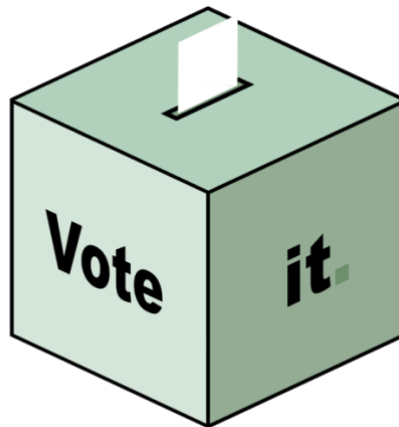


Rapport final de projet

Votelt



Réalisé par
MILLAN Romain

L'équipe
PIERRE Geoffrey | CHARRADE Hugo et TREGUIER Ewan

Pour l'obtention du **BUT Informatique**
Année universitaire 2022/2023

SOMMAIRE

<u>SOMMAIRE</u>	1
<u>1. INTRODUCTION</u>	2
1.1 INTRODUCTION DE LA SAÉ ET DU PROJET	2
<u>2. OBJECTIFS</u>	3
2.1 OBJECTIF PERSONNEL	3
2.2 DE QUOI J'AI ÉTÉ RESPONSABLE	3
<u>3. MÉTHODES DE TRAVAIL</u>	4
3.1 TECHNIQUE	4
3.2 GESTION DE PROJET	4
3.3 COMMUNICATION	5
<u>4. DIFFICULTÉS</u>	6
4.1 DIFFICULTÉS	6
4.2 SOLUTIONS	6
<u>5. APPRENTISSAGE</u>	7
5.1 APPRENTISSAGES TRAVAILLÉS	7
5.2 APPRENTISSAGE ACQUIS	7
<u>6. BIBLIOGRAPHIE</u>	8

1.INTRODUCTION

1.1 Introduction de la SAÉ et du Projet

Bonjour et bienvenue à tous ! Je suis ravie de vous présenter notre projet d'étude en BUT Informatique de 2ème année, qui porte sur la création de vote en ligne nommé Votelt.

Dans ce document, je vais vous présenter en détail mon projet Votelt, dans lequel j'ai eu la chance de participer en tant que membre actif de l'équipe. L'équipe était composée d'un Scrum Master, d'un Product Owner et de deux développeurs, dont je faisais partie. J'ai eu l'opportunité de travailler avec ces personnes talentueuses et de contribuer à la réalisation de notre projet commun.

Le plan de ce document sera divisé en quatre parties. Dans la première partie, je vais vous présenter mon rôle et mes responsabilités dans le projet Votelt. Dans la deuxième partie, je vais vous expliquer les méthodes de travail que nous avons utilisées pour mettre en place ce forum. Dans la troisième partie, je vais vous présenter les difficultés que nous avons rencontrées au cours de cette étude et comment nous les avons surmontées. Enfin, dans la quatrième partie, je vais vous présenter les enseignements que j'ai pu tirer de ce projet et comment ils ont influencé ma façon de travailler.

Je vous souhaite une agréable lecture et j'espère que notre projet d'étude en BUT Informatique vous sera utile et intéressant.

2.OBJECTIFS

2.1 Objectif personnel

En tant que membre du projet d'études (nommée SAÉ), j'ai fixé des objectifs personnels pour moi-même. Grâce à ce projet, j'ai identifié plusieurs domaines dans lesquels je souhaitais améliorer mes compétences, que ce soit dans la partie technique, la gestion de projet ou la communication de groupe. Dans la partie technique, mon objectif principal était de bien documenter toutes les fonctions et tout le code que je créais. Dans la gestion de projet, je voulais créer des tâches claires et concises. Enfin, dans la communication, mon objectif était d'être disponible pour aider mon équipe le plus souvent possible.

2.2 De quoi j'ai été responsable

Pendant la création de ce projet, j'ai fait partie de l'équipe de développement du site. Ce site a été développé en utilisant PHP pour le back-end et HTML/CSS pour le front-end. En tant que membre de l'équipe de développement, j'étais chargé de gérer les requêtes vers la base de données et de calculer les données directement sur le site, en utilisant PHP.

De plus, avant les rendus de sprint et de projet, j'étais également chargé de corriger les bugs sur le site et de le déployer sur le serveur. J'ai donc eu l'occasion de travailler sur tous les aspects du développement du site, du back-end au front-end, en passant par la correction des bugs et le déploiement.

3.MÉTHODES DE TRAVAIL

3.1 Technique

Pour développer notre projet Votelt, j'ai utilisé différentes technologies et outils. Tout d'abord, avant de commencer à coder le site web, j'ai créé avec mon équipe des diagrammes UML (Unified Modeling Language) et une maquette avec les logiciels Figma et StarUML. Ces outils m'ont permis de mettre toute l'équipe avec le client d'accord et de faciliter le développement du site web.

Ensuite, l'équipe à créé une base de données avec MySQL pour stocker les données du site web. Cette technologie a permis de gérer efficacement les données et de les mettre à disposition de notre site web.

Enfin, j'ai utilisé PHP pour le back-end et HTML/CSS pour le front-end de notre site web. Ces technologies m'ont permis de mettre en place les fonctionnalités principales du site, comme la gestion des utilisateurs et des données.

En utilisant ces technologies et outils, l'équipe à pu développer le site web de manière professionnelle et adaptée aux besoins du client.

