

Shadow Scan

Pour projets avec XCL
V2.0

Table des matières

1	Analyse préliminaire	5
1.1	Introduction	5
1.2	Objectifs.....	5
1.3	Gestion de projet	5
1.4	Planification initiale	6
2	Analyse / Conception.....	7
2.1	Contexte produit	7
2.2	Contextes techniques	8
2.2.1	Opérationnel	8
	<i>Placer le produit dans son contexte d'opérations.</i>	8
2.2.2	Validation	8
2.2.3	Développement.....	8
2.2.4	Justification des choix.....	8
2.3	Concept	9
2.4	Analyse fonctionnelle.....	10
2.5	Stratégie de test.....	10
2.6	Risques techniques	10
2.7	Planification	10
3	Réalisation.....	11
3.1	Points de design spécifiques	11
3.1.1	11
3.1.2	11
3.1.3	11
3.2	Déroulement	11
3.2.1	Sprints	11
3.2.2	Stories	12
3.3	Dossier de réalisation	12
3.4	Mise en place de l'environnement de travail.....	12
3.5	Mise en place de l'environnement de test.....	12
3.6	Déploiement du produit.....	13
3.7	Description des tests effectués.....	13
3.8	Bilan.....	13
3.8.1	Erreurs restantes	13
3.8.2	Stories	13
3.8.3	Dette technique.....	13
3.9	Recours à l'intelligence artificielle	13
3.10	Liste des documents fournis	14
4	Conclusions.....	14
5	Annexes.....	15
5.1	Résumé du rapport du TPI / version succincte de la documentation	15
5.2	Sources – Bibliographie.....	15
5.3	Journal de travail	15
5.4	Manuel d'Installation	15

5.5	Manuel d'Utilisation.....	15
5.6	Archives du projet.....	15

NOTE L'INTENTION DES UTILISATEURS DE CE CANEVAS :

Toutes les parties en italiques sont là pour aider à comprendre ce qu'il faut mettre dans cette partie du document. Elles n'ont donc aucune raison d'être dans le document final.

De plus, en fonction du type de projet, il est tout à fait possible que certains chapitres ou paragraphes n'aient aucun sens. Dans ce cas il est recommandé de les retirer du document pour éviter de l'alourdir inutilement.

1 Analyse préliminaire

1.1 Introduction

Le but de ce projet est de créer un moyen de monitorer les accès à certaines ressources sur les post des élèves.

Lors d'un test ou un travail le prof va pouvoir définir une liste de ressource interdites (site web, app, fichiers).

Si durant la durée du test ou du travail un élève outrepassé les limitations, il en sera notifié et le prof aussi sans que rien se passe. Le but est seulement de vérifier ce qui se passe et non de l'empêcher.

1.2 Objectifs

Objectifs de formation :

Le but de ce projet est de se préparer au TPI, se remettre dans le bain du fonctionnement des projet et de prendre connaissance de la grille d'évaluation du TPI.

Objectifs du produit :

Le but du produit est de pouvoir créer une liste de ressource interdites, de lancer une vérification sur ces ressource interdite.

D'être informé si une de ces ressources est utilisée (notifications des deux côtés : prof et élève)

