

RukoSrak



Mathis Olaya – MIN1B
Lausanne
24 périodes
X. Carrel

Table des matières

1	SPÉCIFICATIONS.....	3
1.1	TITRE.....	3
1.2	DESCRIPTION.....	3
1.3	MATÉRIEL ET LOGICIELS À DISPOSITION	3
1.4	PRÉREQUIS	3
1.5	CAHIER DES CHARGES.....	3
1.5.1	Objectifs et portée du projet	3
1.5.2	Caractéristiques des utilisateurs et impacts.....	3
1.5.3	Fonctionnalités requises (du point de vue de l'utilisateur).....	4
1.5.4	Contraintes.....	Erreur ! Signet non défini.
1.5.5	Travail à réaliser par l'apprenti.....	Erreur ! Signet non défini.
1.5.6	Si le temps le permet	Erreur ! Signet non défini.
1.5.7	Méthodes de validation des solutions	Erreur ! Signet non défini.
1.6	ÉLÉMENTS ÉVALUÉS.....	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
2	PLANIFICATION INITIALE.....	4
3	ANALYSE FONCTIONNELLE.....	5
4	CONCEPTION	5
4.1	ARCHITECTURE	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
4.2	MODÈLES DE DONNÉE	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
4.3	IMPLÉMENTATIONS SPÉCIFIQUES.....	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
5	RÉALISATION	9
5.1	ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL	9
5.2	PLANIFICATION DÉTAILLÉE	10
5.3	JOURNAL DE BORD	11
6	TESTS.....	14
6.1	STRATÉGIE DE TEST	14
6.2	DOSSIER DES TESTS.....	14
6.3	PROBLÈMES RESTANTS	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
7	CONCLUSION.....	21
7.1	BILAN DES FONCTIONNALITÉS DEMANDÉES.....	21
7.2	BILAN DE LA PLANIFICATION	21
7.3	BILAN PERSONNEL	22
8	DIVERS.....	22
8.1	JOURNAL DE TRAVAIL	22
8.2	BIBLIOGRAPHIE	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
8.3	WEBOGRAPHIE.....	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
9	ANNEXES	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.

1 PÉCIFICATIONS

1.1 Titre

RukoSrak

(Une petite équipe de projet pour créer un hôtel sur une application : SweetHome 3D)

1.2 Description

Sur la base de notre pratique professionnel, une petite équipe de projet a été créer d'élève composé de (Mathis, Sacha, Emma et Ryan). Le but du projet est de construire depuis un immeuble déjà défini par notre enseignant de projet, une construction imaginaire où totalement fictive. Notre projet a été porté sur la base d'un hôtel très chic et très atypique. L'application qui va être utilisé comme support pour accomplir notre tâche demandée par notre enseignant est : SweetHome 3D (version portable).

1.3 Matériel et logiciels à disposition

Nous disposons chacun d'un PC étant équipé du logiciel portable SweetHome 3D, avec une connexion internet. Pour notre structure, nous utilisons IceScrum, ainsi qu'IceTools pour le rapport. Et finalement, pour chaque sauvegarde, nous utilisons GitHub.

1.4 Prérequis

Connaissance de Scrum, utilisation basique de SweetHome 3D.

1.5 Cahier des charges

1.5.1 Objectifs et portée du projet

Nous allons réaliser ce projet en équipe de 4 (Sacha, Ryan Mathis et Emma) durant 8 semaines. Ce projet consiste en la gestion de projet avec la méthode Scrum sur un projet de création d'un hôtel à partir d'une structure d'immeuble imposée sur sweet home 3d. Ce projet sera donc réalisé du 15 janvier au 4 mars dans le but final d'avoir acquis et compris la méthodologie Scrum et tous les logiciel utilisé pour, tel que github, icescrum, etc,...

1.5.2 Caractéristiques des utilisateurs et impacts

Je fais le projet avec Ryan, Sacha, Emma et moi-même. Chacun aura son lot pour accomplir le projet et adapter selon le temps restant de l'épreuve.

Emma et sa créativité, Ryan pour créer un rapport complet et effectuer son rôle de scrum master, Sacha pour compléter rapidement et efficacement les petites constructions à la chaîne et bien.

1.5.3 Fonctionnalités requises (du point de vue de l'utilisateur)

C'est une construction d'un hôtel qui sera représentée sur une application pour l'enseignant avec SweetHome 3D. On aura besoin d'un immeuble comme imposée pour la construction de base et nous mettrons différentes pièces pour rendre la construction plus vivante.

- Salle de sport
- Accueil
- Salle de repos
- Salle du personnel
- Karting
- Chambre pour les clients
- Salle de ménage
- Restaurant
- Jardin
- Piscine/ vestiaire

2 PLANIFICATION INITIALE

Ce projet débute le 19.02.2024 et fini le 15.03.2024, avec une semaine de vacance du 12.02.24 au 15.02.24 ainsi qu'un jour de congé le 19.02.2024. Nous accorderons 3 périodes de 45 minutes chaque semaine.

#	Dates	SR
2	19.02 → 24.02	26.02
3	26.02 → 02.03	27.2
4	04.03 → 09.03	5.3
5	11.03 → 16.03	12.03

Pendant 8 semaines

Nombre de périodes/semaine : 3

Nombre d'heure par semaine : 2,75 heures de disponibles chaque mardi

Sprint :

Le but du sprint est d'évaluer la vitesse de l'équipe et de définir le temps de quand elle pourrait potentiellement finir son projet. (Si c'est dans les temps ou non).

Les temps de sprints sont de 1 semaine, cela fait un temps de projet de 5 semaines, donc il y a 5 sprints durant tout le projet pour faire de la rétrospective, intégration et commencer une nouvelle ou ancienne construction.

Le sprint review est en fin de cours à environ 15h30 pour définir le boulot de chacun à faire pour le prochain sprint et attribuer une nouvelle user stories à une personne si besoin.

Elle sert aussi à voir ce que l'équipe avait fait durant le sprint du jour.

