MAISANO Robin et VOUTERS Florian

EXIA CESI | Novembre 2017

Rapport de projet

Projet pimp my fridge

Table des matières

[1. Cadrage du projet 2](#_Toc499191344)

[Charte projet 2](#_Toc499191345)

[Cahier des charges (A2) 2](#_Toc499191346)

[Planning (A1) 3](#_Toc499191347)

[2. Réalisation du projet 3](#_Toc499191348)

[Définition de l’architecture (A1) 3](#_Toc499191349)

[Sprint Meeting (A repeter) (A1) 3](#_Toc499191350)

[Daily meeting (A repeter) (A1) 4](#_Toc499191351)

[3. Clôture du projet 4](#_Toc499191352)

[Validation des tests fonctionnels (A1) 4](#_Toc499191353)

[Evaluation de la vélocité (A1) 4](#_Toc499191354)

[REX du projet (A1) 4](#_Toc499191355)

[Bilan (A1) 4](#_Toc499191356)

[4. Annexes 4](#_Toc499191357)

[Outils 4](#_Toc499191358)

[Organisation 5](#_Toc499191359)

# Cadrage du projet

## Charte projet

### Objectifs

Les objectifs de ce projet sont de fabriquer un module capable de refroidir une canette dans un espace restreint, à l’aide d’un module Peltier, le tout contrôlé par arduino. Le contrôle s’effectue grâce à une application Java depuis un ordinateur, où l’utilisateur peut interagir directement avec son « mini-frigo », l’utilisateur doit être capable de constater la température à l’intérieur du frigo, ainsi que la courbe de cette même température sur un temps passé donné, il doit aussi être capable de réguler la température souhaité à l’intérieur du frigo, à l’aide d’une interaction avec l’application pour augmenter ou diminuer la température désirée.