1.3 Gestion de projet

IceScrum

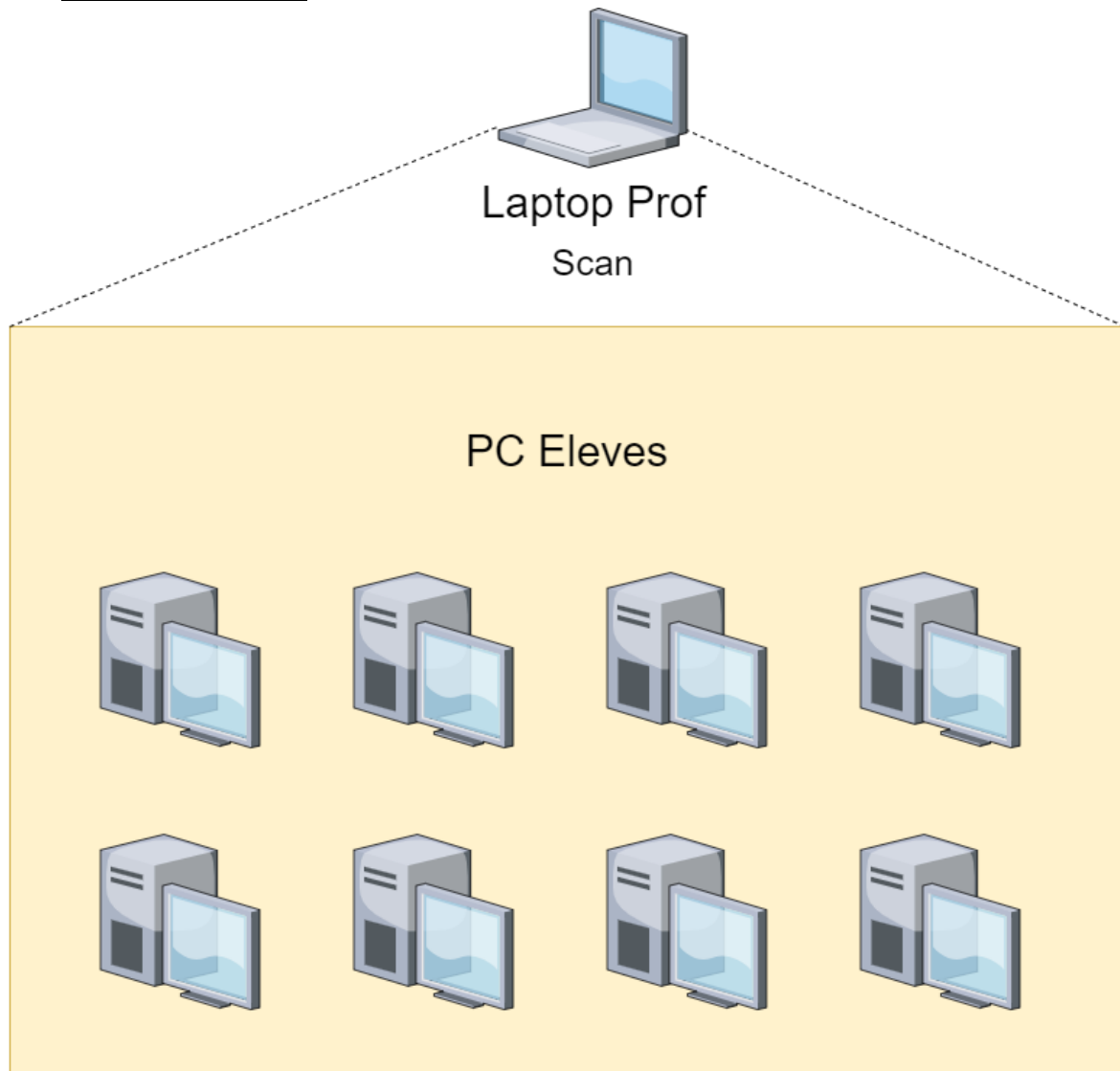
Agile avec des sprints de 2 semaine

1.4 Planification initiale

Sprint 1	
27.01.2024 -> 07.02.2024	Etablir la connexion gRPC entre les clients (prof et élève)
Semaine 5->6	lire / modifier / exporter / importer une bibliothèque sur le pc prof
~43.5 H	lire / modifier / exporter / importer sous liste sur le pc prof
Sprint 2	
10.02.2024 -> 21.02.2024	Détection des post allumés et si l'agent est allumé
Semaine 7->8	Scan de l'utilisation de ressource interdites
~43.5 H	
Sprint 3	
24.02.2024 -> 07.03.2024	Envoyer des infos depuis le client (élève) au prof
Semaine 9->10	Début / fin du mode test
~43.5 H	Lire les dépassements après le test (prof)

2 Analyse / Conception

2.1 Contexte produit



Placer le produit dans son contexte d'utilisation. Par exemple :

- Site Web Internet
- Application, Web, intranet
- Application mobile
- Infrastructure dupliquer des sites multiples

Présenter les utilisateurs du système ainsi que les rôles qu'ils peuvent avoir

Présenter les données/information que le système prend en charge

Au minimum :

- Un ou plusieurs schémas de contexte montrant le produit dans son environnement d'utilisation, ainsi que ses utilisateurs. Ce type schéma doit être accompagné d'explications textuelles

2.2 Contextes techniques

2.2.1 Opérationnel

Le post maitre est un laptop d'un prof (chacun utilise le sien) le port 55052 ouvert
Le post client (élève) est un poste d'une classe, avec la partie client du code qui tourne comme service non-stop (démarrage automatique)

Placer le produit dans son contexte d'opérations.