3.2 Gestion de projet

L'utilisation de la méthodologie Scrum dans le développement du projet Votelt m'a permis de travailler de manière agile et adaptative, en me concentrant sur la livraison de fonctionnalités concrètes et utiles pour les utilisateurs. La décomposition du travail en petites tâches réalisables en quelques jours a aidé l'équipe à mieux planifier notre temps et à atteindre nos objectifs de manière plus efficace.

En outre, les réunions régulières ont permis de suivre l'avancement des tâches et de résoudre les problèmes rapidement. Cette approche de gestion de projet a également permis de travailler en étroite collaboration avec tous les membres de l'équipe, en nous assurant que chacun était au courant des avancées et des difficultés rencontrées.

En somme, la méthodologie Scrum nous a offert une approche efficace et collaborative pour la gestion de notre projet Votelt, en nous permettant de respecter les délais fixés et de livrer des fonction

3.3 Communication

La communication au sein de l'équipe a été essentielle pour la réussite du projet Votelt. Pour faciliter la communication, nous avons mis en place des routines de communication, comme des réunions régulières pour permettre à chacun de partager ses avancées et ses difficultés. Ces réunions sont appelées Daily Meetings.

En outre, l'équipe a utilisé l'outil Discord pour communiquer de manière plus rapide et directe, que ce soit par écrit ou en vocal en ligne. Cet outil a permis de rester en contact en permanence et de résoudre les problèmes rapidement.

En somme, la communication a été un élément clé de notre réussite en tant qu'équipe. Nous avons su mettre en place des routines et des outils pour faciliter la communication et travailler de manière efficace et collaborative.

4.DIFFICULTÉS

4.1 Difficultés

La principale difficulté que j'ai rencontrée lors de la création du site Votelt a été la communication avec le client. En effet, au début j'ai voulu créer avec mon équipe des diagrammes UML pour être en accord avec le client et faciliter le développement du projet, mais le client n'a pas fourni suffisamment d'informations pour cela. Cela a rendu le travail plus difficile, car il était impossible de créer un projet sans savoir ce que le client attendait.

En outre, j'ai essayé d'intégrer des fonctionnalités supplémentaires au projet, sur demande du client, mais ces fonctionnalités n'étaient pas obligatoires et m'ont demandé des recherches supplémentaires. Cela a ralenti mon travail et a augmenté la complexité du projet.

4.2 Solutions

Afin de résoudre cette difficulté, mon équipe et moi avons décidé de nous mettre d'accord sur les tâches à accomplir. Nous avons commencé par créer des diagrammes UML et un figma, puis nous avons discuté directement avec le client pour savoir s'il était satisfait de ces éléments.

Au fil des progrès de notre travail, nous avons réussi à obtenir une meilleure compréhension de ce que le client souhaitait, même si certaines choses restaient encore vagues.

Nous avons été en mesure de trouver cette solution grâce à l'utilisation de la méthode agile pour la gestion de notre projet. A la fin de chaque sprint, nous rencontrons le client pour faire le point et obtenir une idée précise de ses attentes.

Pour les fonctionnalités supplémentaires, j'ai choisi de ne pas inclure celles qui étaient trop complexes à réaliser, mais j'ai intégré celles qui étaient viables et qui pouvaient apporter une valeur ajoutée au projet.

5. APPRENTISSAGE

5.1 Apprentissages travaillés

Au cours de cette expérience, j'ai eu l'opportunité de travailler sur plusieurs compétences clés, notamment :

- Le développement d'un site internet (R.3.01)
- L'optimisation du code (R.3.02)
- L'analyse du cahier des charges et la création de diagrammes UML (R.3.03 et R.3.04)
- La gestion d'une base de données avec MySQL et le SQL (R.3.07)
- Le management de projet (R.3.10)
- La création de conditions générales d'utilisation (CGU) (R.3.11)
- La communication au sein du groupe (R.3.13)

Ces apprentissages m'ont permis de développer mes connaissances et mes compétences dans ces domaines, et vont me servir de base solide pour ma future carrière professionnelle.

5.2 Apprentissage acquis

Les apprentissage acquis reprenne les apprentissages travaillés :

- R.3.01 car j'ai pu mettre en place des spécification fonctionnelles à partir des exigences.
- R.3.02: J'ai utilisé des structures de développement telles que les singletons et les proxies, tout en adoptant de bonnes pratiques de conception.
- R.3.03 et R3.04: En collaboration avec mon équipe, j'ai créé des diagrammes UML et un Figma pour formaliser les besoins du client, appliqué les principes d'accessibilité et d'ergonomie, et évalué la faisabilité de chaque tâche au cours du projet.
- R3.07: J'ai mis en place une base de données et j'ai manipulé ces données pour restituer les informations sur le site internet.
- R.3.10: J'ai appliqué la méthode agile et j'ai suivi le projet tout au long de sa réalisation, en rendant compte des travaux effectués.
- R3.13: Nous avons mobilisé toutes les compétences de chaque membre de l'équipe pour livrer un travail de qualité.

Finalement ces apprentissages m'ont permis de faire un projet du mieux possible.

6. Bibliographie

- Vote par jugement majoritaire : https://fr.wikipedia.org/wiki/Jugement_majoritaire
- Reddit, un forum en ligne : <https://www.reddit.com/>
- Doodle, un système de vote en ligne : <https://doodle.com/fr/vote-en-ligne>