### Enjeux (A2)

### Macro planning (Etapes) (A1)

### Acteurs (A1)

### Macro Budget (A5)

### Définition des responsabilitéS (A1)

## Cahier des charges (A2)

Diagramme de cas d’utilisation

### Besoins

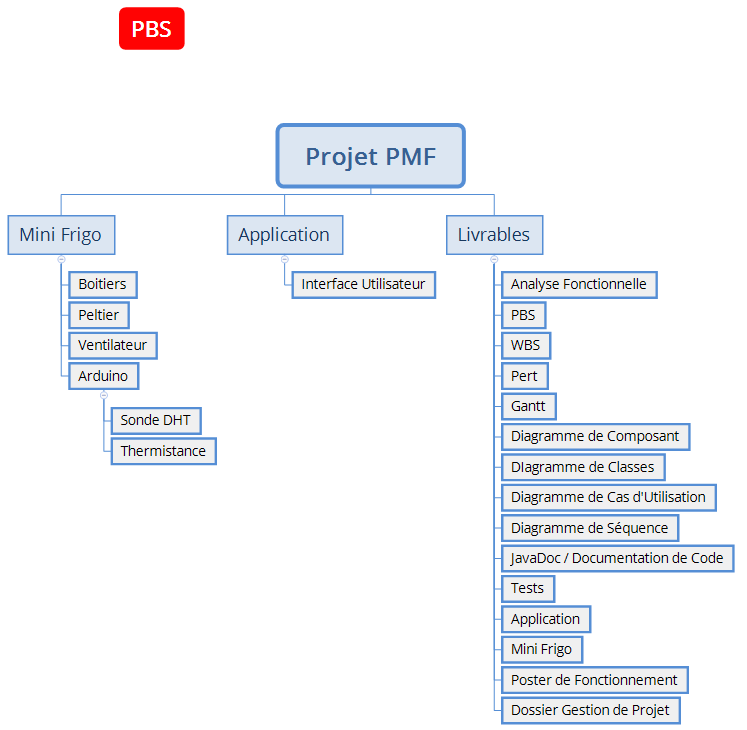
### Contraintes

### Critères de réussites

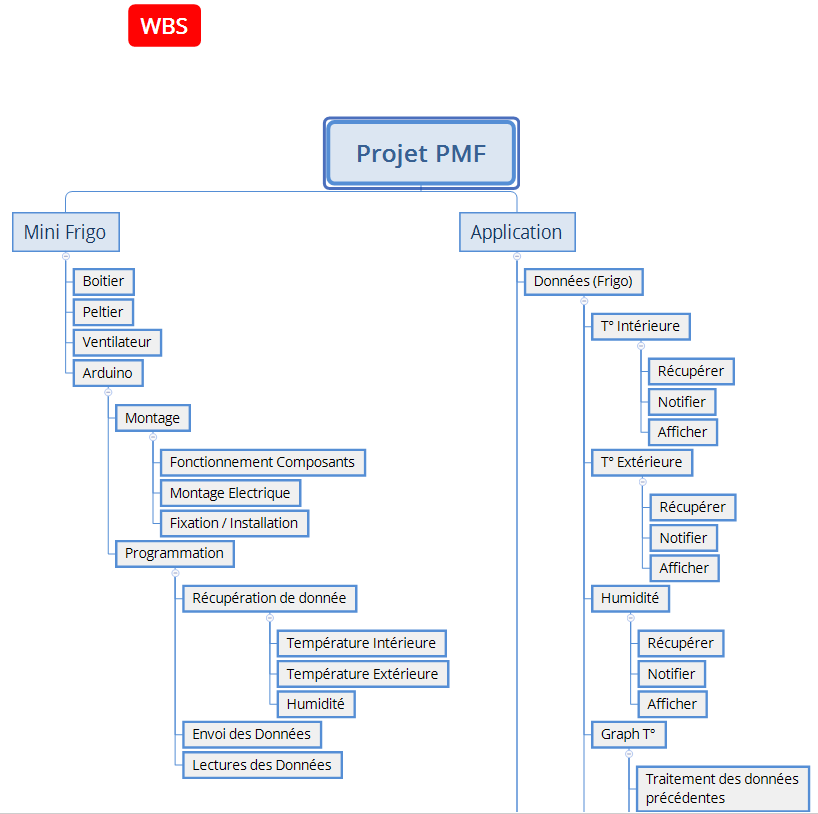
### Tests fonctionnels

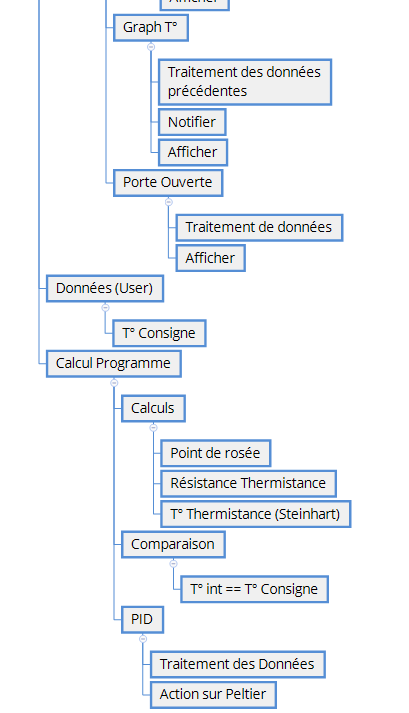
## Planning (A1)