Ce chapitre doit impérativement contenir au moins une représentation graphique

Au minimum :

- *Un ou plusieurs schémas de contexte montrant le produit dans son environnement technique. Ce type schéma doit être accompagné d'explications textuelles*

2.2.2 Validation

(EN COURS DE DEFINITION)

Le post maitre est un laptop avec le port 55052 ouvert

Le post client (élève) est un poste d'une classe, avec la partie client du code qui tourne comme service non-stop (démarrage automatique) / avec la partie client du code qui tourne comme une simple application non-stop (démarrage automatique)

Décrire les moyens qui seront mises en œuvre pour faire valider les résultats produits par le product owner

2.2.3 Développement

Le post maitre est un post fix avec le port 55052 ouvert et 0 droits admins

Le post client (élève) est un laptop avec un compte admin local (Shadow) qui permet d'exécuter le coté client comme un simple programme.

Décrire l'environnement dans lequel le projet va être réalisé.

Ce chapitre doit permettre à tout nouvel arrivant dans l'équipe de projet d'installer son environnement de travail

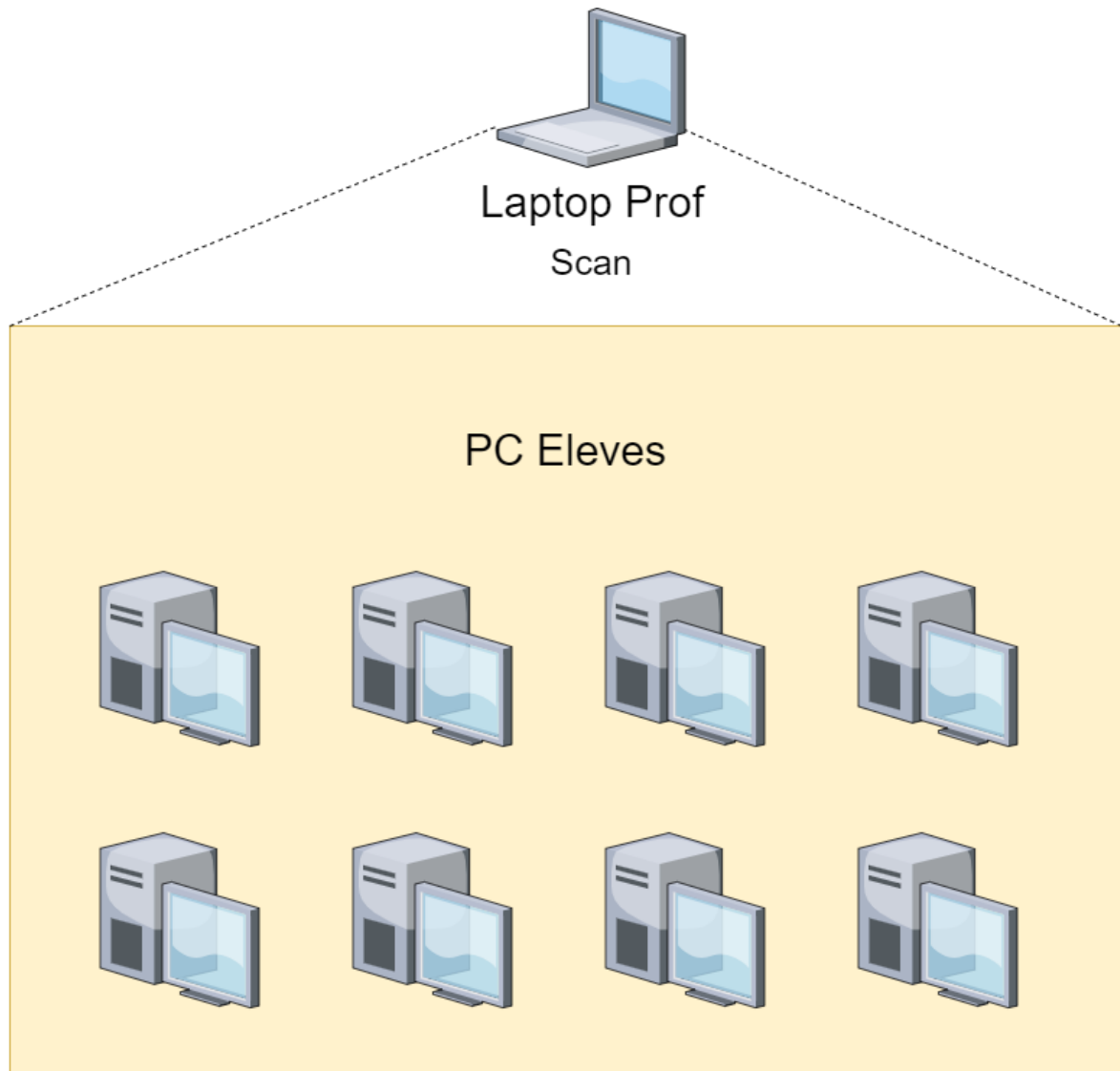
2.2.4 Justification des choix

Laptop pour le dev car on a besoin des droits admins

Finalement le but est que le prof (la console, la partie de monitoring) puisse monitorer les post des élèves avec le moins d'efforts possible donc il faut que la partie client soit automatique d'où le service qui démarrera automatiquement et le prof s'y connectera et le scan pourra commencer.