3 ANALYSE FONCTIONNELLE

3.1.1 Salle de sport

En tant que gérant de l'hôtel, Je veux une salle de sport Pour que mes clients puissent garder la forme	
Tests d'acceptance:	
sol	Dans la salle il y a un sol en parquet
tapis de course	dans la salle il y a 4 tapis de course a la suite contre le mur direction grande vitre vue sur la piscine
baie vitrée	en face des tapis de course il y a une grande baie vitrée vue sur la piscine
emplacement	la salle de sport se trouve au 4e étage
machine	dans la salle de sport il y a 10 machines de sport (4 tapis de courses, 3 banc abdominaux, 1 tour d'entraînement, 2 vélo d'intérieur)
taille de la salle	la surface de la salle fait la moitié d'un étage.
miroir	sur le mur a droit de la façade de baie vitrée il y a des murs de miroir (mur entièrement fait de miroir)
fenêtre	en face du mur de baie vitrée il y a 5 fenêtres pour aérer et avoir la vue sur l'extérieur
lumière	depuis la salle quand je regarde le plafond je vois 3 spot de lumière

3.1.2 Accueil

En tant que gérant de l'hôtel je veux un accueil pour accueillir la cliente	
Tests d'acceptance:	
luminosité	En entrant dans l'accueil par la porte principale au rez, il y a un lustre au milieu du plafond
Comptoir coin attente	au fond de la pièce au milieu du mur, il y a un comptoir Quand je rentre dans l'accueil à droite il y a une table basse et un canapé et un fauteuil pour attendre.
sol devant le comptoir	dans la pièce le sol est en parquet devant le comptoir il y a deux fauteuil.
couloir	a gauche du comptoir dans le couloir qui rejoint la pièce suivante (le restaurant) il y a deux chaise confortable avec une petite table entre les deux
tapis couloir	en dessous des deux chaises et de la table du couloir il y a un tapis. le couloir et l'accueil sont séparé d'un mur de la moitié de la hauteur de l'étage, il est perpendiculaire au mur derrière le comptoir de l'accueil qui mesure 8 mètres.
Dimension	depuis la devanture de l'hôtel on peut apercevoir un accueil qui fait la moitié de la taille du rez-chaussée
Porte d'entrée	Depuis la devanture de l' hôtel on peut apercevoir deux entrées doubles de 3m d'écart depuis le milieu du mur

3.1.3 Salle du Personnel

En tant que Patron Je veux une salle du Personnel Pour des réunions	
Tests d'acceptance:	
Salle du Personnel	à ma droite il doit avoir deux distributeurs d'eaux, sur le mur d'en face et non sur la droite après avoir tourner.

Table ronde	Quand je passe la porte Au milieu de la salle Il y a une table ronde d'un rayon de 1,5 m
Chaise	Il faut 10 chaises autour de la table confortable mais sans roue
Interrupteur	Un interrupteur qui peut régler la luminosité de l'ampoule principale de la pièce directement sur la gauche
Vidéoprojecteur	Un Projecteur placé sur un support sur le plafond pour mettre des images, sur un tableau de projection de 300x225 m. a bonne distance du tableau pour une image nette.
Armoire	Une Armoire au fond à gauche de la pièce la poignée de la porte face au mur où est placé la porte 80x52 environ pour y placer des matériaux d'échange.
La porte	Depuis l'intérieur de la pièce La porte sera placé à la gauche du mur qui donnera sur le couloir
emplacement	la salle du personnel se trouve de l'autre côté du puis de lumière par rapport a la salle de ménage

3.1.1 Chambre d'hôtel 101

En tant qu'entrepreneur Je souhaite une chambre d'hôtel Pour dormir lors de mes déplacements	
Tests d'acceptance:	
Size	Depuis le couloir quand j'ouvre la porte je vois une pièce de 6 mètres par 6,3 mètres
Windows	Depuis la porte quand je regarde en face de moi je vois une fenêtre de 1m x 2m qui se trouve au milieu du mure opposé
Porte	Depuis le centre de la pièce quand je regarde la porte elle se trouve à égale distance entre la salle de bain et l'armoire
Lit	Depuis le centre de la pièce, quand je regarde depuis le mur de droite en fonction de la porte je vois un lit a égale distance entre le mur de la porte et le mur de la salle de bain.
Salle de bain	Depuis la porte, quand je regarde à gauche je vois une pièce de 2,5m sur 2,5m
Porte secondaire	Depuis la porte quand je regarde la salle de bain se trouve une porte à 30 cm à gauche du mur de la porte d'entrée
Contenu salle de bain	Depuis la porte de la salle de bain, quand je regarde au fond dans le coin à gauche se trouve une toilette.
Contenu salle de bain - 2	Depuis la porte de la salle de bain quand je regarde au fond dans le coin à droite je vois une baignoire et un lavabo à sa droite
Table de chevet	Depuis le lit, quand je regarde sur la droite et/ou la gauche je vois 2 petites tables de chevet
Table	Depuis le lit, quand je regarde à gauche du meuble TV, je vois une table ronde de 30cm de rayon
Dressing	Depuis la porte d'entrée, quand je regarde sur la droite, je vois une grande armoire de rangement de 2m par 2m
Table TV	Depuis le lit quand je regarde en face je vois un meuble de 1,5m sur 0,5m qui supporte la télé
emplacement	depuis le premier étage, je peux accéder à ma chambre

3.1.1 Karting

En tant que parent je souhaite un Karting pour jouer avec mes enfants	
Tests d'acceptance:	
Accueil	Depuis le haut de l'escalier quand je regarde devant je vois un stand
Sécurité	Depuis le haut des escaliers lorsque je regarde au tour de ce stand je vois des barrières de sécurité empêchant n'importe qui d'accéder à la piste

Check	depuis le stand quand je regarde à droite se trouve un portique donnant à un accès d'attente
couloir	Après le portique quand je regarde devant je vois un couloir parallèle au stand *voir maquette*
Attente	Depuis l'entrée de la salle d'attente quand je regarde sur la droite se trouve une petite barrière donnant une vue sur la piste
Kart	depuis la salle d'attente quand je regarde à gauche de la barrière, je vois la file ou sont rangés les karts voir maquette
Casque	Depuis la salle d'attente quand je regarde à l'opposé de la barrière je vois une armoire avec des casques
Gant	depuis la salle d'attente quand je regarde à droite de l'armoire je vois un bac contenant des gants
Sécurité kart	depuis la salle d'attente quand je regarde derrière la barrière je vois que dans les virages et autour du puis central, des pneus y sont installés en cas d'accidents

