

Projet 306



Marius Bommottet – Min1B
ETML Lausanne
24 Periode
Xavier Carrel

Table des matières

1	SPÉCIFICATIONS	5
1.1	TITRE	5
1.2	DESCRIPTION	5
1.3	MATÉRIEL ET LOGICIELS À DISPOSITION	5
1.4	PRÉREQUIS	5
1.5	CAHIER DES CHARGES	5
1.5.1	Objectifs et portée du projet	5
1.5.2	Caractéristiques des utilisateurs et impacts	5
1.5.3	Fonctionnalités requises (du point de vue de l'utilisateur)	6
1.5.4	Contraintes	6
1.5.5	Travail à réaliser par l'apprenti	6
1.5.6	Si le temps le permet	6
1.5.7	Méthodes de validation des solutions	6
1.6	ÉLÉMENTS ÉVALUÉS	6
2	PLANIFICATION INITIALE	6
3	ANALYSE FONCTIONNELLE	7
4	CONCEPTION	16
4.1	ARCHITECTURE	16
4.2	MODÈLES DE DONNÉE	16
4.3	IMPLÉMENTATIONS SPÉCIFIQUES	16
5	RÉALISATION	16
5.1	ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL	16
5.2	PLANIFICATION DÉTAILLÉE	16
5.3	JOURNAL DE BORD	16
6	TESTS	16
6.1	STRATÉGIE DE TEST	16
6.2	DOSSIER DES TESTS	17
6.3	PROBLÈMES RESTANTS	17
7	CONCLUSION	17
7.1	BILAN DES FONCTIONNALITÉS DEMANDÉES	17
7.2	BILAN DE LA PLANIFICATION	17
7.3	BILAN PERSONNEL	17
8	DIVERS	17
8.1	JOURNAL DE TRAVAIL	17
8.2	BIBLIOGRAPHIE	17
8.3	WEBOGRAPHIE	17
9	ANNEXES	17

1 SPÉCIFICATIONS

1.1 Titre

Centre commerciale

Construction d'un centre commerciale

1.2 Description

En tant qu'entreprise l'Abbétonnière SA, nous avons pour projet de construire un centre commercial pour le client nommé Xavier Carrel. Ce centre est équipé de technologies dernier cri et est d'une originalité inégalée sur le marché par la variété des activités qui sont proposées. Dans ces activités, il y a par exemple, une forêt en intérieur, un laser game, un terrain de five, un local de tournage, une salle de musculation, un café, une quincaillerie, une concession automobile ainsi qu'une salle prévue pour tous types de fêtes.

Ce projet est réalisé dans un cadre scolaire et est par la suite évalué. L'immeuble qui est créé durant ce projet sera réalisé à partir d'une application : « Sweet Home 3D ». Nous sommes trois élèves de l'ETML pour travailler ensemble sur ce projet qui se déroule sur 8 semaines.

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

1.5.1 Objectifs et portée du projet

A compléter. Il s'agit d'ébaucher des réponses aux questions de l'acronyme CQQCOQP (Combien, Quoi, Qui, Comment, Où, Quand, Pourquoi)

1.5.2 Caractéristiques des utilisateurs et impacts

A compléter... Il s'agit d'identifier le(s) profil(s) de(s) utilisateur-trice(s) type, et les conséquences que cela va avoir sur la conception (couleurs, 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, ...

1.5.4 Contraintes

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

1.5.5 Travail à réaliser par l'apprenti

Décrire à quoi doit ressembler le travail produit, ce qu'il faudra rendre ...

1.5.6 Si le temps le permet ...

Objectifs complémentaires au cas où le projet n'est pas assez ambitieux dans le temps imparti...

1.5.7 Méthodes de validation des solutions

Comment les tests vont être entrepris, quels tests doivent être entrepris, etc....

1.6 Éléments évalués

Cette section doit être élaborée et validée avec le chef de projet.

