

Projet 4:

Analysez les besoins de votre client pour son groupe de pizzerias

Démarche du projet:

L'objectif fonctionnel du projet 4 était de créer les spécifications fonctionnelles et présenter des solutions pour un projet de développement de site Web demandé par une entreprise de pizzerias.

L'objectif méthodologique de ce projet était de mettre en oeuvre une méthodologie de gestion de projet agile, utilisant l'UML, en amont de la phase de développement.

Les objectifs techniques du projets étaient:

- De savoir rédiger des graphiques et une documentation UML.
- D'apprendre à utiliser des logiciels dédiés à l'UML (ici Alternative Combined Fragment) .
- De créer des personnas via des logiciel s dédiés (ici Hubspot).
- De rédiger une offre de solution convaincante.

La documentation du projet:

Le dossier du projet 4 est structuré de la manière suivante:

*Documentation fonctionnelle 1/2:

Ce fichier reprend l'ensemble des graphiques UML.

Les diagrammes des cas d'usages et d'impacts ont été subdivisés respectivement par packages et types d'utilisateurs afin d'en améliorer la lecture et la compréhension.

*Documentation fonctionnelle 2/2:

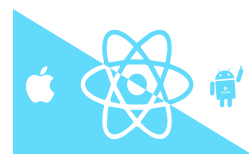
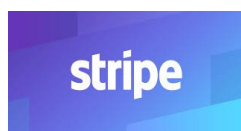
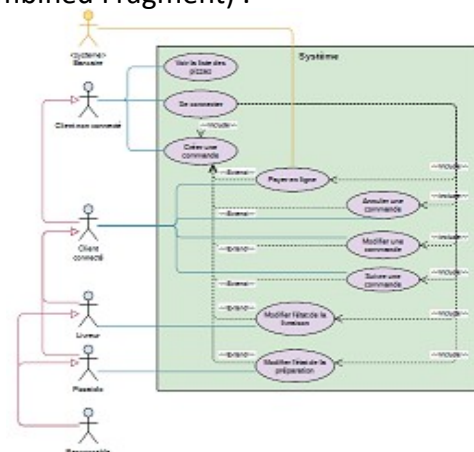
Ce fichier comprend les fiches de persona -simulant des employés ou clients de l'entreprise- et les scénarios des différentes fonctionnalités.

L'utilisation de persona permet de rendre plus concret les scénarios liés aux fonctionnalités en développant des user stories crédibles.

Chaque User story fait appel à une fonctionnalité et toute les fonctionnalités y sont décrites.

*Les solutions:

Ce fichier présente les solutions proposées au client concernant l'utilisation d'un CMS (Magenta), d'une plateforme de paiement en ligne (Stripe) et d'une ouverture sur l'avenir avec l'utilisation de React Native.



Langage UML et documentation fonctionnelle:



Pour ce projet j'ai appris à rédiger des diagrammes de contexte, de package, de cas d'usages, de séquence et d'impact ainsi que des scénarios de fonctionnalités.

J'ai identifié des utilités spécifiques à chacun de ces documents. Le diagramme de contexte m'a permis de cibler les utilisateurs et leurs interactions avec le système là où le diagramme d'impact m'a fait préciser les fonctionnalités auxquelles ces derniers avaient accès.

Le diagramme des packages m'a fait découper mon "système" en grand domaines alors que le diagramme des cas d'usage ma amener à penser toutes les fonctionnalités et leurs interdépendances.

Les diagrammes de séquences m'a permis de visualiser une action d'utilisateur en évoquant un flux entre l'utilisateur, les "systèmes" et les "tables" de la base de données.

Enfin la création de persona et la rédaction des user stories m'a fait penser les scénarios principaux et alternatifs des fonctionnalités.

Au final je retire du langage UML associé au spécifications fonctionnelles, qu'il permet de communiquer efficacement avec un client ou des membres d'une équipe hors développement, afin de mieux spécifier les attentes et la structuration du projet dans un langage naturel.

Difficultés rencontrées et solutions:

-La première difficulté a été d'identifier le type de documentation attendu pour ce projet. Les graphiques UML sont nombreux et il est facile de s'y perdre et d'en faire trop ou de passer à côté de l'essentiel. Mon mentor m'a aidé à mieux cibler les éléments d'intérêt.

-Un second problème fut celui de la rédaction des scénarios. Les notions de "description résumée", "pré-condition" et "post-condition" n'étaient pas claires et ce, malgré les cours en ligne. Encore une fois, après l'entretien hebdomadaire avec mon mentor, le problème fut résolu.

-La rédaction des "solutions" manqua au début, de cadrage et d'accroche. Sur les conseil de mon mentor j'ai ensuite approfondi mon argumentation et ouvert en fin de présentation sur des solutions d'avenir innovantes.

-Enfin, la mauvaise compréhension du fonctionnement des plateformes de paiement en ligne m'a bloqué pour la rédaction du diagramme de séquence au niveau de l'action "passer une commande en ligne". Plusieurs recherches sur le web et une explication de mon mentor ont été nécessaires pour éclaircir ce point.

Les petits plus:

-J'ai profité du projet pour découvrir le fonctionnement des plateformes de paiement et plus particulièrement "Stripe".

-J'ai découvert les principes du React Native et ses possibilités.

-Les diagrammes d'état du SysML.