3.1.2 Piscine

En tant que gérant de l'hôtel je veux une piscine qui est vue depuis la salle de sport pour que mes clients puissent aller se relaxer après le sport	
Tests d'acceptance:	
emplacement	la salle piscine se trouve au 3e étage
taille	la salle fait la moitié d'un étage
grand bassin	le grand bassin se trouve à droite du bâtiment depuis l'entrée sur la largeur
petit bassin	le petit bassin se trouve sur la gauche du grand bassin derrière le puis
pataugeoire avec toboggan	la pataugeoire se trouve directement sur la gauche de la sortie d'ascenseur
chaise longue	au bord droit du grand bassin depuis la sortie d'ascenseur entre le bassin et les fenêtres il y a 4 chaises longues des deux côtés de la chaise haute.
chaise haute	il y a une chaise haute pour un maître nageur au fond et au milieu de la pièce depuis la baie vitrée de la salle de sport.
couloir vestiaire	il y a un couloir qui donne sur les vestiaires direct à gauche de l'ascenseur de la piscine

3.1.3 Restaurant

En tant que cuisinier Je veux une partie restaurant pour y accueillir les clients	
Tests d'acceptance:	
Baie vitrée	Depuis le couloir d'entrée Quand je regarde au centre du mur d'en face Se trouve une grande baie vitrée avec un passage vers l'extérieur (le jardin)
Comptoir	depuis le couloir de l'entrée, quand je regarde le mur de droite il y a un comptoir pour le personnel
Tables	Dans le restaurant, quand je regarde dans la pièce il y a des tables de différentes grandeurs de 1 à 6 personnes pour une diversité et sera disposé comme sur l'image .jfif.
Chaises	Quand je regarde les tables je vois des chaises selon la table
Sortie ext. Baie vitrée	depuis le couloir de l'entrée quand je regarde au milieu du mur d'en face il y a 2 portes qui sont coulissantes
Cuisine	Depuis le comptoir quand je regarde à gauche il y a une porte menant à la cuisine
Lampadaires	Depuis le centre du restaurant quand je regarde le plafond Il y a des lampadaires suspendus
Tables 1 (dim.)	Quand je regarde la table pour deux personnes Je vois une table de 80 x 60 cm, peut disposer 2 chaises

tables 2 (dim.)	quand je vois la table pour six personnes Je vois une table 85 x 180 cm, peut disposer 6 chaises
tables 3 (dim.)	Quand je vois une table pour quatre personnes Je vois une table de 85 x 130 cm, peut disposer 4 chaises

3.1.1

En tant que gérant de l'hôtel je souhaite avoir un jardin afin d'enjoliver mon hôtel	
Tests d'acceptance:	
Entrée	Depuis le restaurant, quand je regarde en face du mur qui sépare le restaurant de l'accueil. je vois des vitres qui font toute la longueur du mur jusqu'à la cuisine qui se trouve à droite. Et qui peut donner accès au jardin.
size	Depuis la porte, quand j'observe le jardin je remarque que la longueur du jardin est égale à la longueur du bâtiment et que la largeur est de 20m
Fontaine	Depuis l'une des porte quand je regarde au centre du jardin je vois une fontaine circulaire
Haie	Depuis la porte, quand je regarde sur la gauche et la droite je vois une haie qui mesure toute la largeur du jardin par 1m de largeur
Arbres	Depuis la porte, quand je regarde derrière la fontaine, je vois trois arbres à égales distances
Barrière	Depuis la porte, quand je regarde derrière la fontaine, une barrière en bois sur toute la longueur du jardin
Banc	Depuis la porte, quand je regarde à droite et à gauche je vois des bancs contre le mur à 5 m des extrémités de la porte
Sol	Depuis le jardin, quand je regarde le sol, je vois du gravier
Poubelle	Depuis chaque banc, quand je regarde sur le côté extérieur par rapport à la porte, je vois des poubelles pour y jeter des déchets et également pour les fumeurs

3.1.1 Salle de ménage

En tant que concierge, je souhaite une salle de ménage, afin de pouvoir ranger mes affaires de nettoyage	
Tests d'acceptance:	
emplacement	Depuis le premier étage, quand je regarde à côté du puits de lumière, je vois la salle de rangement
size	Depuis le couloir, quand je regarde la salle, je vois qu'elle mesure 3m x 5m
Porte	Depuis le couloir, je vois que la porte se trouve au milieu du mur de 5 mètres
Balais	Depuis la pièce, je remarque qu'elle contient 3 balais
Aspirateur	Depuis la pièce, je remarque qu'elle contient 1 aspirateur
Lumière	Depuis la pièce, quand je regarde au plafond, je vois une lumière simple qui éclaire toute la pièce
Etagère	Depuis la porte, quand je regarde dans le coin gauche de la pièce, je vois une étagère
Fenêtre	Depuis la pièce, je remarque qu'elle ne contient pas de fenêtre

3.1.1 Vestiaire de la piscine

En tant que nageur, je souhaite un vestiaire, afin de pouvoir me changer.	
Tests d'acceptance:	
Couloir	Depuis l'escalier, quand je regarde à droite, je vois un couloir
Banc	Depuis l'escalier, quand je regarde à gauche je vois des bancs
Lavabo	Depuis le vestiaire, quand je regarde à gauche et à droite du puits, je vois des lavabos
Vestiaire	Depuis le vestiaires, quand je regarde en face du puits, je vois des cabines de 1,5m sur 1,5m
Sol	Depuis le vestiaire, quand je regarde le sol, je vois un sol anti dérapant,
emplacement	le vestiaire se trouve au troisième étage

tabouret	dans une cabine quand je regarde en face de la porte a droite je vois un tabouret
Espace	Depuis la cabine, quand je regarde en hauteur, je vois un petit espace

3.2 Proposition

3.2.1 Parking

En tant que client, je souhaite avoir accès à un parking afin de pouvoir garer ma voiture	
Tests d'acceptance:	
Parking	Depuis l'entrée, quand je regarde devant moi, je vois un parking
Place	Depuis le parking, quand je compte le nombre de place, je remarque qu'il y a 40 places
Taille	Depuis le parking, quand je mesure les dimension d'une place, je remarque qu'elle mesure 5m X 2.3m (mesure officielle)
Séparation	Depuis le parking, quand je regarde les places je remarque que chaque places sont séparées par des lignes blanches continues
Priver	Depuis le parking, quand je regarde l'entrée du parking, je remarque qu'il est sécurisé par une barrière qui se lève afin de réserver l'accès au client
Aide	Depuis la barrière de sécurité, quand je regarde sur la gauche, je remarque qu'un petit poste de garde est installé à coté avec un membre du personnel à l'intérieur
Eclairage	Depuis le parking, quand je regarde tout autour, je remarque qu'un lampadaire est installé toute les 3 places de parking
Sécurité anti-vol	Depuis le parking, quand je regarde tout autour, je remarque des barrières de 2m de haut en bois sont installé afin d'interdire l'accès.