Les éléments évalués peuvent être choisis dans la liste suivante :

- Le rapport
- Les planifications (initiale et détaillée)
- Le journal de travail
- Le code et les commentaires
- Etat de fonctionnement du produit livré
- Les documentations de mise en œuvre et d'utilisation
- Possibilité de transmettre le travail à une personne extérieure pour le terminer, le corriger ou le compléter
- Compréhension du travail

2 PLANIFICATION INITIALE

Ce paragraphe présente tout d'abord les éléments de planning connus dès le départ

- ~~Date de début~~
- ~~Date de fin~~
- ~~Début 19.02.24~~
- ~~Fin 15.03.24~~
- ~~10.02 au 18.02.24 (Vacances et congés scolaires)~~
- ~~Nombre d'heures par semaine dédiées au projet~~

Mis en forme : Couleur de police : Texte 1

Mis en forme : Couleur de police : Texte 1

On propose ensuite une découpe en sprints. Pour chaque sprint, on spécifie :

- 1h30 temps pour le sprint et sprint review

- Le but du sprint 2 (19.02-24.02)
La date/heure Est de travailler sur le rez de chaussé et étage 2
- Le but du sprint 3 (26.02-2.03)
Est de travailler sur de travailler sur étage 1 et 3
- Le but du sprint 4 (4.03-9.03)
Est de travailler sur étage 4 et toit
- Le but du sprint 5 (11.03-16.03)
Est pour le peaufinage
- Sprint review 2 (26.02) à 8h durera 20 minutes
- Sprint review 3 (27.02) à 15h25 durera 20 minutes
- Sprint review 4 (05.03) à 15h25 durera 20 minutes
- Sprint review 5 (12.03) à 15h25 durera 20 minutes

Mis en forme : Couleur de police : Texte 1

3 ANALYSE FONCTIONNELLE

3.1.1 Café

En tant que propriétaire d'un café Je veux une pièce de 15 mètres sur 17.5 mètres Pour accueillir mon café	
Tests d'acceptance:	
table et chaise	En entrant par une double porte, <u>côté nord</u> Je vois 15 tables entourées de 4 chaises chacune et un bar sur le fond
mur	Les murs sont en pierre
Sol	Le sol est en chêne <u>clair</u>
Lampe	Il y a des lampes sur Sur le plafond, <u>je vois 8 lampes espacées chacune de 1,5 mètres</u>
bar comptoir	Devant à droite de l'entrée il y a, je vois un <u>bar</u> comptoir
Sur les tables	Sur les tables il y a un petit pot de fleur, sel, poivre, couteaux, fourchettes et des serviettes <u>pour les quatre places</u>
Plafond	Le plafond est blanc
Contenu du bar	Il y a des machines à café dans le bar et toutes sortes <u>sortes</u> de boissons
dehors	à l'extérieur du café, il y a un store et aussi des tables entourées de chaises <u>2 mètres de long</u>
taille	La taille du café est de 17,50 mètres sur 15 mètres et la surface est de 262,57 m2.
Entrée	En sortant des escaliers nord, quand j'arrive vers une double-porte, je vois à ma droite un bar comptoir, sur le mur à gauche au centre, je vois une autre double-porte et en face.
<u>dehors 2</u>	<u>à l'extérieur, en sortant par la double porte, je vois des tables entourées de chaises</u>

Tableau mis en forme

Tableau mis en forme

Tableau mis en forme

3.1.2 Salle de sport

En tant qu'adepte de sport, Je veux une salle de musculation, Pour pouvoir bien m'entraîner.
Tests d'acceptance:

