RukoSrak

*Figure*

*1*



Ryan De Pina Correia– Classe Min1b

Lausanne, ETML,

24 périodes

Équipe RukoSrak

Xavier Carrel

Auteur :Ryan dePinaCorreia Création : 29.01.2024

Modifié par : X. CarrelRyan De Pina Page 1 sur 12 Impression : 17.02.2024 07:47

Version: 22 du 17.02.2024 07:47 Rapport de projet\_Ryan-de-Pina

Table des matières

**1** **SPÉCIFICATIONS .............................................................................................................................. 3**

# 1.1 TITRE ............................................................................................................................................ 3 1.2 DESCRIPTION ................................................................................................................................ 3 1.3 MATÉRIEL ET LOGICIELS À DISPOSITION .............................................................................................. 3 1.4 PRÉREQUIS .................................................................................................................................... 3 1.5 CAHIER DES CHARGES.................................................................................................................... 3

*1.5.1* *Objectifs et portée du projet .......................................................................................... 3*

*1.5.2* *Caractéristiques des utilisateurs et impacts ................................................................. 3*

*1.5.3* *Fonctionnalités requises (du point de vue de l’utilisateur) ......................................... 3*

*1.5.4* *Contraintes ........................................................................................................................ 4*

*1.5.5* *Travail à réaliser par l'apprenti ....................................................................................... 4*

*1.5.6* *Si le temps le permet … ................................................................................................... 4*

*1.5.7* *Méthodes de validation des solutions ........................................................................... 4*

# 1.6 ELÉMENTS ÉVALUÉS ........................................................................................................................ 4

1. **PLANIFICATION INITIALE ................................................................................................................. 4**
2. **ANALYSE FONCTIONNELLE ............................................................................................................. 5**
3. **CONCEPTION ...................................................................................** ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
   1. ARCHITECTURE ............................................................................................................................ 10 4.2 MODÈLES DE DONNÉE .................................................................................................................. 10 4.3 IMPLÉMENTATIONS SPÉCIFIQUES ..................................................................................................... 10
4. **RÉALISATION .................................................................................................................................. 11**
   1. ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL ........................................................................................................ 11 5.2 PLANIFICATION DÉTAILLÉE ............................................................................................................. 11 5.3 JOURNAL DE BORD ...................................................................................................................... 11
5. **TESTS ................................................................................................................................................ 11**
   1. STRATÉGIE DE TEST ........................................................................................................................ 11 6.2 DOSSIER DES TESTS ....................................................................................................................... 11 6.3 PROBLÈMES RESTANTS ................................................................................................................... 11
6. **CONCLUSION ................................................................................................................................ 11**
   1. BILAN DES FONCTIONNALITÉS DEMANDÉES ...................................................................................... 11 7.2 BILAN DE LA PLANIFICATION .......................................................................................................... 11 7.3 BILAN PERSONNEL ........................................................................................................................ 11
7. **DIVERS ............................................................................................................................................ 12**
   1. JOURNAL DE TRAVAIL ................................................................................................................... 12 8.2 BIBLIOGRAPHIE ............................................................................................................................ 12 8.3 WEBOGRAPHIE............................................................................................................................ 12
8. **ANNEXES ........................................................................................................................................ 12**

# 1 SPÉCIFICATIONS

## 1.1 Titre

**RukoSrak**

(Une petite équipe de projet pour créer un hôtel sur une application : SweetHome 3D)

## 1.2 Description

Sur la base de notre pratique professionnel, une petite équipe de projet a été créer d’élève composé de (Mathis, Sacha, Emma et moi-même). Le but du projet est de construire depuis un immeuble déjà défini par notre enseignant de projet, une construction imaginaire où totalement fictive. Notre projet a été porté sur la base d’un hôtel très chic et très atypique. L’application qui va être utilisé comme support pour accomplir notre tâche demandée par notre enseignant est : SweetHome 3D (version mobile).

**1.3** **Matériel et logiciels à disposition**

A compléter par ce qui est nécessaire pour le démarrage …

## 1.4 Prérequis

A compléter par une description des compétences, des connaissances et de la formation minimum pour être à même de réaliser le projet …

## 1.5 Cahier des charges

### 1.5.1 Objectifs et portée du projet

A compléter. Il s’agit d’ébaucher des réponses aux questions de l’acronyme CQQCOQP (Combien, Quoi, Qui, Comment, Où, Quand, Pourquoi)

### 1.5.2 Caractéristiques des utilisateurs et impacts

A compléter… Il s’agit d’identifier le(s) profil(s) de(s) utilisateur-trice(s) type, et les conséquences que cela va avoir sur la conception (couleurs, ergonomie, utilisation, etc.)

### 1.5.3 Fonctionnalités requises (du point de vue de l’utilisateur)

A compléter par une espèce de mode d’emploi du produit. S’il s’agissait d’une montre, décrire qu’à part l’heure, il y aura la possibilité d’utiliser un chronomètre, un réveil, …

*1.5.4* *Contraintes*

Sécurité, backups, disponibilité, système utilisé, interfaces avec autres logiciels, etc.