4 RÉALISATION

4.1 Installation de l'environnement de travail

Nous allons utiliser un logiciel de modélisation 3D nommé SweetHome 3D qui dispose de la version 7.1 portable. Elle a été installée depuis un navigateur web. Tous les logiciels utilisés fonctionnent sur l'OS Windows 10. Nous rédigeons également un rapport sur Word. Afin de sauvegarder notre travail de pouvoir y accéder depuis n'importe où, nous utilisons GitHub, qui contient un dossier livrables contenant tout notre travail, accessible depuis chaque release. Notre travail personnel est également sauvegardé sur nos SSD. Finalement, notre résultat final sera enregistré sur le repos de Mathis Olaya, dans le dossier Livrables/final Immeuble306RUKOSRAK.sh3d.

- IceScrum v7.54 Pro
- SweetHome3D-7.1-portable
- SweetHome3D-windows-x64
- ETML-INF/ICT-306 (pour l'immeuble)
- Immeuble.sh3d (imposé) ETML-INF/ICT-306
- IceTools-master
- 1 Pc
- Github (Version 3.3.11 (x64))

4.2 Installation

Installer l'application sweet home 3d sur le poste sur lequel nous allons travailler dans la version proposée dans le sous chapitre précédent puis télécharger le dossier immeuble.sh3d pour l'ouvrir et commencer à utiliser.

4.3 Processus d'intégration

Le processus d'intégration a commencé durant le sprint 3 du 26 février au 2 mars 2024, après que l'enseignant nous aye montré comment construire notre construction finale et savoir comment mettre un par un nos pièces construites chacun de notre côté.

Les intégrations de nos pièces se sont déroulées de manière très fluide et il y a eu quelque changement comme pour le restaurant avec l'accueil. Nous avons dû enlever les murs entre ces deux pièces pour pouvoir les intégrer et ne pas avoir des doublons des murs et les ajoutés après ensuite. Mais dans la majorité des intégrations tout s'est bien passé mais quelque changement a eu lieu après coups car sinon cela ne marchait pas (couleurs, peinture des sols,). Il y a eu aussi une copie des chambres après l'intégration pour avoir plusieurs chambres dans l'hôtel, il y a un seul et unique exemplaire. Nous avons également dû adapter le sol de la salle de sport afin que les utilisateurs aient une vue sur la piscine.

Voici certaines images des pièces que j'ai personnellement réalisées :



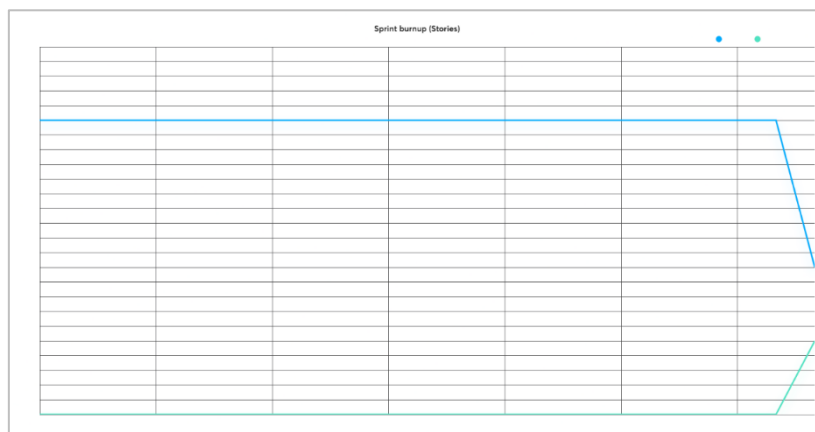


4.4 Déroulement effectif

Sprint 1 :

Aucune stories n'a été commencé durant ce sprint, ce sprint à été la préparation de toute les stories dans le backlog pour commencer à construire durant le sprint 2.

Sprint 2 :



Retrospective :

Sujets de satisfaction

- * Respect des tests
- * Bon tests d'acceptances

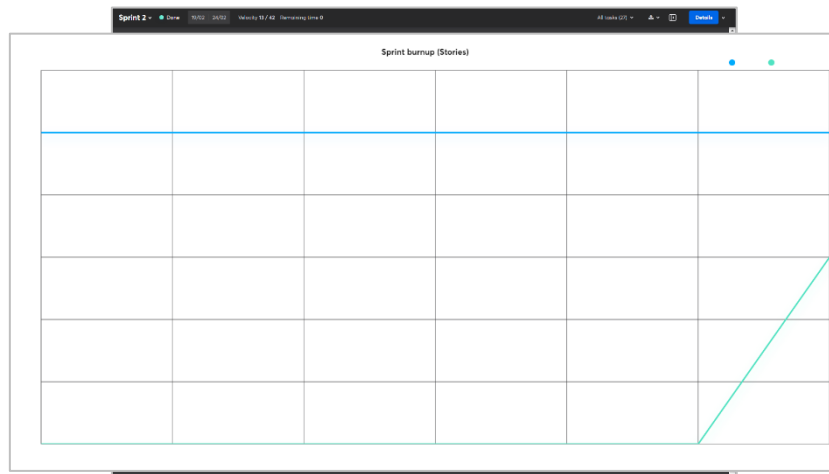
Choses qui n'ont pas bien fonctionné

- * Mal gérer le temps
- * Users Stories trop grande pour la durée d'un sprint
- * Discussion peu fréquente

Décisions de changement

- * Rendre les Users Stories plus accessible avec le temps du sprint
- * Intégrer les personnes volontaires lors des réunionsbc.

Les users stories de salle de sport, accueil, chambre d'hôtel 101, restaurant ont été commencé durant ce sprint. Cependant il n'y a eu qu'une seule stories fini et c'est la salle de sport. Les autres stories ont été mis dans le planning du prochain sprint pour le finir durant le début du cours prochain.



