**Gérer projet informatique facilement**

|  |  |
| --- | --- |
| (MOA) Maitrise d’Ouvrage | * Client, personne qui passe la commande |
| (MOE) Maitrise d’Œuvre | * Concepteur du projet, doit répondre au demande des clients |

|  |  |
| --- | --- |
| (AMOA) Assistant à maitrise d’ouvrage | * Quand le client est pas formé a la gestion de projet alors le client fais appel des prestataire |

Un projet séquentiel ce découpe en 4 grande phases/étapes :

|  |  |
| --- | --- |
| Définition du projet | * Maitrise d’ouvrage ( = spécification fonctionnelles ou requirement en anglais) * S’agit d’un long document détaillent point par point tous les comportements de l’application * Considérer comme bible du projet, tous le monde en a besoin en cas de doutes |
| * Utilisez méthodes KISS (Keep It Simple Stupid = garde ça simple, idiot) prône une simplicité dans la conception et que tout complexité est a éviter |
| Conception de l’architecture | * Suite au spécification fonctionnelle, MOA écrit spécification technique et conçoit architecture globale de l’appli * Spécification technique = définir cadre technique du projet, sont une base de travail solide pour les devs |
| * Spécification technique (= décrivent implémentation du prog demandé)   Si prog est nouveau = inclut comment on va créer prog (langage, framework, orga…)  Si le prog est inclut dans un système pré existant = inclut documentation de plateforme existante |
| Ecriture du code | * Au tour des devs, ce basent sur les spécifications et sur les diagrammes pour créer/produire le code |
| * Dev travail en local (= sur son ordi) * Quand dev termine une fonctionnalité il envoie sur un serveur test (permet de verifier bug) |
| Recette  Ou Test | * Dernière étape consiste a savoir si tous fonctionne comme il ce doit * Des test manuel et automatique sont à faire * Test automatique est plus souvent utiliser |
| * Test unitaire = vérifie qu’une partie d’une fonctionnalité est bien implémenté. * Test d’intégration = vérifie que les fonctionnalités sont bien interconnectées et que ça soit homogène * Test manuel = plu rare, exécution des actions par les équipes elle mêmes |

Une méthodologie de projet séquentielle permet de réaliser ces étapes les unes après les autres dans un ordre chronologique

**Les méthodes agiles**

|  |  |
| --- | --- |
| Approche itérative et incrémentale | * Itération, principe de répétition d’un processus dans le but d’améliorer le résultat * Approche permet d’améliorer une fonctionnalité * Un process incrémental permet d’avance petit a petit en découpant en différente étapes * Doit etre adaptatif, pour chaque incrément utilisation des 4 étapes de découpe, responsable communique alors avec utilisateur pour connaitre modif a apporter |
| Des équipes responsabilisé | * Membre choisi pour complémentarité et leurs motivations * Chaque membre choisi la tâche sur laquelle il veut travailler * Doit être capable de communique sur sont travail |
| Cérémonial minimum | * Accent mis sur le produit et non sur réunion * Produit bancale avec spécification parfaite resteras un produit inutilisable * Réunion conservée mais doivent être le plus efficace possible. |
| Utilisateur au besoin changeant | * Projet completement centrer sur l’utilisateur * Objectif est plus de produire des doc pour aider le projet a avancer mais de produire des fonctionnalité que le user attend le plus vite |