Pour tous les contextes ci-dessus.

2.3 Concept



Le concept complet avec toutes ses annexes :

Un ou plusieurs schéma conceptuel, accompagné d'explications textuelles, de type :

- *Modèle conceptuel des données. Expliquer chaque entité/attribut possédant une particularité.*
- *Schémas d'architecture montrant la structure interne du produit*
- *Diagramme de flux*
- *Diagramme d'état.*

Générez les images à partir des applications utilisées. N'ayez recours à la capture d'écran que s'il n'y a pas d'autre moyen de faire.

Par exemple :

- *Multimédia : carte de site, ~~maquettes papier~~, story board préliminaire, ...*

- Bases de données : interfaces graphiques, modèle conceptuel.
- ~~Programmation : interfaces graphiques, maquettes, analyse fonctionnelle...~~ Ceci est dans l'analyse fonctionnelle ci-dessous
- ...

2.4 Analyse fonctionnelle

Décrivez de manière précise en vous appuyant sur des éléments graphiques (maquettes, schémas) la manière dont vous envisagez que votre utilisateur va travailler avec votre produit.

Possibilité (si IceScrum est utilisé) : Reprendre le contenu des User Stories d'IceScrum : Story + tests d'acceptance (avec IceTools) + maquettes

2.5 Stratégie de test

Décrire quels sont les **MOYENS utilisés pour faire les tests, ne pas décrire les tests à effectuer !!!**

Décrire l'environnement dans lequel se fait la sprint review

Décrire la stratégie globale de test :

- types de des tests et ordre dans lequel ils seront effectués.
- les moyens à mettre en œuvre.
- couverture des tests (tests exhaustifs ou non, si non, pourquoi ?).
- données de test à prévoir (données réelles ?) **et comment elles seront mises en place.**
- les testeurs extérieurs éventuels.

2.6 Risques techniques

- risques techniques (complexité, manque de compétences, ...).

Décrire aussi quelles solutions ont été appliquées pour réduire les risques (priorités, formation, actions, ...).

2.7 Planification

Révision de la planification initiale du projet :

- ~~planning indiquant les dates de début et de fin du projet ainsi que le découpage connu des diverses phases.~~

- ~~partage des tâches en cas de travail à plusieurs.~~

~~Il s'agit en principe de la planification **définitive du projet**. Elle peut être ensuite affinée (découpage des tâches). Si les délais doivent être ensuite modifiés, le responsable de projet doit être avisé, et les raisons doivent être expliquées dans l'historique.~~

Cette section n'est présente que si la planification initiale a dû être revue suite à l'analyse

3 Réalisation

3.1 Points de design spécifiques

Ce chapitre est constitué de plusieurs sous-chapitre.

Chaque sous-chapitre explique un point de design technique particulier, quelque chose que vous avez dû inventer pour répondre au besoin et qui ne peut pas s'expliquer par de simples commentaires dans le code.

Il s'agit d'explications techniques sur le fonctionnement du système. Les explications sont appuyées par des diagrammes, ou de très brefs éléments de code.

NE PAS mettre ici des pratiques usuelles que tout professionnel de la branche connaît déjà. Par exemple, n'EXPLIQUEZ PAS ICI CE QU'EST LE PATTERN MVC.

Exemple (simplifié à l'extrême) : Protection contre des formulaires mal intentionnés ou modifiés

- **Au moment de générer le formulaire, le script php :**
 - **Concatène les noms de tous les champs contenus dans le formulaire**
 - **Calcule un hash SHA256 de la chaîne obtenue**
 - **Ajoute un input nommé « CSRF » de type hidden dans le form**
- **A la réception du POST du formulaire**
 - **Concatène les noms des indices de \$_POST**
 - **Calcule un hash SHA256 de la chaîne obtenue**
 - **Vérifie que la valeur du champ CSRF correspond**

3.1.1 ...