Sprint 3 :

Retrospective :

Sujet de satisfaction

- * Respect des tests
- * Bon test d'acceptances
- * Amélioration des points négatif du sprint 2

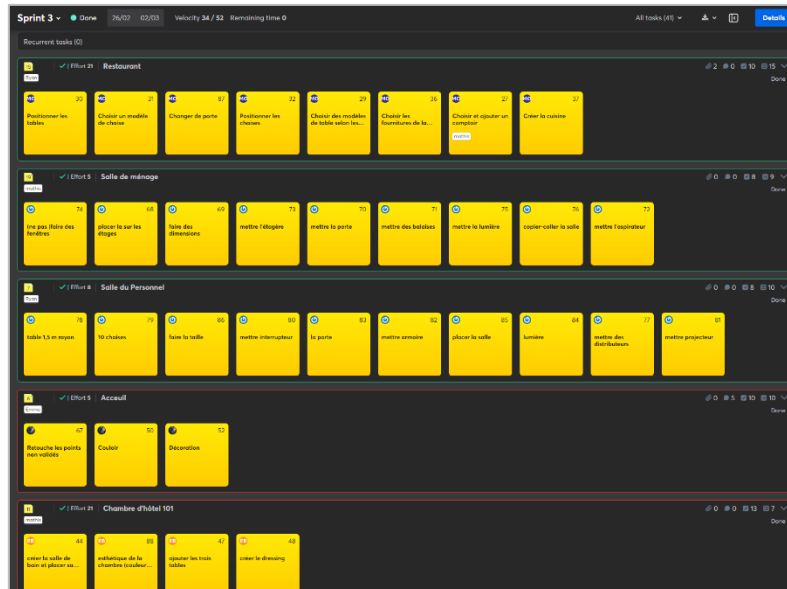
Choses qui n'ont pas fonctionnée

- * Plannification des tâches

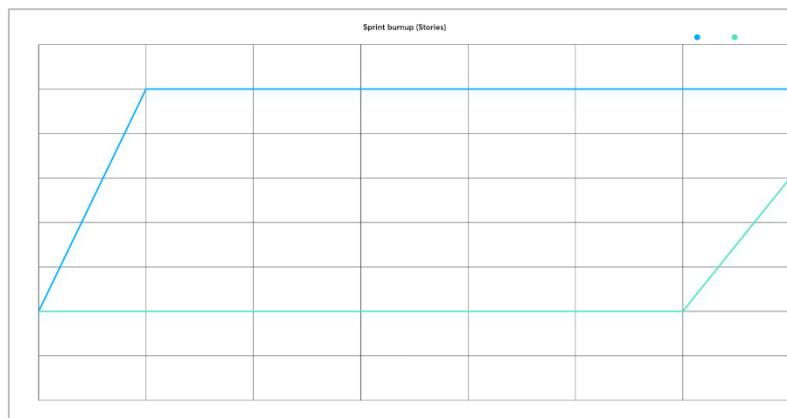
Décision de changement

- * Meilleures plannifications des tâches

Durant le sprint 3 les users stories : Restaurant, salle de ménage, salle du personnel ont été fini avec brillance durant ce sprint. Dû à l'absence d'un membre durant ce sprint l'accueil n'a pas pu être vérifié et terminé durant celui-ci, malgré ce retard de cette construction la planification du projet était assez bonne pour terminer le projet dans les temps, ni la chambre d'hôtel 101 n'a été fini durant ce sprint et sera terminer durant le prochain cours.



Sprint 4 :



Retrospective :

Sujet de satisfaction

- Efficacité
- Bonne adaptation malgré l'absence d'un membre
- Meilleure planification des tâches. (Choix des tâches adaptées au temps).

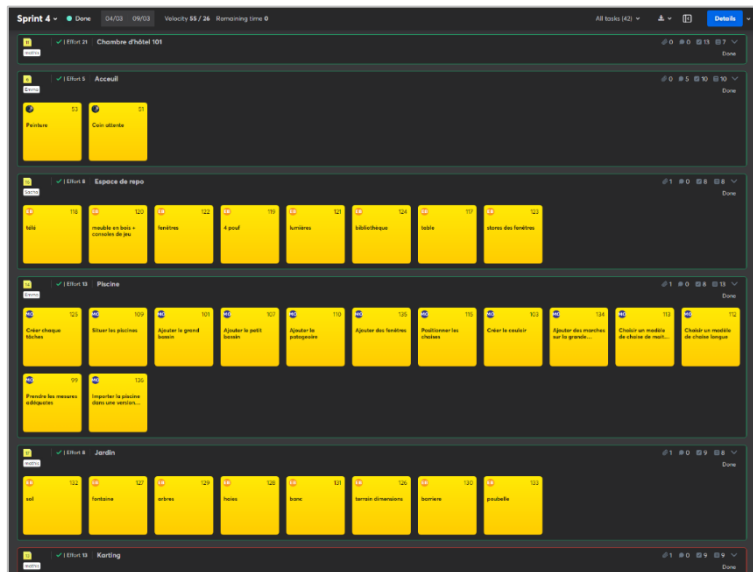
Choses qui n'ont pas fonctionnées

- Planification tardive

Décision de changement

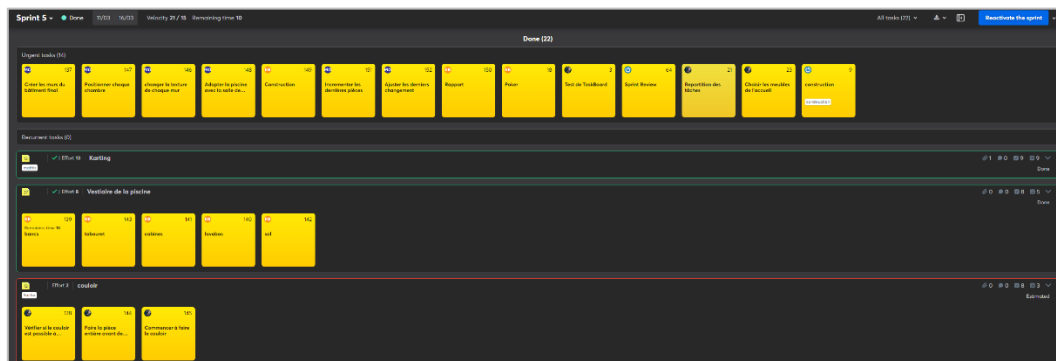
- Augmenter la communication pour la planification.

Sur ce sprint 4 les constructions les plus grandes se sont achevées l'accueil, la chambre d'hôtel 101, Espace repo, piscine, jardin se sont terminés et une seule stories restait à faire qui est le karting qui n'était pas encore terminé après la fin du sprint



Sprint 5 :

Une nouvelle stories s'est créer pour continuer l'hôtel pendant les dernières périodes et ce sont les vestiaires de la piscine. Elle s'est terminée sans accroche durant le sprint 5 et même la construction, il y a aussi le couloir qui a été fini, mais, par soucis de stories car elle n'était pas adaptée pour l'hôtel nous avons décidé de ne pas la rajouter.