Salle côté droit	Du côté droit de la salle en partant de la porte, il y a un <u>bandes bancs</u> avec un <u>des</u> longue barre et 8 <u>des endroits</u> prévus pour poser des haltères et des poids de 10kg , ainsi qu' une machine <u>que des machines</u> de tirage vertical et horizontal, et une cage <u>des cages</u> à tractions.
Salle fond	Au fond de la salle en partant de la porte, il y a un <u>des</u> cage à squats ainsi qu'un vélo électrique, une machine <u>que des vélos d'intérieur, des machines</u> à legs curls et une presse <u>des presses</u> à cuisse.
Lampes	Au plafond de la salle il y a des néons pour amener une bonne lumière sur tout l'espace.
Côté gauche salle	Du côté gauche <u>droit</u> de la salle en partant de la porte, <u>au fond</u> , il y a un large miroir centré sur le mur.
Sol	Le sol de toute la salle est recouvert de mousse grise et noire pour pouvoir lâcher des poids dessus sans problème.
Fenêtres	Au fond <u>Le côté</u> de la salle en partant <u>qui donne sur l'extérieur</u> est fait de la porte, il y a des fenêtres au mur derrière les machines de musculation pour les jambes <u>grandes baies vitrées</u> .
Murs	Les 4 murs de la salle sont blancs.
Localisation	<u>La salle se trouve au 1er étage</u>
Taille	<u>La salle prends tout l'espace du premier étage.</u>
Centre Ring	<u>Au centre de la pièce, il y a des anneaux dont la hauteur est réglable qui pendent du plafond. Quand je rentre dans la salle, je vois un ring de boxe devant les baies vitrées</u>

Tableau mis en forme

Tableau mis en forme

3.1.3 Local de tournage

En tant que propriétaire de l'immeuble Je veux un local de tournage Afin de pouvoir tourner de grosse production	
Tests d'acceptance:	
Etage	Au 1er <u>3e</u> étage, il y a le local de tournage <u>(voir plan)</u>
Fond vert	Au fond de la salle <u>à gauche par rapport à l'entrée</u> , il y a un fond vert
Camera Régie	Au plafond de la salle, il y a plusieurs camera <u>caméras</u> A droite de l'entrée, je vois un set up de régisseur <u>l'entrée, il y a une porte qui donne sur la régie</u>
Bouton parties	<u>Quand j'appuie sur un bouton de la régie cela allume toute les camera</u> <u>La taille complète fait 351 mètres carré (voir plan)</u>
2ème pièce	<u>A gauche de l'entrée</u> Devant le poste régie, il y a une petite pièce
Fenetre	<u>fenêtre pour voir les comédiens</u>
Maquiller	Au début <u>fond</u> de cette <u>la</u> régie, il y a une petite pièce il y a un post pour se faire maquiller
Costume	Au fond de cette petite pièce, il y a un étendoir à costume <u>costumes</u>

3.1.4 Salle de fête

En tant qu'habitant de l'immeuble, Je veux une salle spéciale, Pour faire la fête le samedi soir.

Tests d'acceptance:

Porte	La porte de la salle de fête est une double porte en bois clair.
Entrée	En entrant dans la salle, il y a à ma gauche un bar et à ma droite un petit restaurant avec 5 tables et 4 chaises autour de chacune des tables.
Fond de la salle	Au fond de la salle, il y a une scène où des musiciens et des artistes viennent faire du son pour les personnes dans la salle.
Centre	Au centre de la salle, il y a une piste de danse caractérisée par des carreaux lumineux au sol.
Pareois	Le long des murs, il y a une trentaine de tables avec 5 chaises pour chaque table qui sont disposées de sorte à ce que les gens présents puissent s'y reposer et y manger.
Plafond	La salle se situe au dernier étage de l'immeuble (rooftop) et a un toit qui peut s'ouvrir pour voir le ciel.
Lumières	Des lumières sont disposées de façon régulière sur les murs de la salle et lorsque le plafond est fermé, des projecteur y sont accrochés et illuminent en partie la salle.
Murs	Les murs de la salle sont en blanc.

3.1.53.1.4 Un laser Game

En tant que propriétaire Je veux un laser Game Afin de pouvoir m'amuser entre copain

Tests d'acceptance:

Etage	Au 1er ^{2e} étage, je vois un laser game (<u>voir plan</u>)
Caisse	A l'entrée, je vois une caisse pour commander sa session ^{payer une partie}
Distributeur	A coté de la caisse, je vois un distributeur de boisson et snack
Test 4 ^{Porte Lobby}	Après ^{En face} l'entrée, je vois a une porte <u>qui donne sur une salle d'armure pour le laser game</u>
Test 5 ^{Equipement}	Derrière cette porte, je vois tout les équipements ^{équipements}
test 6 ^{Score}	dans cette pièce, je vois aussi un écran pour afficher les scores
test 7 ^{Porte terrain de jeu}	à droite des équipements ^{équipements} , je vois une porte <u>qui donne sur le terrain de jeu</u>
labyrinthe ^{test 8}	Derrière cette porte, je vois un ^{Dans le labyrinthe, qui sort de terrain de jeu, il y a plein de mur qui forme un labyrinthe}
Accueil	<u>Dans l'accueil, je vois 2 bancs au milieu de l'accueil</u>
Taille	<u>La taille du laser game est sur le plan</u>