### PBS



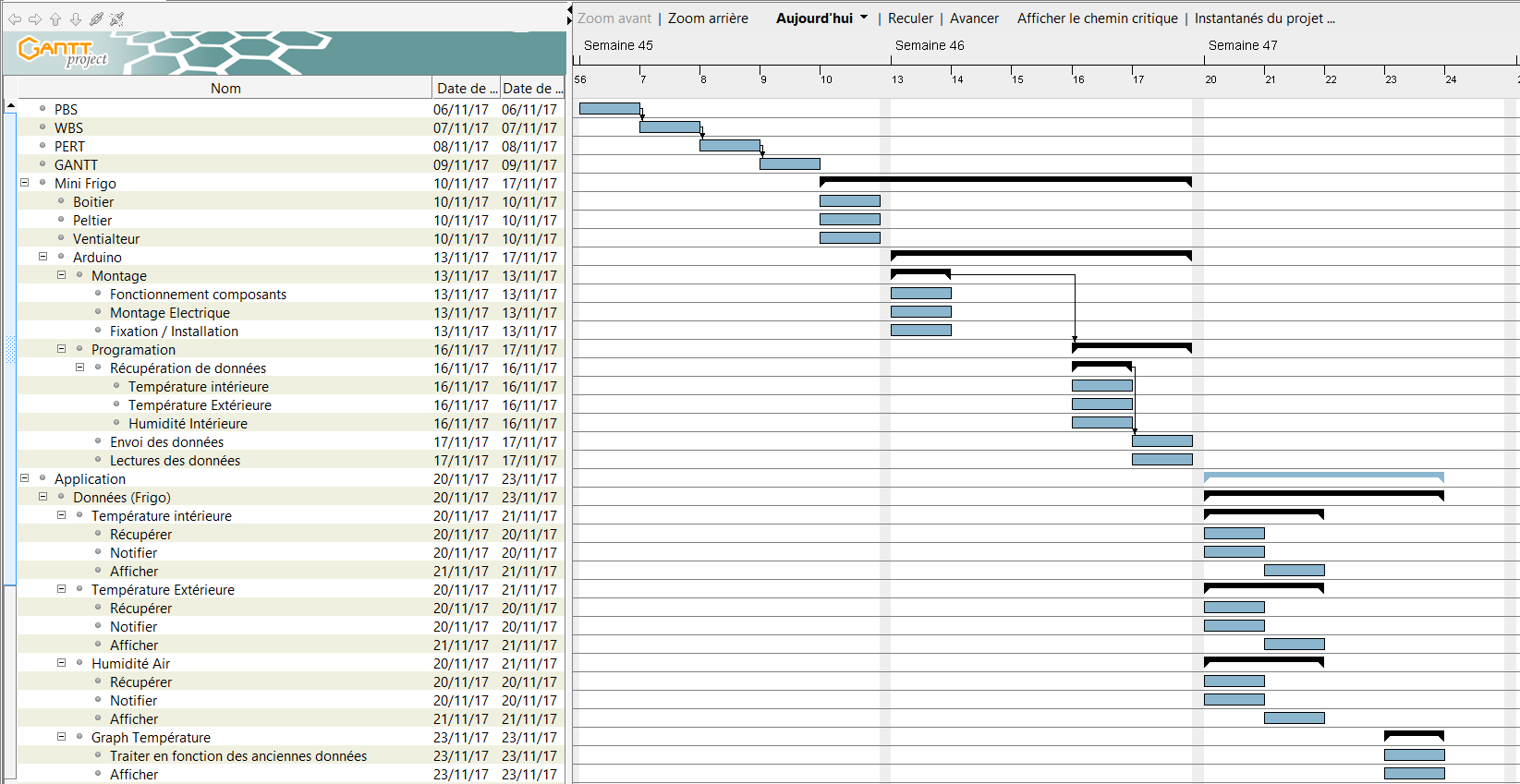
### WBS

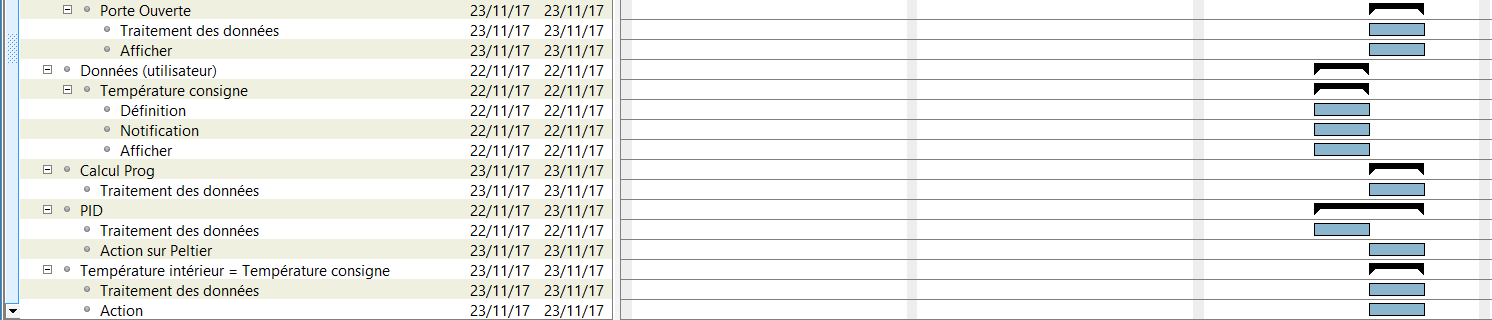




### PERTT

### GANT

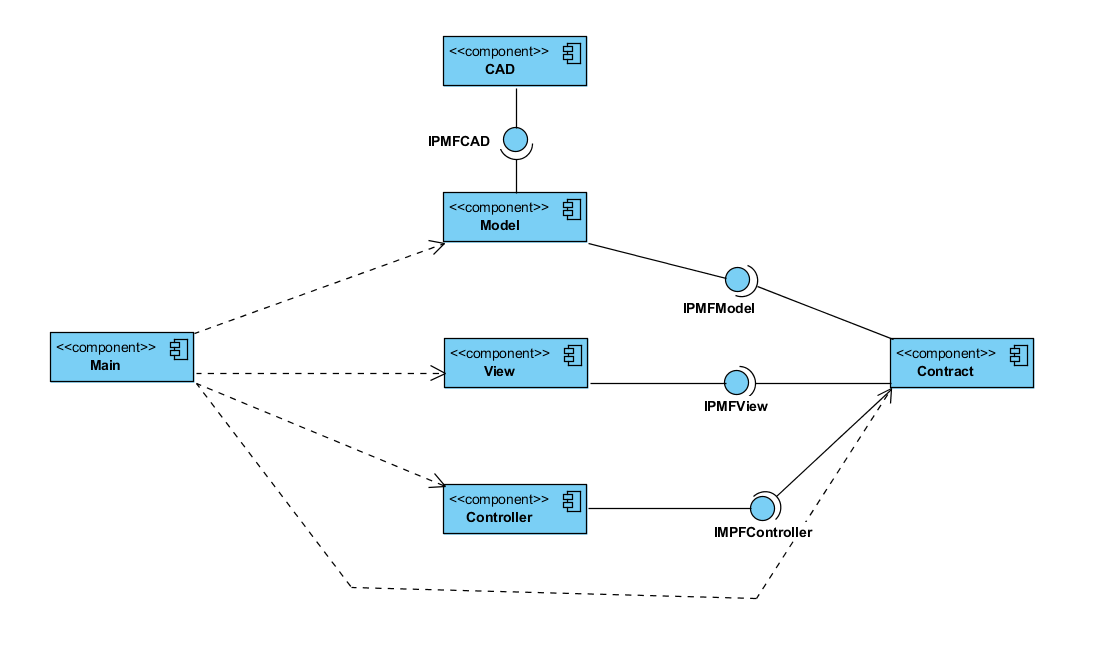




# Réalisation du projet

## Définition de l’architecture (A1)

### Diagramme de composant



### Diagramme de