5 TESTS

5.1 Stratégie de test

Qui :

Chaque membre de l'équipe sera responsable de tester les fonctionnalités qu'il a contribué à développer, en collaboration avec les autres membres pour les tests d'intégration.

Quand :

Les tests seront effectués à chaque fin de sprint, ainsi qu'au fur et à mesure de l'avancement du projet pour garantir la qualité tout au long du processus de

développement avec des intégrations des pièces sur l'immeuble final du groupe et des sprints review des pièces.

Avec quelles données :

Dans quel ordre :

Les tests seront effectués dans l'ordre que l'enseignant à décider en utilisant des sprints pour chaque semaine du projet. En commençant par des pièces complexes que comme simple pour ne pas stagner chaque sprint sur les mêmes pièces.

5.2 Dossier des tests

Salle de sport

sol	Dans la salle il y a un sol en parquet	OK 26 Feb
tapis de course	dans la salle il y a 4 tapis de course a la suite contre le mur direction grande vitre vue sur la piscine	OK 26 Feb
baie vitrée	en face des tapis de course il y a une grande baie vitrée vue sur la piscine	OK 26 Feb
emplacement	la salle de sport se trouve au 4e étage	OK 26 Feb
machine	dans la salle de sport il y a 10 machines de sport (4 tapis de courses, 3 banc abdominaux, 1 tour d'entraînement, 2 vélo d'intérieur)	OK 26 Feb
taille de la salle	la surface de la salle fait la moitié d'un étage.	OK 26 Feb
miroir	sur le mur a droit de la façade de baie vitrée il y a des murs de miroir (mur entièrement fait de miroir)	OK 26 Feb
fenêtre	en face du mur de baie vitrée il y a 5 fenêtres pour aérer et avoir la vue sur l'extérieur	OK 26 Feb
lumière	depuis la salle quand je regarde le plafond je vois 3 spot de lumière	OK 26 Feb

5.2.1 Sprint 3

Salle du Personnel

Salle du Personnel	à ma droite il doit avoir deux distributeurs d'eaux, sur le mur d'en face et non sur la droite après avoir tourner.	OK 4 Mar
Table ronde	Quand je passe la porte Au milieu de la salle Il y a une table ronde d'un rayon de 1.5 m	OK 4 Mar
Chaise	Il faut 10 chaises autour de la table confortable mais sans roue	OK 4 Mar
Interrupteur	Un interrupteur qui peut régler la luminosité de l'ampoule principale de la pièce directement sur la gauche	OK

		4 Mar
Vidéoprojecteur	Un Projecteur placé sur un support sur le plafond pour mettre des images, sur un tableau de projection de 300x225 m. a bonne distance du tableau pour une image nette.	OK 4 Mar
Armoire	Une Armoire au fond à gauche de la pièce la poignée de la porte face au mur où est placé la porte 80x52 environ pour y placer des matériaux d'échange.	OK 4 Mar
La porte	Depuis l'intérieur de la pièce La porte sera placé à la gauche du mur qui donnera sur le couloir	OK 4 Mar
emplacement	la salle du personnel se trouve de l'autre côté du puis de lumière par rapport a la salle de ménage	OK 4 Mar

Salle de ménage

emplacement	Depuis le premier étage, quand je regarde à côté du puis de lumière, je vois la salle de rangement	OK 4 Mar
size	depuis le couloir, quand je regarde la salle," je vois qu'elle mesure 3m x 5m	OK 4 Mar
Porte	Depuis le couloir, je vois que la porte se trouve au milieu du mur de 5 mètre	OK 4 Mar
Balais	Depuis la pièce, je remarque qu'elle contient 3 balais	OK 4 Mar
Aspirateur	Depuis la pièce, je remarque qu'elle contient 1 aspirateur	OK 4 Mar
Lumière	Depuis la pièce, quand je regarde au plafond, je vois une lumière simple qui éclaire toute la pièce	OK 4 Mar
Etagère	Depuis la porte, quand je regarde dans le coin gauche de la pièce, je vois une étagère	OK 4 Mar
Fenêtre	Depuis la pièce, je remarque qu'elle ne contient pas de fenêtre	OK 4 Mar

Restaurant

Baie vitrée	Depuis le couloir d'entrée Quand je regarde au centre du mur d'en face Se trouve une grande baie vitrée avec un passage vers l'extérieur (le jardin)	OK 26 Feb
Comptoir	depuis le couloir de l'entrée, quand je regarde le mur de droite il y a un comptoir pour le personnel	OK 4 Mar
Tables	Dans le restaurant, quand je regarde dans la pièce il y a des tables de différentes grandeurs de 1 à 6 personnes pour une diversité et sera disposé comme sur l'image .jif.	OK 4 Mar
Chaises	Quand je regarde les tables je vois des chaises selon la table	OK 4 Mar

Sortie ext. Baie vitrée	depuis le couloir de l'entrée quand je regarde au milieu du mur d'en face il a y 2 portes qui sont coulissantes	OK 4 Mar
Cuisine	Depuis le comptoir quand je regarde à gauche il y a une porte menant à la cuisine	OK 4 Mar
Lampadaires	Depuis le centre du restaurant quand je regarde le plafond Il y a des lampadaires suspendus	OK 26 Feb
Tables 1 (dim.)	Quand je regarde la table pour deux personnes Je vois une tables de 80 x 60 cm, peut disposer 2 chaises	OK 26 Feb
tables 2 (dim.)	quand je vois la table pour six personnes Je vois une table 85 x 180 cm, peut disposer 6 chaises	OK 26 Feb
tables 3 (dim.)	Quand je vois une table pour quatre personnes Je vois une table de 85 x 130 cm, peut disposer 4 chaises	OK 26 Feb

