

Projet XYZ

Table des matières

1	Analyse préliminaire	3
1.1	Introduction	3
1.2	Objectifs.....	4
1.3	Planification initiale	6
2	Analyse / Conception.....	6
2.1	Concept	6
2.2	Stratégie de test.....	6
2.3	Risques techniques	7
2.4	Planification	7
2.5	Dossier de conception	7
3	Réalisation.....	8
3.1	Dossier de réalisation	8
3.2	Description des tests effectués	9
3.3	Erreurs restantes	9
3.4	Liste des documents fournis	9
4	Conclusions	10
5	Annexes.....	11
5.1	Résumé du rapport du TPI / version succincte de la documentation	11
5.2	Sources – Bibliographie.....	11
5.3	Journal de travail	11
5.4	Manuel d'Installation	11
5.5	Manuel d'Utilisation.....	11
5.6	Archives du projet.....	11

1 Analyse préliminaire

1.1 Introduction

L'objectif principal de ce projet est de créer une application de simulation de saison de Formule 1. Elle se présentera sous forme de jeu afin de divertir ses utilisateurs. Cette application sera développée sous forme d'application web en utilisant le langage de programmation Javascript.

Ce projet se fait dans le cadre du TPI. Cela veut dire que le projet sera réalisé en suivant les modalités du TPI. Le dossier de projet ainsi que la présentation faisant suite à ce projet seront aussi évalués en suivant la grille d'évaluation TPI VD.

Plusieurs projets ont été réalisés en prévision de ce TPI. Le premier, un projet de monitoring de ruche d'abeille, n'avait aucun lien avec la technologie qui sera utilisée ni aucun rapport avec le thème (La formule 1) de ce TPI. Cependant, ce projet, ayant été évalué avec la grille d'évaluation du TPI, m'a permis de me familiariser avec cette grille ainsi que ce que devrait contenir le dossier de projet. Le second projet la création d'un site web de shopping avec un back-office était, lui, un projet non-officiel. Cela veut dire que le projet ne suivait pas de cahier des charges ni d'évaluation finale mais me servait uniquement de moyen d'assimiler la technologie qui sera utilisée dans ce TPI et d'y gagner en aisance.

Ce chapitre décrit brièvement le projet, le cadre dans lequel il est réalisé, les raisons de ce choix et ce qu'il peut apporter à l'élève ou à l'école. Il n'est pas nécessaire de rentrer dans les détails (ceux-ci seront abordés plus loin) mais cela doit être aussi clair et complet que possible (idées de solutions). Ce chapitre contient également l'inventaire et la description des travaux qui auraient déjà été effectués pour ce projet.

Ces éléments peuvent être repris des spécifications de départ.

1.2 Objectifs

1.2.1 Livrable

Une planification initiale contenant un diagramme de Gantt devra être livrée aux 2 experts ainsi qu'au chef de projet par courriel électronique sous le format PDF à la fin du premier jour (2 mai 2025).

Le rapport de projet en l'état devra être livré 3 fois par semaine le lundi, le mercredi et le vendredi en fin de journée. Le rapport de projet sera livré sous forme de PDF dans le repo Git dans un dossier dédié à la documentation.

Le livrable finale devra contenir :

- Le journal de travail avec mention de tout ce qui a été accompli durant le projet devra aussi être livrée.
- Le code source de l'application devra être livré aux 2 experts ainsi qu'au chef de projet. La livraison se fera sous la forme de partage de lien au dépôt Git.
- Les scripts qui serviront la création de base de données ainsi que des données de test
- Un guide de déploiement de l'application sur l'infrastructure locale de l'ETML

A la fin du délai imparti pour la réalisation du TPI, cet à dire avant le 2 juin 2025 à 11h20, une version électronique du dossier de projet devra être transmise aux 2 experts ainsi qu'au chef de projet. En parallèle, une copie papier du rapport devra être fournie sans délai en trois exemplaires. Elle devra être en tout point identique à la version électronique.

1.2.2 Objectif du produit.

Comme énoncé dans l'introduction, l'objectif du projet est de créer une application de simulation de saison de Formule 1. Étant donné que le descriptif peut porter à confusion, je vais décrire, ici, ce à quoi consiste cette application. En effet, il ne s'agit pas de simuler la saison de Formule 1 actuelle, mais de donner la possibilité à un utilisateur de se divertir en choisissant une écurie, choisir les 2 pilotes qui composeront cette écurie et de simuler une saison entière. Une fois la saison lancée, l'utilisateur n'aura aucune influence sur le résultat des courses. Les résultats des courses seront aléatoires en prenant en compte le rating¹ du pilote. Les courses comprendront au moins un accident et un abandon. Cela sera un jeu en solo.

Ce chapitre énumère les objectifs du projet. L'atteinte ou non de ceux-ci devra pouvoir être contrôlée à la fin du projet. Les objectifs pourront éventuellement être revus après l'analyse.

