

LIVRABLE 1

Attention le livrable 1 possède des parties à remettre à 2 dates différentes. Des consignes verbales peuvent s'ajouter à ce document.

PARTIE 1, REMISE 10 MARS AVANT 23H59

LIVRABLES

BACKLOG

Dans un document Microsoft Excel « Backlog.xlsx » vous devez créer un backlog qui respecte les consignes suivantes :

- Le « Backlog » doit contenir toutes les « User stories » connues jusqu'à présent.
- Les « User stories » doivent contenir les critères d'acceptation pertinents
- Les « User stories » doivent contenir une estimation réaliste du temps requis(heure) pour l'accomplir.
- Les « User stories » doivent être ordonnées en ordre de priorité.
- Le backlog doit contenir le choix des « user stories » qui seront faites lors du sprint1
 - Créer une feuille nommée « Sprint1 »
 - Copier les stories sélectionnées de la feuille « Backlog » vers la feuille « Sprint1 »

MODALITÉS DE REMISE

Avant le mardi 10 mars 23 h 59 :

- Backlog.xlsx

Remettre dans le travail Livrable1partie1 dans le cours de planification.

CRITÈRES DE CORRECTION

- Backlog
 - Les « stories » sont suffisamment découpées
 - Le format des « stories » respecte le format « En tant que... je... afin de... »
 - Les critères d'acceptation présentent les « stories » adéquatement et couvrent les cas d'exception.
 - L'estimation du nombre d'heures requis pour les « stories » semble appropriée.
 - Les priorités sont appropriées.
- Choix des « stories »
 - La quantité de stories sélectionnées est adéquate en termes de temps de travail
 - Le choix des « stories » est valable (Priorité du client, gestion du risque...)

PARTIE 2, REMISE 12 MARS AVANT 23H59

LIVRABLES

Avant de débiter les documents, vous êtes invité à lire la section critères de correction qui vous guidera dans la rédaction de ceux-ci.

DIAGRAMMES

Votre remise devrait contenir un Microsoft Word avec une capture d'écran pour chaque élément suivant :

- Diagramme de flux de données DFD logique
- Modèle conceptuel de données MCD selon les informations disponibles. Ce document sera amélioré au courant des différents sprints

Assurez-vous que la lecture des éléments les plus petits est aisée.

CHOIX TECHNOLOGIQUES

Dans un document Microsoft Word « ChoixTechnologique.docx », vous devez créer un inventaire de vos choix technologiques. Ce document doit énoncer toutes les technologies que vous pensez utiliser dans le cadre de la réalisation de votre projet. Cela inclut les outils (physique ou logiciel) pour le fonctionnement du projet lui-même, mais aussi les outils nécessaires au développement. Chaque logiciel que vous installerez sur votre poste devrait donc se retrouver dans une des sections de ce document. Également, chaque choix doit être accompagné d'une explication et d'une justification. Lors de la rédaction du document, nous vous invitons à agir comme si nous ne connaissons pas le logiciel dont vous parlez. La justification « nous souhaitons expérimenter avec cette technologie » est valide, et ce particulièrement pour le défi. Par contre, nous vous demandons d'élaborer un peu sur pourquoi vous souhaitez expérimenter avec cette technologie. Il est un peu normal qu'il y ait une certaine répétition pour votre défi dans ce document et dans le document du défi d'apprentissage. Le document doit également parler des langages retenus pour l'accomplissement du projet ainsi qu'une justification. Prendre en considération :

- Les langages
- Les frameworks
- L'implémentation et les outils nécessaires au fonctionnement du système
- Les périphériques d'entrées/sorties
- Système de gestion de base de données
- Outil nécessaire au développement

Exemple complètement fictif pour une technologie:

Dans le cadre de notre projet, nous allons utiliser « OutilA ». « OutilA » est un outil qui permet de vérifier que le code respecte une nomenclature établie. « OutilA » est utilisé par plus de 250 000 personnes et il y a un grand nombre de tutoriels disponibles. Puisque nous sommes une grande équipe, l'utilisation d'« OutilA » nous permettra de conserver le code organisé de manière automatique.

Un document de moins d'une page ne contient probablement pas tous les éléments. Si en cours de route, vous venez à nécessiter une nouvelle technologie, vous pourrez bien sûr l'utiliser.

DÉFI D'APPRENTISSAGE

Le défi d'apprentissage est une veille technologique que vous souhaitez faire dans le cadre de votre projet. Attention de bien le choisir, car vous devrez présenter votre défi sous la forme d'un micro-enseignement à vos pairs lors de la dernière semaine du projet. Dans un document Microsoft Word « DefiApprentissage.docx », vous devez donc présenter votre défi de nature « Veille technologique » et expliquer comment cet apprentissage pourrait vous être utile dans votre projet. Il peut également s'agir de méthode de travail innovante tel que la "Clean architecture", programmation par les tests ou autres.

MODALITÉS DE REMISE

Avant le 12 mars 23 h 59. Votre remise devrait être un zip « livrable1partie2 » et contenir :

- Diagrammes.docx
- ChoixTechnologique.docx
- DefiApprentissage.docx

Remettre dans le travail Livrable1Partie2 dans le cours de planification

Après avoir effectué votre remise, vérifier celle-ci.

CRITÈRES DE CORRECTION

- Diagramme de flux de données DFD logique
 - Les processus nécessaires sont présents et bien identifiés
 - Les flux d'information sont présents et bien identifiés
 - Les dépôts sont présents et en relation avec le bon processus
 - Les entités externes sont présentes et bien identifiées
- Modèle conceptuel de données MCD
 - Les cardinalités sont valides
 - Clefs primaires soulignées
 - Nom des entités et des relations sont significatifs
 - Toutes les entités nécessaires sont présentes
 - Toutes les relations nécessaires sont présentes
- Choix technologiques
 - Toutes les technologies pour exécuter le projet sont énoncées et justifiées adéquatement
 - Les outils de développement sont présentés et justifiés adéquatement
 - Les langages utilisés sont présentés et justifiés adéquatement
- Défi d'apprentissage
 - Le défi est une veille technologique
 - L'explication et justification du choix du défi est adéquate