Tableau mis en forme

3.1.63.1.5 Magasin de voiture

En tant que vendeur de voiture Je veux un grand magasin pour vendre des voiture

Tests d'acceptance:

Entrée	En arrivant au magasin, il y a l'entrée entourée d'une grande vitre pour observer les voitures
taille	Le magasin à une superficie de 387.48 <u>382.22</u> m2 comme sur l'image (plan_rez.png).
sol	Le sol est en carrelage blanc
Couleur	Le plafond est en blanc
plafond	
Lampe	Les lampes sont sur le mur, chacun espacé <u>chacune espacées</u> de 60 cm
accueil	en face de l'entrée il y un accueille <u>accueil</u> de 2 mètre de long, avec deux ordis dessus
Voiture	Derrière les baies vitrées il y a des voitures en vente dans le magasin
mur	Les murs sont en bleu cyan
Intérieur	<u>En arrivant par l'entrée, je vois 7 voitures en ventes dont trois devant la baie vitrée</u>

3.1.73.1.6 Terrain de five (Foot)

En tant que Propriétaire Je veux terrain de five Afin de pouvoir s'amuser à plusieurs et s'entraîner (pour devenir meilleur que CR7 et Messi)

Tests d'acceptance:

étage	Au 1er <u>3e</u> étage, je vois le terrain de five <u>(voir plan)</u>
test 2 <u>Entrée</u>	A l'entré <u>l'entrée</u> , Je vois de nombreuse photo <u>nombreuses photos</u> , maillot et crampon de Footballer Pro
test 3 <u>Caisse</u>	Dans cette entrée, je vois aussi une caisse pour payer sa session
Test 4	Quand je sersme dirige au fonde de l'entrée, à droite , je vois 2 vestiaire (Fille/Garçon) pour pouvoir se changer et ranger ses affaires <u>une porte qui donne sur les gradins</u>
test 5 <u>Vestiaire</u>	Derrière ces vestiaire, je vois 1 petit terrain de foot synthétique <u>Depuis les gradins, au fond à droite de couloir, il y a le vestiaires</u>
test 6 <u>But</u>	De chaque coté du terrain, je vois 2 But <u>Buts</u>
test 7 <u>Contenue</u>	entre la sortie <u>Dans le vestiaire, il y a des vestiaires</u> <u>bancs, des casier</u> et les terrain, je vois un petit espace <u>des pompes</u> pour attendre et gonfler les ballons
Test 8 <u>Grillage</u>	Autour du terrain, il y a des murs à hauteur de hanche et au dessus un grands grillage pour empêcher les ballons ede partir
Taille Mètre carré	Le terrain de five fait 387 Mètre <u>180 mètres</u> carré <u>(voir plan)</u>

~~— jardin d'intérieur~~

3.1.7 Piscine

En tant ~~qu'habitant~~ que visiteur de l'immeuble, ~~je veux un jardin~~ Je souhaite avoir accès à une piscine d'intérieur, pour ~~Pour~~ pouvoir admirer la beauté de la nature tout en restant dans l'immeuble, ~~me détendre et nager~~.