paquetage

## Sprint Meeting (A repeter) (A1)

### Création d’une version

Présentation au clients et validation des tests fonctionnels

### Evaluation de la vélocité

Par rapport à S-1

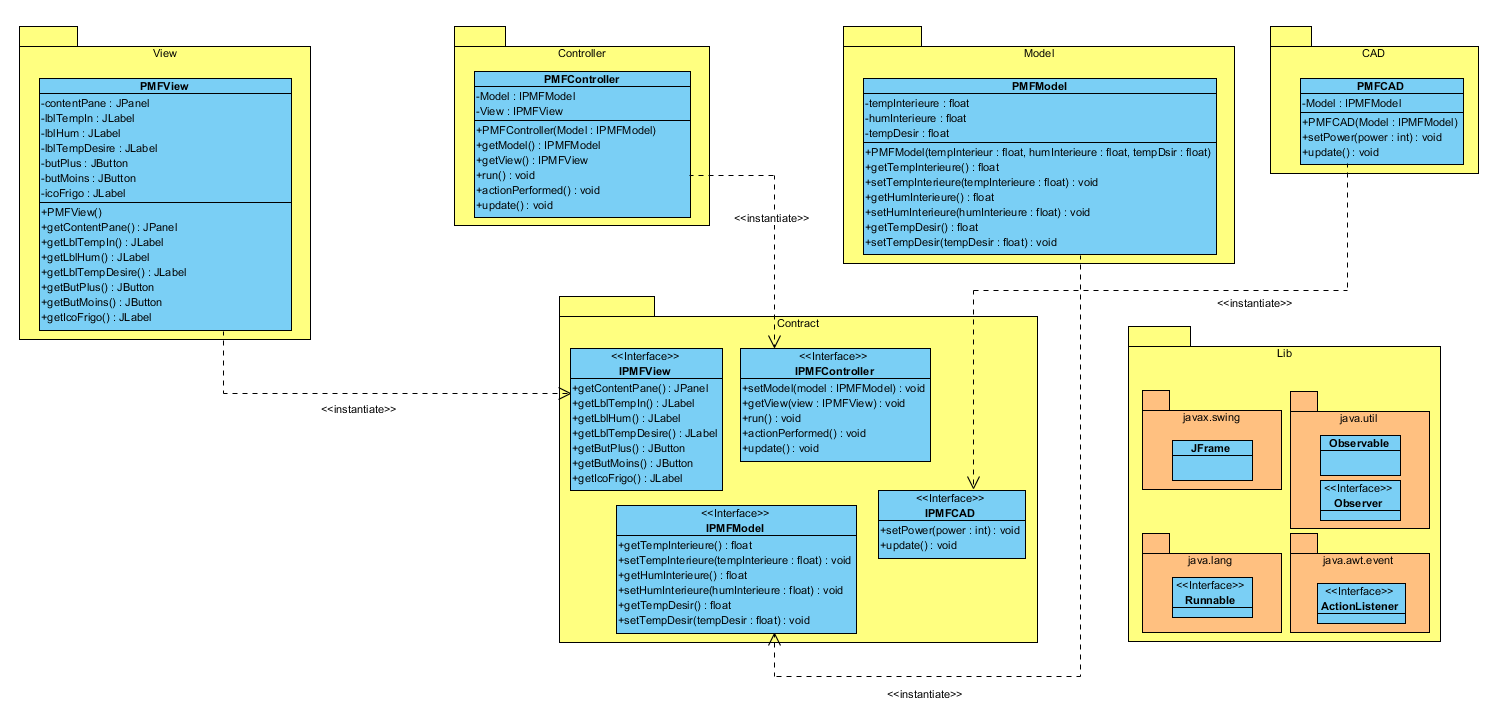
Sélection des éléments du backlog à réaliser pendant le sprint