3.1.2 ...

3.1.3 ...

3.2 Déroulement

3.2.1 Sprints

Pour chaque sprint : Résumer le déroulement du sprint, le résultat de sa revue, sa retrospective

3.2.2 Stories

Résumer comment s'est passé la réalisation de chaque story, ses difficultés, les alternatives envisagées mais rejetées, ses surprises, ...

3.3 Dossier de réalisation

~~Décrire la réalisation "physique" de votre projet~~

- ~~• les répertoires où le logiciel est installé~~
- ~~• la liste de tous les fichiers et une rapide description de leur contenu (des noms qui parlent !)~~
- ~~• les versions des systèmes d'exploitation et des outils logiciels~~
- ~~• la description exacte du matériel~~
- ~~• le numéro de version de votre produit !~~
- ~~• programmation et scripts: librairies externes, dictionnaire des données, reconstruction du logiciel - cible à partir des sources.~~

~~NOTE : Evitez d'inclure les listings des sources, à moins que vous ne désiriez en expliquer une partie vous paraissant importante. Dans ce cas n'incluez que cette partie...~~

Ce chapitre est éclaté en trois ci-dessous

3.4 Mise en place de l'environnement de travail

- **Comment accéder au code source**
- la liste de tous les fichiers et une rapide description de leur contenu (des noms qui parlent !)
- les versions des systèmes d'exploitation et des outils logiciels
- la description exacte du matériel

Ce chapitre décrit précisément comment un employé qualifié peut recréer l'environnement dans lequel vous avez effectué ce travail

3.5 Mise en place de l'environnement de test

- la liste de tous les fichiers et une rapide description de leur contenu (des noms qui parlent !)
- les versions des systèmes d'exploitation et des outils logiciels
- la description exacte du matériel
- **La marche à suivre pour préparer l'environnement (ne pas oublier les données de test, ainsi que les mots de passe éventuels)**

Ce chapitre décrit précisément comment un employé qualifié peut recréer le contexte décrit par la stratégie de test

3.6 Déploiement du produit

- la liste de tous les fichiers et une rapide description de leur contenu (des noms qui parlent !)
- les versions des systèmes d'exploitation et des outils logiciels
- la description exacte du matériel
- **La marche à suivre pour préparer l'environnement (ne pas oublier les données de test, ainsi que les mots de passe éventuels)**

Ce chapitre décrit précisément comment un employé qualifié peut mettre votre produit en production

3.7 Description des tests effectués

~~Pour chaque partie testée de votre projet, il faut décrire:~~

- ~~• les conditions exactes de chaque test~~
- ~~• les preuves de test (papier ou fichier)~~
- ~~• tests sans preuve: fournir au moins une description~~

Reprendre les tests d'acceptance d'IceScrum au moyen de la feuille ad hoc d'IceTools

3.8 Bilan

3.8.1 Erreurs restantes

S'il reste encore des erreurs :

- Description détaillée
- Conséquences sur l'utilisation du produit
- Actions envisagées ou possibles

3.8.2 Stories

Ce qu'on pensait faire vs ce qu'on a fait

3.8.3 Dette technique

Reporter la dette technique connue. S'appuyer sur la pratique des // TODO

3.9 Recours à l'intelligence artificielle

Comment avez-vous utilisé l'IA dans votre projet.

Si vous ne l'avez pas utilisée, pourquoi ?
Ce chapitre doit contenir au minimum 200 mots

3.10 Liste des documents fournis

Lister les documents fournis au client avec votre produit, en indiquant les numéros de versions

- *le rapport de projet*
- *le manuel d'Installation (en annexe)*
- *le manuel d'Utilisation avec des exemples graphiques (en annexe)*
- *autres...*

4 Conclusions

Développez en tous cas les points suivants :

- *Objectifs atteints / non-atteints*
- *Bilan personnel : points positifs / négatifs*
- *Difficultés particulières*
- *Suites possibles pour le projet (évolutions & améliorations)*

5 Annexes

5.1 Résumé du rapport du TPI / version succincte de la documentation

5.2 Sources – Bibliographie

Liste des livres utilisés (Titre, auteur, date), des sites Internet (URL) consultés, des articles (Revue, date, titre, auteur) ... Et de toutes les aides externes (noms)

5.3 Journal de travail

Date	Durée	Activité	Remarques

Référence à votre journal de travail (en PDF)

5.4 Manuel d'Installation

5.5 Manuel d'Utilisation

5.6 Archives du projet

Media, ... dans une fourre en plastique