuils pour extérieur
cabane	un petit cabanon sur le toi de 1 metre sur 2 metre. Ils se situent au nord-est
éolienne	il y a une éolienne de 3metre de haut dans le coin nord ouest du toit

3.1.4 jardin d'extérieur

(Auteur: julian del valle)

en tant qu'élève je veux un petit jardin aménager pour pouvoir prendre ma pause	
Tests d'acceptance:	
parasol	il y a 2 parasol de 3m2 de diamètre hexagonaux éloigner de 10 mètre depuis leur pieds.
banc	5 banc d'une longueur de 3 mètre espacer autour des parasol
une table	1 table de 1m de large sur 2m de longueur
chaise	il y a 6 chaises autour de la table, 1 sur chaque largeur et 2 par longueur
table	
arbre	il y a 4 arbre espacer dans le jardin

3.2 Autres User storys

3.2.1 D13 Salle de classe

(Auteur: Hugo Taverney)

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 sud à coter de la porte il y a 10 crochet pour accrocher des vestes espacer de 10 cm. les crochets sont a 1m70 du sol.
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'Ouest de la salle.
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 1.5m sur 1.5cm qui a un écart avec le mur de 1m
bureau élève	il y a dans toute la salle 10 bureau.
bureau élève	il y a 2 bureau qui se trouve a 1m40 du mur qui se trouve au sud de la pièce et deux bureau qui se trouve a 1m40 du mur qui se trouve au nord de la pièce.
bureau élève	pile en face des bureau qui se trouve au nord il y a deux bureau qui sont coller et quant les élève sont assi ils se retrouvent face a face et pareil pour les bureau qui se situe au sud.
bureau élève	Pour les deux dernier bureau il y en a un qui se trouve au sud a coter du bureau le plus loin du prof et le bureau est orienter a 45 degrés pareil pour le dernier

bureau	mais il se trouve a coter des bureau du nord
lavabo	sur le mur qui se situe a l'Est se trouve un lavabo qui se situe a 1m50 du mur qui se situe au sud
Porte	entrer La porte se situe sur le mur Sud a 1 metre d'ecart avec le mur Est
chaise	il y a une chaise pour chaque poste de travail

3.2.2 D16 Salle de classe

(Auteur: Mathieu Bamert)

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 3 rangé de 4 tables. Espacer de toute la même chose. La première rangé est à 1m du bureau du professeur. Les rangé de table sont à 1 m40 d'espace entre elle. Les tables font 1m50 de longueur et 1m de largeur.
porte	Il y a une porte tout à droite sur le mur nord
tableau noir	Il y a un tableau noir au milieu sur le mur tout à l'Est.
bureau	Un bureau qui est à 1m de la fenêtre qui est le plus proche du tableau. Il fait 2m de long et 1m de large
professeure	
ordinateur	Il y a un ordinateur sur la table du professeur
fenêtre	Il y a 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 Ouest

3.2.3 salon de thé

(Auteur: Hugo Taverney)

en tant qu'élève je veux un salon de thé pour boire le café a la fin des cours	
Tests d'acceptance:	
emplacement	Le salon de thé se trouve dans la salle D01
Tables pour thé	Deux tables au milieu du mur nord de la salle
théière	Sur les tables qui se trouvent sur le mur nord de la salle il y a 10 théières.
verre	Il faut des verres a disposition qui sont des verres qui ont un design spécial Maroc, les verres se trouvent sur les tables qui se situe sur le mur nord de la salle.
tapis	il y a 10 tapis qui recouvre le sol de toute la salle
tables basse	il y a 6 tables basses de 1mètre sur 1mètre pour que les élèves puissent boire le thé dans la salle.
prise électrique	Il y a 5 prises électriques dans toute la salle dont 2 qui proche des théières.
porte entrer	La porte se situe sur le mur Sud a 1m d'ecart de mur Ouest
Fenêtre	Il y a 2 porte fenêtre de 2mètre de hauteur et 1,20m de largeur elle se situe sur le mur Oest
fenêtre	il y a sur le mur Nord 3 fenêtres qui sont a 1m20 du sol, 1m de largeur, 1m30 de hauteur.

3.2.4 Salle de musculation

(Auteur: Mathieu Bamert)

En tant que sportifs je veux une salle de musculation pour pouvoir me muscler	
Tests d'acceptance:	
leg presse	Il y a une leg presse dans le coin Sud-Ouest
Salle D06	La salle de musculation se trouve dans la salle D06
Miroir	Le mur Est de la salle est entièrement recouvert de miroir
Haltères	Il y a deux petit meubles pour ranger les haltère a l'intérieure, les meubles se trouvent coller au millieux du mur Est.
multipresse	Cette machine se trouve à coter de la leg press a 1,5metre décart sur le mur sud.
Tapis de course	Il y a deux tapi de course qui se situe a 1m décart de la multipresse et les deux tapis de course sont à coté. Les tapis de course touche le mur sud
vélo intérieure	le vélo d'interieur se trouve à côté du tapis de cours a 1,5m décart
Rameur	Le rameur se trouve au Sud-Est dans le coin a 1m du mur Est
Banc de musculation	Il y a 2 bancs de musculation qui se trouve en face du miroir
leg presse 2	Il y a une leg presse dans le coins nord ouest
machine pour les bras	Sur le mur nord à 4m du mur est il y a une machine pour les bras de 150cm de profondeur, 112cm de largeur et 198cm de hauteur. Il y a une deuxième machine pour les bras à coter d'elle.
Porte entrer	la porte d'entrer se trouve sur le mur nord a 1m du mur Est

