

Projet Tuteuré 2014/2015



Création d’un logiciel de gestion de parc informatique

Caffy Cédric

Mazel Victor

Plas Julien

Traineau Kévin

Tricard Thibault

Table des matières

[Introduction 3](#_Toc405973607)

[La démarche adoptée 3](#_Toc405973608)

[La gestion du projet 3](#_Toc405973609)

[L’avancement du projet 3](#_Toc405973610)

# Introduction

Nous devons, dans le cadre de notre projet tuteuré, réaliser une application d’aide à la gestion d’un parc informatique pour la société ADAM SAS. Le client, M. Vancampen, souhaite un logiciel lui permettant d’avoir un état de son parc informatique en temps réel. Son parc informatique est composé de 8 sites situés à des lieux géographiques différents. Il souhaite pouvoir accéder aux informations d’une machine en « maximum 3 clics » et veut pouvoir faire un bilan de son parc informatique sous forme d’un tableau récapitulatif.

# La démarche adoptée

## Diagramme Pieuvre

Il nous a fallut tout d'abord isoler les différentes fonctions les unes des autres, être établir des ordres de priorités. Pour arrivé a nos fins, nous avons utilisé le diagramme pieuvre, aussi appelé diagramme "bête a corne", faisant partie de la méthode APTE. Cela permet en autre de définir des fonctions, des acteurs et ce qu'on peut considérer comme un environnement. Une fois ce diagramme réalisé, il nous a fallut, sur celui-ci définir quelles seraient les fonctions principales et quelles seraient les fonctions contraintes. Les fonctions principales correspondent aux objectifs des différentes relations créées par l’objet avec d'autres éléments extérieurs, et les fonctions contraintes correspondent aux conditions d'un élément extérieur astreignant.

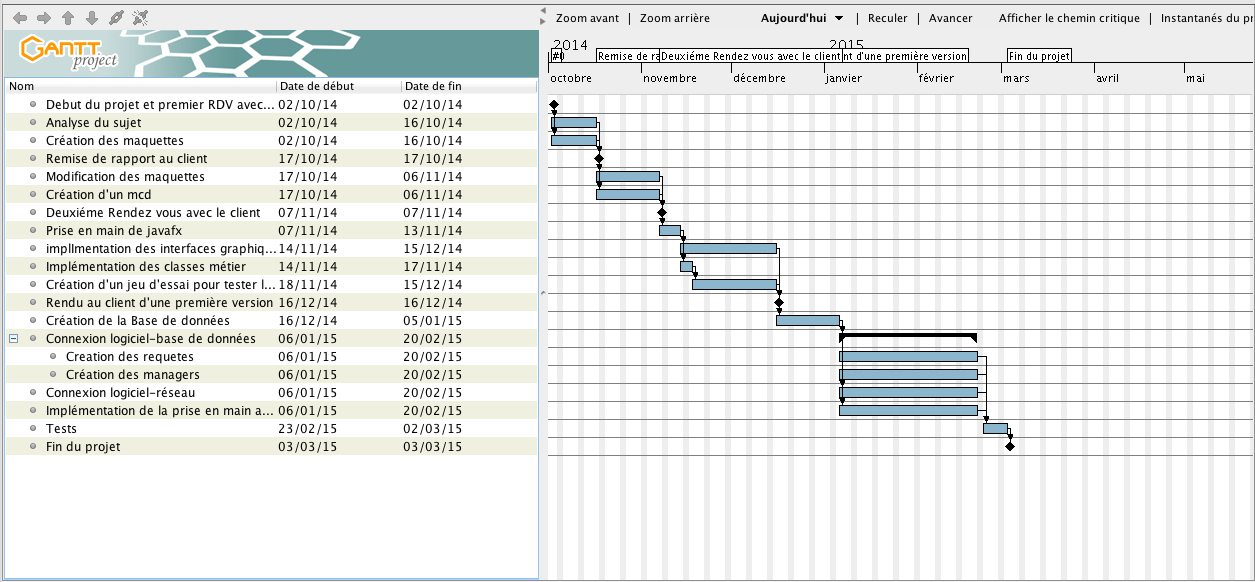
## Diagramme FAST

Une fois le diagramme Pieuvre terminé et les différentes fonctions déterminées et isolées, nous avons procédé a un diagramme FAST (Function Analysis System Technique) afin de déterminer l'ensemble des fonctions techniques et des solutions envisagées. Cette méthode permet en effet, de définir les différentes fonctions techniques, qui sont les fonctions permettant à l'objet de réaliser l'action de son utilité.

Cela nous a permis, en autre, d’avoir un meilleur aperçu des différentes taches a réalisé tout au long de la phase d’implémentation. Cela nous a aussi permis de réfléchir plus en profondeur sur les différentes solutions que nous devions choisir afin de répondre au cahier des charges défini par M. Vancampen.

## Maquettes

Nous avons ensuite élaboré des maquettes de notre application afin que celles-ci soient validées ou non par M.Vancampen. Nous avons pour cela utilisé le cahier des charges fourni ainsi que les différentes fonctions et solutions déterminées par le diagramme FAST et Pieuvre. L’utilisation de maquette permet une meilleure communication entre le client et l’équipe de développement, car très rapidement le client peut voir si c’est ce qu’il attendait ou non. L’équipe de développement peut donc modifier certains points avant de rentrer dans sa phase de développement. Cela évite donc de perdre du temps en rendant une application non conforme aux souhaits du client, et donc de devoir recommencer la phase de développement.



# La gestion du projet

# L’avancement du projet

# 