5.2.2 Sprint 4

Jardin

Entrée	Depuis le restaurant, quand je regarde en face du mur qui sépare le restaurant de l'accueil. je vois des vitres qui font toute la longueur du mur jusqu'à la cuisine qui se trouve à droite. Et qui peut donner accès au jardin.	OK 11 Mar
size	Depuis la porte, quand j'observe le jardin je remarque que la longueur du jardin est égale à la longueur du bâtiment et que la largeur est de 20m	OK 11 Mar
Fontaine	depuis l'une des porte quand je regarde au centre du jardin je vois une fontaine circulaire	OK 11 Mar
Haie	Depuis la porte, quand je regarde sur la gauche et la droite je vois une haie qui mesure toute la largeur du jardin par 1m de largeur	OK 11 Mar
Arbres	Depuis la porte, quand je regarde derrière la fontaine, je vois trois arbres à égales distances	OK 11 Mar
Barrière	Depuis la porte, quand je regarde derrière la fontaine, une barrière en bois sur toute la longueur du jardin	OK 11 Mar
Banc	Depuis la porte, quand je regarde à droite et à gauche je vois des bancs contre le mur à 5 m des extrémités de la porte	OK 11 Mar
Sol	Depuis le jardin, quand je regarde le sol, je vois du gravier	OK 11 Mar
Poubelle	Depuis chaque banc, quand je regarde sur le côté extérieur par rapport à la porte, je vois des poubelles pour y jeter des déchets et également pour les fumeurs	OK 11 Mar

Piscine

emplacement	la salle piscine se trouve au 3e étage	OK 11 Mar
taille	la salle fait la moitié d'un étage	OK

		11 Mar
grand bassin	le grand bassin se trouve a droite du bâtiment depuis l'entrée sur la largeur	OK 11 Mar
petit bassin	le petit bassin se trouve sur la gauche du grand bassin derrière le puis	OK 11 Mar
pataugeoire avec toboggan	la pataugeoire se trouve directement sur la gauche de la sortie d'ascenseur	OK 11 Mar
chaise longue	au bord droite du grand bassin depuis la sortie d'ascenseur entre le bassin et les fenêtre il y a 4 chaises longues des deux côté de la chaise haute.	OK 11 Mar
chaise haute	il y a une chaise haute pour un maitre nageur au fond et au milieu de la pièce depuis la baie vitrée de la salle de sport.	OK 11 Mar
couloir vestiaire	il y a un couloir qui donne sur les vestiaires direct a gauche de l'ascenseur de la piscine	OK 11 Mar

Espace de repo

centre	dans la salle quand j'entre au centre Je vois une table	OK 11 Mar
espace repos	dans l'espace sur le mur a côté de l'ascenseur Je vois une grande télé sur le mur	OK 11 Mar
salle	dans la salle quand j'entre Je vois 4 poufs	OK 11 Mar
salon	dans la salle Quand j'entre sous le télé Je vois un petit meuble en bois dans lequel il y a console des jeux	OK 11 Mar
lumières	dans l'espace quand j'entre sur le tour du périmètre des deux murs Je vois des néon	OK 11 Mar
fenêtres	dans la salle quand j'entre il y a 2 fenêtres aux cotés de la télé	OK 11 Mar
stores	dans la salle quand j'entre sur des fenêtres Je vois des store	OK 11 Mar
bibliothèque	dans la salle quand j'entre à droite de la porte d'entrée Je vois une bibliothèque	OK 11 Mar

Accueil

luminosité	En entrant dans l'accueil par la porte principale au rez, il y a un lustre au milieu du plafond	OK 4 Mar
Comptoir	au fond de la pièce au milieu du mur, il y a un comptoir	OK 26 Feb

coin attente	Quand je rentre dans l'accueil à droite il y a une table basse et un canapé et un fauteuil pour attendre.	OK 26 Feb
sol	dans la pièce le sol est en parquet	OK 26 Feb
devant le comptoir	devant le comptoir il y a deux fauteuil.	OK 26 Feb
couloir	à gauche du comptoir dans le couloir qui rejoint la pièce suivante (le restaurant) il y a deux chaise confortable avec une petite table entre les deux	OK 26 Feb
tapis	en dessous des deux chaises et de la table du couloir il y a un tapis.	OK 26 Feb
couloir	le couloir et l'accueil sont séparé d'un mur de la moitié de la hauteur de l'étage, il est perpendiculaire au mur derrière le comptoir de l'accueil qui mesure 8 mètres.	OK 4 Mar
Dimension	depuis la devanture de l'hôtel on peut apercevoir un accueil qui fait la moitié de la taille du rez-de-chaussée	OK 26 Feb
Porte d'entrée	Depuis la devanture de l'hôtel on peut apercevoir deux entrées doubles de 3m d'écart depuis le milieu du mur	OK 26 Feb

Chambre d'hôtel 101

Size	Depuis le couloir quand j'ouvre la porte je vois une pièce de 6 mètres par 6,3 mètres	OK 26 Feb
Windows	Depuis la porte quand je regarde en face de moi je vois une fenêtre de 1m x 2m qui se trouve au milieu du mur opposé	OK 26 Feb
Porte	Depuis le centre de la pièce quand je regarde la porte elle se trouve à égale distance entre la salle de bain et l'armoire	OK 4 Mar
Lit	Depuis le centre de la pièce, quand je regarde depuis le mur de droite en fonction de la porte je vois un lit à égale distance entre le mur de la porte et le mur de la salle de bain.	OK 26 Feb
Salle de bain	Depuis la porte, quand je regarde à gauche je vois une pièce de 2,5m sur 2,5m	OK 4 Mar
Porte secondaire	Depuis la porte quand je regarde la salle de bain se trouve une porte à 30 cm à gauche du mur de la porte d'entrée	OK 4 Mar
Contenu salle de bain	Depuis la porte de la salle de bain, quand je regarde au fond dans le coin à gauche se trouve une toilette.	OK 4 Mar
Contenu salle de bain - 2	Depuis la porte de la salle de bain quand je regarde au fond dans le coin à droite je vois une baignoire et un lavabo à sa droite	OK 4 Mar
Table de chevet	Depuis le lit, quand je regarde sur la droite et/ou la gauche je vois 2 petites tables de chevet	OK 4 Mar
Table	Depuis le lit, quand je regarde à gauche du meuble TV, je vois une table ronde de 30cm de rayon	OK

		4 Mar
Dressing	Depuis la porte d'entrée, quand je regarde sur la droite, je vois une grande armoire de rangement de 2m par 2m	OK 4 Mar
Table TV	Depuis le lit quand je regarde en face je vois un meuble de 1,5m sur 0,5m qui supporte la télé	OK 4 Mar
emplacement	depuis le premier étage, je peux accéder à ma chambre__	OK 4 Mar