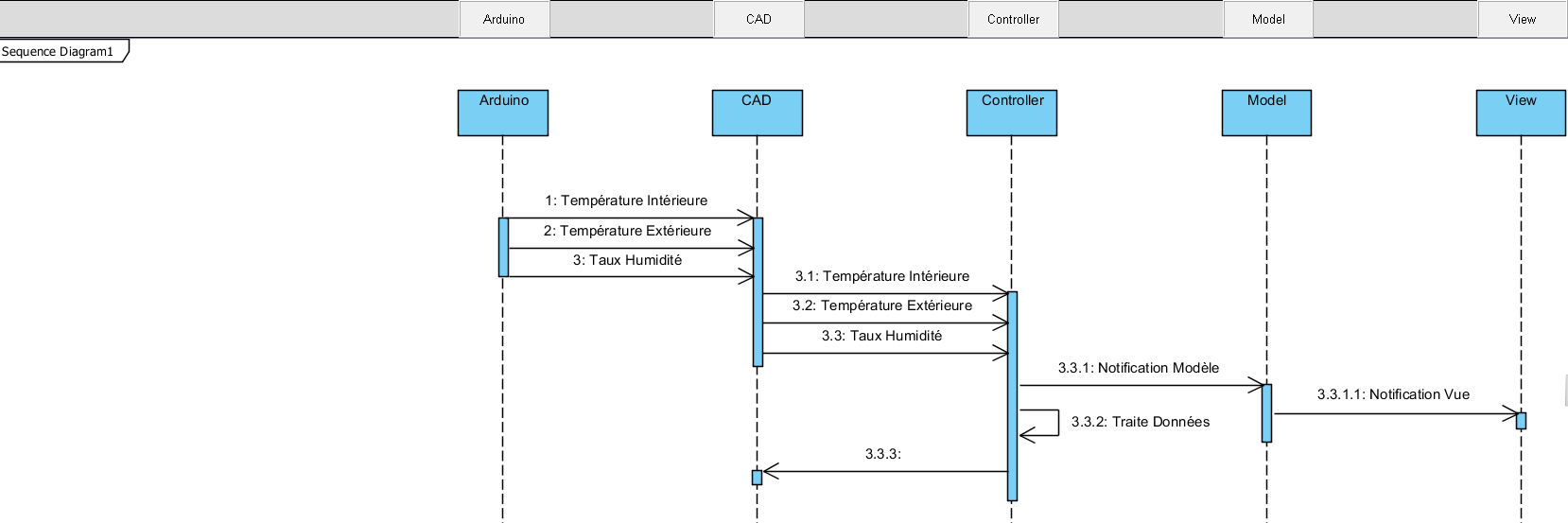
### Planning Poker

Evaluation du temps nécessaire à la réalisation de chaque produit

Affectation des produits aux développeurs

### Modélisation et création des tests





**Création des jeux de tests unitaires**

## Daily meeting (A repeter) (A1)

Point quotidien sur l’avancement basé sur les ‘commit’ de l’équipe

Revu de code aléatoire par le chef de projet

Point sur les difficultés

# Clôture du projet

## Validation des tests fonctionnels (A1)

## Evaluation de la vélocité (A1)

## REX du projet (A1)

## Bilan (A1)

### Planning réel

# Annexes

## Outils

### Versionning

Github : <https://github.com/>

### Gestion des exigences

Trello : <https://trello.com/>

### Plannification

Project ou Trello

## Organisation

### Sprint

Un sprint dure deux jours de travail

### Daily Meeting

A chaque démarrage de demi-journée.