

Plan de développement

IRLEI

ALEXANDRE PERNIER

JULES SAGE

UNIVERSITÉ GRENOBLE ALPES

Sommaire

Sommaire.....	2
1. Introduction.....	3
1.1. Objectifs et méthodes.....	3
2. Organisation.....	3
3. Planification.....	4
4. Cycle de vie.....	4
5. Méthodes et outils.....	5
6. Documentation.....	5
6.1. Standard et outils.....	5
7. Qualité.....	6

1.Introduction

1.1. Objectifs et méthodes

Le projet porte sur le développement d'un site web en utilisant le framework Django pour le backend et Vuejs pour le frontend.

La première grande phase du projet est la conception du produit voulu par les clients. Pour cela, il est très important d'échanger avec eux pour bien comprendre leurs besoins et ensuite leur présenter différentes maquettes et diagrammes représentant le futur produit.

Ensuite lorsque les maquettes et diagrammes sont considérés comme satisfaisant en couvrant les besoins des clients, il est important de prioriser et de planifier les tâches à réaliser afin de ne pas se laisser déborder par le travail et risquer de ne pas respecter la contrainte de délai.

La phase de programmation du produit peut commencer en respectant les phases précédentes et en échangeant avec le client afin d'être sûr d'avancer dans la bonne direction. Il est important de bien documenter le code afin de penser au futur du produit et qu'il soit simple d'implémenter de nouvelles fonctionnalités.

La phase de révision avec l'identification et correction des erreurs de code, tests de l'ensemble du système pour assurer la cohérence et la qualité et le réajustement des fonctionnalités en fonction des retours des tests.

Enfin, la phase de validation avec les tests de validation pour s'assurer que le logiciel répond aux exigences initiales. et de s'assurer que toutes les fonctions principales ont bien été intégrées au produit.

2.Organisation

Le projet est orienté développement avec la programmation d'un site web, ergonomie avec la refonte de l'interface utilisateur et statistique avec l'analyse des données des systèmes de recherche d'information. Le groupe s'occupant du projet comporte deux personnes ayant des expériences variées. Un membre s'occupera plutôt du développement front-end et de la partie statistique, tandis que l'autre s'occupera plutôt du développement back-end.

3. Planification

Plan de développement

Sélectionnez une période à mettre en évidence à droite. Une légende décrivant le graphique suit.



Image 1 : Diagramme de Gantt

Une colonne représente une semaine, la colonne en orange est la semaine finale où se déroule la soutenance finale.

Le rythme de travail change drastiquement à partir du 6 Mai (semaine 18) puisque le travail sera fait au laboratoire 35h par semaine contrairement au début du projet.

Chaque ligne représente une étape du développement avec sa durée prévisionnelle.

4. Cycle de vie

Ce projet se déroulera en plusieurs phases distinctes. Dans le premier cycle, nous suivrons les étapes de formation aux outils que nous allons utiliser (Vuejs, Django...). Ensuite pour le développement du projet, chaque étape comprendra une phase de conception, de programmation, de feedback avec le client pour arriver à la validation d'une étape.

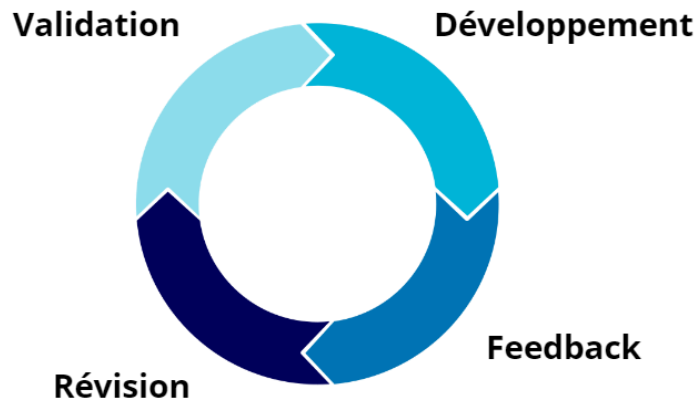


Image 2 : Schéma du processus de développement d'une étape.

5. Méthodes et outils

Les outils de développement utilisés sont Visual Studio Code comme éditeur de code principale ainsi que Github pour partager le dépôt de code.

Etant donné que nous ne sommes que deux, nous utilisons peu d'outils de gestion de projets mais les principaux sont Excel pour les diagrammes d'organisations (Diagrammes de Gantt...), les scénarios d'utilisations... Nous utilisons Google Drive pour se partager ses documents et pouvoir les modifier en direct.

6. Documentation

6.1. Standard et outils

Pour la documentation du backend, nous pourrions utiliser Sphinx qui est un générateur de documentation libre pour Python et qui est compatible avec Django. Il est très utilisé et est le générateur de la documentation officielle de projets tels que Python, Django, Selenium.

La documentation expliquera scrupuleusement l'objectif et le fonctionnement de chaque classe et fonction du projet.

7.Qualité

Pour déterminer la qualité ergonomique du logiciel, nous pourrions utiliser les critères de Bastien et Scapin.

Pour déterminer la qualité fonctionnelle du logiciel, nous pourrions utiliser le cahier de recette que nous avons élaboré qui contient les tests permettant de savoir si toutes les fonctions prévues ont été correctement implémentées.