Tests d'acceptance:

Localisation	La pièce <u>piscine</u> se situe <u>trouve</u> sur toute l'aile gauche du dernier étage <u>le toit</u> .
Plafond	Le plafond est en verre pour laisser la lumière du soleil passer sur les végétaux.
<u>Entrée</u> Chemins	A l'intérieur de la salle se situent 4 chemins en pavés représentant les 4 points cardinaux et convergeant vers le centre de la pièce, ainsi que tout autour de la salle. A l'entrée de la salle, il y a un vestiaire pour se changer
Réseau d'eau <u>Piscine</u>	A chaque coin de la pièce se trouve un tuyau d'arrosage prêt à l'emploi pour pouvoir arroser les végétaux <u>Après les vestiaires, il y a une piscine de 22 sur 22 mètres.</u>
Arbres <u>Douches</u>	Quand on entre dans la pièce, il y a des arbres à droite, à gauche et devant sauf sur le chemin qui forment une petite forêt. A côté à gauche des vestiaires, il y a des douches.
Fontaine <u>Sol</u>	Au centre de la pièce, il y a une grande fontaine d'un rayon de 1m, et dans un rayon de 3m autour de la fontaine il n'y a pas d'arbres. Le sol de la piscine est fait de carrelage blanc
Lumières	Il y a des lumières aux murs des douches et des vestiaires.
Plafond	Le plafond est peint en blanc
Transat	A côté de la piscine, il y a des transats pour pouvoir se reposer
Porte	La porte des vestiaires est en bois clair.

3.1.9 quincaillerie

3.1.8 salle arcade pizzeria

En tant ~~que vendeur d'outil~~ gérant de salle d'arcade Je veux une ~~quincaillerie pour vendre mes outils~~ salle d'arcade avec une pizzeria Pour amuser et nourrir les enfants

Tests d'acceptance:

Taille Arcade	Je veux une salle d'arcade comme dans le plan (voir plan etage4.png lettre A)
Taille pizzeria	Je veux une pizzeria comme dans le plan (voir plan etage4.png lettre P)
<u>mur arcade</u>	Les murs de la salle d'arcade son en texture noir
<u>mur pizzeria</u>	Les murs de la pizzeria sont en brique

<u>Cuisine</u>	<u>Je veux une cuisine pour la pizzeria comme dans le plan (voir etage4.png lettre C)</u>
<u>Divertissement</u>	<u>En arrivant depuis le nord du bâtiment, il y a une baie vitrée qui montre quelque article, qui est positionné sur chaque côté de la porte. A gauche de la porte de la salle d'arcade, il y a 3 billards, 6 flipper et 10 ordinateurs</u>
<u>Table</u>	<u>Dans la pizzeria, il y a 8 tables</u>
<u>taille</u>	<u>La superficie du magasin est de 25 mètres sur 12 mètres c'est à dire 312,5 m². A droite de la porte de la salle d'arcade, collées au murs, il y a des bornes d'arcade espacées de 1m chacune</u>
<u>Mur</u>	<u>Le mur sont en blanc</u>
<u>Article</u>	<u>il y a des présentoirs collés sur les murs pour vendre les articles le plan (voir plan etage4.png lettre T)</u>
<u>Toilettes</u>	<u>Je veux des toilettes comme sur les murs pour vendre les articles le plan (voir plan etage4.png lettre T)</u>
<u>étage</u>	<u>La salle d'arcade se trouve à l'étage 4</u>

3.1.9 Café

En tant que propriétaire d'un café Je veux une pièce de 15 mètres sur 17.5 mètres Pour accueillir mon café

	Tests d'acceptance:
<u>table et chaise</u>	<u>En entrant par une double porte Je vois 15 tables entourées de 4 chaises chacune et un bar sur le fond</u>
<u>mur</u>	<u>Les murs sont en pierre</u>
<u>Sol</u>	<u>Le sol est en chêne clair</u>
<u>Lampe</u>	<u>Il y a des lampes sur le plafond</u>
<u>bar</u>	<u>Devant l'entrée il y a un bar</u>
<u>Sur les tables</u>	<u>Sur les tables il y a un petit pot de fleur, sel, poivre, couteaux, fourchettes et des serviettes</u>
<u>Plafond</u>	<u>Le plafond est blanc</u>
<u>Contenu du bar</u>	<u>Il y a des machines à café dans le bar et toutes sorte de boissons</u>
<u>dehors</u>	<u>à l'extérieur du café, il y a un store et aussi des tables entourées de chaises</u>
<u>taille</u>	<u>La taille du café est de 17,50 mètres sur 15 mètres et la surface est de 262,57 m².</u>
<u>Entrée</u>	<u>En sortant des escaliers nord, quand j'arrive vers une double porte, je vois à ma droite un bar, sur le mur à gauche au centre, je vois une autre double porte et en face.</u>

3.1.9 Salle de sport

En tant qu'adepte de sport, Je veux une salle de musculation, Pour pouvoir bien m'entraîner.