5.2.3 Sprint 5

Vestiaire de la piscine

Couloir	Depuis l'escalier, quand je regarde à droite, je vois un couloir	OK 12 Mar
Banc	Depuis l'escalier, quand je regarde à gauche je vois des bancs	OK 12 Mar
Lavabo	Depuis le vestiaire, quand je regarde a gauche et a droite du puis, je vois des lavabos	OK 12 Mar
Vestiaire	Depuis le vestiaires, quand je regarde en face du puits, je vois des cabines de 1,5m sur 1,5m	OK 12 Mar
Sol	Depuis le vestiaire, quand je regarde le sol, je vois un sol anti dérapant,	OK 12 Mar
emplacement	le vestiaire se trouve au troisième étage	OK 12 Mar
tabouret	dans une cabine quand je regarde en face de la porte a droite je vois un tabouret	OK 12 Mar
Espace	Depuis la cabine, quand je regarde en hauteur, je vois un petit espace	OK 12 Mar

Karting

Accueil	Depuis le haut de l'escalier quand je regarde devant je vois un stand	OK 11 Mar
Sécurité	Depuis le haut des escaliers lorsque je regarde au tour de ce stand je vois des barrières de sécurité empêchant n'importe qui d'accéder à la piste	OK 11 Mar
Check	depuis le stand quand je regarde à droite se trouve un portique donnant à un accès d'attente	OK 11 Mar
couloir	Après le portique quand je regarde devant je vois un couloir parallèle au stand *voir maquette*	OK 11 Mar
Attente	Depuis l'entrée de la salle d'attente quand je regarde sur la droite se trouve une petite barrière donnant une vue sur la piste	OK

		12 Mar
Kart	depuis la salle d'attente quand je regarde à gauche de la barrière, je vois la file ou sont rangés les karts voir maquette	OK 11 Mar
Casque	Depuis la salle d'attente quand je regarde à l'opposé de la barrière je vois une armoire avec des casques	OK 11 Mar
Gant	depuis la salle d'attente quand je regarde à droite de l'armoire je vois un bac contenant des gants	OK 12 Mar
Sécurité kart	depuis la salle d'attente quand je regarde derrière la barrière je vois que dans les virages et autour du puis central, des pneus y sont installés en cas d'accidents	OK 12 Mar

6 CONCLUSION

6.1 Bilan des fonctionnalités demandées

Construire un Hôtel de luxe à partir d'une structure d'immeuble imposée par l'enseignant :

L'utilisation uniquement de l'immeuble imposée, a été entièrement réalisée. Nous avons utilisé la structure d'immeuble fournie comme base pour notre projet d'hôtel, en ajoutant toutes les pièces (users stories) faites par notre groupe de ce projet pour en faire un hôtel assez luxueux.

Public visé :

Le groupe a préconisé les besoins des voyageurs qui voulaient du confort et se détendre. Les différentes users stories ont été choisies dans ce but, comme les chambres d'hôtel, les installations de loisirs et de détente, ainsi que les services de restauration ont été intégrées pour répondre à ces besoins.

État de l'immeuble :

Toutes les pièces faites et planifiées ont été implémentées avec succès.

Estimation du travail restant :

Quelques retouches sont nécessaires pour répondre à 100% à nos besoins, pour vraiment dire que l'hôtel est vraiment luxueux avec des beaux objets de décorations pour sublimer les couloirs.

6.2 Bilan de la planification

Ryan :

Lors de ce projet, j'ai eu à faire deux constructions l'accueil et le couloir des étages 1 et 2 de l'hôtel, j'ai eu beaucoup de complication pour concevoir l'accueil dû à un manque cruel de mobilier pour le bâtir, cependant même avec le problème illustré, j'ai pu le finir à 100% avec les tests d'acceptances mis dans l'users stories.

D'autre part le couloir étant déjà en retard, au moment de le faire je me suis aperçu que la personne chargée de faire et de créer l'users stories, ni nous-même, aperçu que le couloir manquait cruellement d'information et de détail pour remplir l'hôtel correctement. Après avoir vu le résultat final car je l'avais tout de même terminé. Nous avons décidé de ne pas le mettre dans la construction finale du projet et de laisser l'hôtel comme il était, mais, avec 1 sprint en plus, nous aurions

surement juste refait la stories et la reconstruire dans SweetHome 3D pour avoir un bel hôtel avec plein de couleur et le maximum de détail pour le sublimer.

Mathis :

Durant ce projet, j'ai été mené à construire différentes pièces à différents étages. La première fut le restaurant, celle-ci à été relativement simple à construire malgré que ce fut répétitif de devoir placer chaque chaises et tables. Cette pièce se trouvait au premier étage et était également équipée d'une cuisine ainsi qu'un petit bar. La seconde pièce était celle de la piscine, j'ai rencontré quelque problème avec la profondeur de celle-ci et également avec le manque de certains "meubles" tel que le toboggan.

Emma :

Durant ce projet, j'ai réalisé les pièces suivantes :

- Chambre 101
- Espace de repos
- Jardin
- Vestiaire de la piscine

La première pièce que j'ai construite était la chambre. Cela fut une des pièces pour laquelle j'ai pu être la plus créative car ses tests étaient nombreux mais peu précis donc beaucoup de possibilité de meuble. Mais, aussi celle qui m'aura pris le plus de temps en termes de recherche d'objet. Ensuite je me suis attaquée à l'espace de repos où il s'est avéré très contradictoire car il n'y avait pas de porte et pourtant ça décrivait une entrée, donc difficile pour les emplacements. La partie qui m'aura pris le plus de temps restera les vestiaires car j'ai du copier-coller beaucoup de cabines sur toute la largeur du bâtiment. Et pour finir le jardin qui aura été une des parties les plus grandes en termes de dimension et des plus vides car manques de tests ou manque d'objet.

6.3 Bilan personnel

Si j'étais mené à devoir refaire ce projet, il y a quelques points que je garderais, et d'autres que je changerais. Pour commencer, les plus, je garderai notre organisation qui nous a permis de produire un travail qualitatif et authentique, grâce à cela nous avons pu être dans les temps pour la livraison. Contrairement, ce que je changerais, serait le travail en équipe et plus de discussion, ceci nous aurait permis de mieux parler de nos points d'améliorations etc. Ce projet m'a appris à mieux travailler en équipe en s'adaptant aux problèmes de chacun, il m'a également appris à plus ou moins gérer le logiciel SweetHome3D. Je tiendrai à remercier toute l'équipe pour leur contribution au saint de ce projet et de leur engagement.

7 DIVERS

7.1 Journal de travail

Le journal de travail se trouve dans mon repository, dans le dossier Livrables !