3.2.5 salle d'impression D17

(Auteur: Mathieu Bamert)

En tant que élève et professeur je veux une salle d'impression pour pouvoir imprimer des feuilles.	
Tests d'acceptance:	
imprimante	Je veux 1 imprimantes collé à coté de la porte à droite
étagère	Il y a 2 étagères avec différente feuille de papier sur le mur à gauche à la porte. Les étagère font toute la largeur du mu et 1m90 de hauteur
serveur	Il y a un serveur de 75cm de large et 2m de hauteur. Le serveur est au milieux du mur opposé de la porte.
salle D17	La salle d'impression est en D17
porte	La porte est au milieux du mur nord.

3.2.6 WC floor 2 D12

(Auteur: Mathieu Bamert)

en tant qu'utilisateur du batiement je veux des toilettes pour me soulager	
Tests d'acceptance:	
toilette	dans la pièce 5 toilette fermer et aménager de la même manière
robinet	robinet dans chaque toilette
papier	distributeur a papier dans chaque toilette
salle D12	La salle est la D12

3.2.7 Couloir Entrée

(Auteur: Mathieu Bamert)

En tant qu'utilisateur du bâtiment je veux un couloir d'entrée pour rentrer dans le bâtiment	
Tests d'acceptance:	
plante	Il y a une plante dans tout les coins du couloir. Elle fait 1m de haut. La plante fait 30 cm de large. Elle fait aussi 30cm de longueur

Panneau d'information porte	Il y a un panneau de 2m de longueur. Le panneau fait 1m de large. Le panneau est au milieu du mur qui est à droite de la porte La porte d'entrée fait 219.1cm de largeur. Elle fait 210cm de hauteur Elle est au milieu du mur Sud
-----------------------------	---

3.2.8 bibliothèque

(Auteur: Hugo Taverney)

en tant qu'utilisateur de ce bâtiment je veux une bibliothèque pour pouvoir lire.

Tests d'acceptance:	
D08	la salle se trouve en D08
porte entrer	la porte d'entrer se situe sur le mur nord a 50cm du mur Est.
Baie vitrée	Sur les murs Sud et Ouest il y a des baie vitrée, les baie vitrée s'arrête a 1m50 de la fin du mur
Canapé	dans la salle il y a 2 canaper, le premier est un canapé d'angles qui se trouve dans l'angle Nord Ouest, le deuxième se trouve sur le mur nord a 2 mètre de la porte
Pouf	il y a 8 pouf qui sont éparpiller dans le coter nord de la salle
bibliothèque	il y a 5 bibliothèque, le bibliotjèque font 25cm de largeur et 2m50 de longueur toute le bibliothèque sont parallèle au mur Est

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 Ressources extérieures

Cette partie décrit toutes les ressources qui ont été utilisées dans le cadre du projet et qui n'avait pas été fourni au départ.

Pour chaque ressource, expliquer les raisons de ce choix. Pourquoi en avez-vous eu besoin ? Y avait-il d'autres possibilités ? Pourquoi avoir choisi celle-ci plutôt qu'une autre ?...

4.3 Déroulement effectif

Sprint 2 : Les stories réalisées sont le couloir d'entrée, WC floor1, WC floor 2 D12, Vestiaire salle D05, salle d'impression D05 et salon de thé.

Les stories commencé en sprint 2 et finit en sprint 3 sont la salle de musculation et le jardin extérieur. La salle de muscu n'a pas pu être finit car on ne trouvait pas les pièces dans 3d ware house. Pour le jardin d'extérieur on n'a pas eu le temps de le faire. Ducoup on l'a fini dans le sprint 3

Sprint 3 : Les stories réalisées sont la Salle de classe D13 et D11-c1

Rétrospective sprint2 : Bonne Productivité. Difficulté à trouver les bon model 3D sur internet. Nous n'avons pas effectué le jardin extérieur car la personne chargée de le

faire n'avais pas terminer et on c'était dit qu'on ne faisait pas nos US c'est pour cela qu'un nouvelle US a été ajouter au sprint

Rétrospective sprint3 : Très bonne productivité. Manque de temps pour faire toutes les user stories prévue pour aujourd'hui. Ducoup on finira toute les user stories aux sprint4.

4.4 Journal de travail

En ici quel est le format du journal de travail et comment il va être maintenu tout au long du projet.
Ne pas mettre le journal de travail lui-même ici ! (mais on peut mettre une référence sur un fichier externe).

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