Tests d'acceptance:

Salle côté droit	Du côté droit de la salle en partant de la porte, il y a un banc avec une longue barre et 8 poids de 10kg, ainsi qu'une machine de tirage vertical et horizontal, et une cage à tractions.
Salle fond	Au fond de la salle en partant de la porte, il y a une cage à squats ainsi qu'un vélo électrique, une machine à legs curls et une presse à cuisse.
Lampes	Au plafond de la salle il y a des néons pour amener une bonne lumière sur tout l'espace.
Côté gauche salle	Du côté gauche de la salle en partant de la porte, il y a un large miroir centré sur le mur.
Sol	Le sol de toute la salle est recouvert de mousse grise et noire pour pouvoir lâcher des poids dessus sans problème.
Fenêtres	Au fond de la salle en partant de la porte, il y a des fenêtres au mur derrière les machines de musculation pour les jambes.
Murs	Les 4 murs de la salle sont blancs.
Centre	Au centre de la pièce, il y a des anneaux dont la hauteur est réglable qui pendent du plafond.

3.1.9 Local de tournage

En tant que propriétaire de l'immeuble Je veux un local de tournage Afin de pouvoir tourner de grosse production	
Tests d'acceptance:	
Etage	Au 1er étage, il y a le local de tournage
Fond vert	Au fond de la salle il y a un fond vert
Camera	Au plafond de la salle, il y a plusieurs camera
Régie	A droite de l'entrée, je vois un set up de régisseur
Bouton	Quand j'appuie sur un bouton de la régie cela allume toute les camera
2-ème pièce	A gauche de l'entrée il y a une petite pièce
Maquiller	Au début de cette petite pièce il y a un post pour se faire maquiller
Costume	Au fond de cette petite pièce, il y a un étendoir à costume

3.1.9 Salle de fête

En tant qu'habitant de l'immeuble, Je veux une salle spéciale, Pour faire la fête le samedi soir.	
Tests d'acceptance:	
Porte	La porte de la salle de fête est une double porte en bois clair.
Entrée	En entrant dans la salle, il y a à ma gauche un bar et à ma droite un petit restaurant avec 5 tables et 4 chaises autour de chacune des tables.
Fond de la salle	Au fond de la salle, il y a une scène ou des musiciens et des artistes viennent faire du son pour les personnes dans la salle.

Centre	Au centre de la salle, il y a une piste de dance caractérisée par des carreaux lumineux au sol.
Parois	Le long des murs, il y a une trentaine de tables avec 5 chaises pour chaque table qui sont disposées de sorte à ce que les gens présents puissent s'y reposer et y manger.
Plafond	La salle se situe au dernier étage de l'immeuble (rooftop) et a un toit qui peut s'ouvrir pour voir le ciel.
Lumières	Des lumières sont disposées de façon régulière sur les murs de la salle et lorsque le plafond est fermé, des projecteur y sont accrochés et illuminent en partie la salle.
Murs	Les murs de la salle sont en blanc.

3.1.9 Un laser Game

En tant que propriétaire Je veux un laser Game Afin de pouvoir m'amuser entre copain

Tests d'acceptance:

Etage	Au 1er étage, je vois un laser game
Caisse	A l'entrée, je vois une caisse pour commander sa session
Distributeur	A coté de la caisse, je vois un distributeur de boisson et snack
Test 4	Après l'entrée, je vois a une porte
Test 5	Derrière cette porte, je vois tout les équipement
test 6	dans cette pièce, je vois aussi un écran pour afficher les scores
test 7	à droite des équipement, je vois une porte
test 8	Derrière cette porte, je vois un labyrinthe, qui sert de terrain de jeu

3.1.9 Magasin de voiture

En tant que vendeur de voiture Je veux un grand magasin pour vendre des voiture

Tests d'acceptance:

Entrée	En arrivant au magasin, il y a l'entrée entourée d'une grande vitre pour observer les voitures
taille	Le magasin à une superficie de 387.48 m2 comme sur l'image (plan_rez.png).
sol	Le sol est en carrelage blanc
Couleur	Le plafond est en blanc
plafond	Les lampes sont sur le mur, chacun espacé de 60 cm
Lampe	en face de l'entrée il y un accueille de 2 mètre de long, avec deux ordi dessus
accueil	Derrière les baies vitrées il y a des voitures en vente dans le magasin
Voiture	Les murs sont en bleu cyan
mur	

3.1.10 Terrain de five (Foot)

En tant que Propriétaire Je veux terrain de five Afin de pouvoir s'amuser à plusieurs et s'entraîner (pour devenir meilleur que CR7 et Messi)

Tests d'acceptance:

etage	Au 1er étage, je vois le terrain de five
test 2	A l'entrée, Je vois de nombreuses photo, maillot et crampon de Footballer Pro
test 3	Dans cette entrée, je vois aussi une caisse pour payer sa session
Test 4	Quand je sors de l'entrée, à droite, je vois 2 vestiaire (Fille/Garçon) pour pouvoir se changer et ranger ses affaires
test 5	Derrière ces vestiaire, je vois 1 petit terrain de foot synthétique
test 6	De chaque côté du terrain, je vois 2 But
test 7	entre la sortie des vestiaires et les terrain, je vois un petit espace pour attendre et gonfler les ballons
Test 8	Autour du terrain, il y a des murs à hauteur de hanche et au dessus un grands grillage pour empêcher les ballons e partir
Taille Mètre	Le terrain de five fait 387 Mètre carré

3.1.10 jardin d'intérieur

En tant qu'habitant de l'immeuble, je veux un jardin d'intérieur, pour pouvoir admirer la beauté de la nature tout en restant dans l'immeuble.

Tests d'acceptance:

Localisation	La pièce se situe sur toute l'aile gauche du dernier étage.
Plafond	Le plafond est en verre pour laisser la lumière du soleil passer sur les végétaux.
Chemins	A l'intérieur de la salle se situent 4 chemins en pavés représentant les 4 points cardinaux et convergeant vers le centre de la pièce, ainsi que tout atour de la salle.
Réseau d'eau	A chaque coin de la pièce se trouve un tuyau d'arrosage prêt à l'emploi pour pouvoir arroser les végétaux
Arbres	Quand on entre dans la pièce, il y a des arbres à droite, à gauche et devant sauf sur le chemin qui forment une petite forêt.
Fontaine	Au centre de la pièce, il y a une grande fontaine d'un rayon de 1m, et dans un rayon de 3m autour de la fontaine il n'y a pas d'arbres.

3.1.10 quincaillerie

En tant que vendeur d'outil Je veux une quincaillerie pour vendre mes outils

Tests d'acceptance:

Entrée En arrivant depuis le nord du bâtiment, il y une baie vitrée qui montre quelque article, qui est positionné sur chaque côté de la porte

~~taille La superficie du magasin est de 25 mètres sur 12 mètres c'est à dire 312,5 m2.~~

~~Mur Le mur sont en blanc~~

~~Article il y a des présentoir coller sur les murs pour vendre les articles~~

4 CONCEPTION

4.1 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

4.2 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.

4.3 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

5 RÉALISATION

5.1 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, bibliothèques, etc.)
- Configurations spéciales des outils (Equipements, PC, machines, outillage, etc.)
- Arbres de documents produits.
- Comment accéder au code (repository)

5.2 Installation

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

5.3 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.

5.4 Journal de Bord

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

6 TESTS

6.1 Stratégie de test

Qui, quand, avec quelles données, dans quel ordre, etc.

6.2 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.

6.3 Problèmes restants

Liste des bugs répertoriés avec

- Date de découverte
- Impact
- Comment le contourner
- Piste de résolution

7 CONCLUSION

7.1 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.

7.2 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.

7.3 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.

8 DIVERS

8.1 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.

8.2 Bibliographie

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

8.3 Webographie

Références des sites Internet consultés durant le projet.

9 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.