Ces éléments peuvent être repris des spécifications de départ.

¹ Niveau de compétence du pilote

1.3 Planification initiale

Ce chapitre montre la planification du projet. Celui-ci peut être découpé en tâches qui seront planifiées. Il s'agit de la première planification du projet, celle-ci devra être revue après l'analyse. Cette planification sera présentée sous la forme d'un diagramme.

Ces éléments peuvent être repris des spécifications de départ.

2 Analyse / Conception

2.1 Concept

Le concept complet avec toutes ses annexes:

Par exemple :

- *Multimédia: carte de site, maquettes papier, story board préliminaire, ...*
- *Bases de données: interfaces graphiques, modèle conceptuel.*
- *Programmation: interfaces graphiques, maquettes, analyse fonctionnelle...*
- *...*

2.2 Stratégie de test

Décrire la stratégie globale de test:

- *types de des tests et ordre dans lequel ils seront effectués.*
- *les moyens à mettre en œuvre.*
- *couverture des tests (tests exhaustifs ou non, si non, pourquoi ?).*
- *données de test à prévoir (données réelles ?).*
- *les testeurs extérieurs éventuels.*

2.3 **Risques techniques**

- *risques techniques (complexité, manque de compétences, ...).*

Décrire aussi quelles solutions ont été appliquées pour réduire les risques (priorités, formation, actions, ...).

2.4 **Planification**

Révision de la planification initiale du projet :

- *planning indiquant les dates de début et de fin du projet ainsi que le découpage connu des diverses phases.*
- *partage des tâches en cas de travail à plusieurs.*

*Il s'agit en principe de la planification **définitive du projet**. Elle peut être ensuite affinée (découpage des tâches). Si les délais doivent être ensuite modifiés, le responsable de projet doit être avisé, et les raisons doivent être expliquées dans l'historique.*

2.5 **Dossier de conception**

Fournir tous les document de conception:

- *le choix du matériel HW*
- *le choix des systèmes d'exploitation pour la réalisation et l'utilisation*
- *le choix des outils logiciels pour la réalisation et l'utilisation*

- *site web: réaliser les maquettes avec un logiciel, décrire toutes les animations sur papier, définir les mots-clés, choisir une formule d'hébergement, définir la méthode de mise à jour, ...*
- *bases de données: décrire le modèle relationnel, le contenu détaillé des tables (caractéristiques de chaque champs) et les requêtes.*
- *programmation et scripts: organigramme, architecture du programme, découpage modulaire, entrées-sorties des modules, pseudo-code / structogramme...*

Le dossier de conception devrait permettre de sous-traiter la réalisation du projet !

3 Réalisation

3.1 Dossier de réalisation

Décrire la réalisation "physique" de votre projet

- *les répertoires où le logiciel est installé*
- *la liste de tous les fichiers et une rapide description de leur contenu (des noms qui parlent !)*
- *les versions des systèmes d'exploitation et des outils logiciels*
- *la description exacte du matériel*
- *le numéro de version de votre produit !*
- *programmation et scripts: librairies externes, dictionnaire des données, reconstruction du logiciel - cible à partir des sources.*

NOTE : Évitez d'inclure les listings des sources, à moins que vous ne désiriez en expliquer une partie vous paraissant importante. Dans ce cas n'incluez que cette partie...

3.2 Description des tests effectués

Pour chaque partie testée de votre projet, il faut décrire:

- *les conditions exactes de chaque test*
- *les preuves de test (papier ou fichier)*
- *tests sans preuve: fournir au moins une description*

3.3 Erreurs restantes

S'il reste encore des erreurs:

- *Description détaillée*
- *Conséquences sur l'utilisation du produit*
- *Actions envisagées ou possibles*

3.4 Liste des documents fournis

Lister les documents fournis au client avec votre produit, en indiquant les numéros de versions

- *le rapport de projet*
- *le manuel d'Installation (en annexe)*
- *le manuel d'Utilisation avec des exemples graphiques (en annexe)*
- *autres...*

4 Conclusions

Développez en tous cas les points suivants:

- *Objectifs atteints / non-atteints*
- *Points positifs / négatifs*
- *Difficultés particulières*
- *Suites possibles pour le projet (évolutions & améliorations)*

5 Annexes

5.1 Résumé du rapport du TPI / version succincte de la documentation

5.2 Sources – Bibliographie

Liste des livres utilisés (Titre, auteur, date), des sites Internet (URL) consultés, des articles (Revue, date, titre, auteur)... Et de toutes les aides externes (noms)

5.3 Journal de travail

Date	Durée	Activité	Remarques

5.4 Manuel d'Installation

5.5 Manuel d'Utilisation

5.6 Archives du projet

Media, ... dans une fourre en plastique