*1.5.5* *Travail à réaliser par l'apprenti*

Décrire à quoi doit ressembler le travail produit, ce qu’il faudra rendre …

*1.5.6* *Si le temps le permet …*

Objectifs complémentairesau cas où le projet n’est pas assez ambitieux dans le temps imparti…

*1.5.7* *Méthodes de validation des solutions*

Comment les tests vont être entrepris, quels tests doivent être entrepris, etc.…

## 1.6 Eléments évalués

Cette section doit être élaborée et validée avec le chef de projet.

Les éléments évalués peuvent être choisis dans la liste suivante :

* Le rapport
* Les planifications (initiale et détaillée)
* Le journal de travail
* Le code et les commentaires
* Etat de fonctionnement du produit livré
* Les documentations de mise en œuvre et d’utilisation
* Possibilité de transmettre le travail à une personne extérieure pour le terminer, le corriger ou le compléter
* Compréhension du travail

# 2 PLANIFICATION INITIALE

Ce paragraphe présente tout d’abord les éléments de planning connus dès le départ

* Date de début
* Date de fin
* Vacances et congés
* Nombre d’heures par semaine dédiées au projet

On propose ensuite une découpe en sprints. Pour chaque sprint, on spécifie :

* Le but du sprint
* La date/heure de la sprint review

# 3 ANALYSE FONCTIONNELLE

## *3.1.1* *Salle de sport*

|  |
| --- |
| En tant que gérant de l'hôtel, Je veux une salle de sport Pour que mes clients puissent garder la forme |
| Tests d'acceptance:      sol Dans la salle il y a un sol en parquet  tapis de dans la salle il y a 4 tapis de course a la suite contre le mur direction grande course vitre vue sur la piscine baie vitrée en face des tapis de course il y a une grande baie vitrée vue sur la piscine enplacement la salle de sport se trouve a l'étage en dessus de la piscine.  machine dans la salle de sport il y a 10 machines de sport (4 tapis de courses, 3 banc abdominaux, 1 tour d'entraînement, 2 vélo d'intérieur)  taille de la la surface de la salle fait la moitié d'un étage. salle  miroir sur le mur a droit de la façade de baie vitrée il y a des murs de miroir (mur entièrement fait de miroir)  fenêtre en face du mur de baie vitrée il y a 5 fenêtres pour aérer et avoir la vue sur l'extérieur  lumière depuis la salle quand je regarde le plafond je vois 3 spot de lumière |

## *3.1.2* *Acceuil*

|  |
| --- |
| En tant que gérant de l'hôtel je veux un accueil pour accueillir la cliente |
| Tests d'acceptance:      luminosité En entrant dans l'accueil par la porte principale au rez, il y a un lustre au milieu du plafond  Comptoire au fond de la pièce au milieu du mur, il y a un comptoir pour se renseigner et pour recevoir la clef de la chambre  coin attente Quand je rentre dans l'accueil à droite il y une table basse et un canapé et un fauteuil pour attendre.  sol dans la pièce le sol est en parquet devant le devant le comptoir il y a deux fauteuil.  comptoire  couloir a gauche du comptoir dans le couloir qui rejoint la pièce suivante (le restaurant) il y a deux chaise confortable avec une petite table entre les deux  tapis en dessous des deux chaises et de la table du couloir il y a un tapis.  couloir le couloir et l'accueil sont séparé d'un demi mur perpendiculaire au mur derrière l'accueil qui mesure 8 mètre. |

## *3.1.3* *Salle du Personnel*

|  |
| --- |
| En tant que Patron Je veux une salle du Personnel Pour des réunions |
| Tests d'acceptance:      Salle du à ma droite il doit avoir deux distributeurs d'eaux, sur le mur d'en face et Personnel non sur la droite après avoir tourner.  Table ronde Quand je passe la porte Au milieu de la salle Il y a une table ronde d'un rayon de 1.5 m  Chaise Il faut 10 chaises autour de la table confortable mais sans roue  Interrupteur Un interrupteur qui peut régler la luminosité de l'ampoule principale de la pièce directement sur la gauche  Vidéoprojecteur Un Projecteur placé sur un support sur le plafond pour mettre des images, sur un tableau de projection de 300x225 m. a bonne distance du tableau pour une image nette.  Armoire Une Armoire au fond à gauche de la pièce la poignée de la porte face au mur où est placé la porte 80x52 environ pour y placer des matériaux d'échange.  La porte La porte sera placé à la gauche du mur qui donnera sur le couloir Lumière Des Lumières plafonniers en lignes sur la longueur de la pièce ( colonne 4 connecté ligne 2 ) 5 m d'écart.  Pièce La pièce fera minimum 50 m carré derrière la table de réception |

## *3.1.4* *salle d'hôtel*

|  |
| --- |
| En tant que travailleur je veux une salle de relax dans hôtel pour repos |
| Tests d'acceptance:      inter Dans la salle quand j'entre je vois un grand tapis bleu inter2 Dans la salle quand j'entre je vois les murs blancs inter 3 la salle a besoin d'être 10 sur 7 m avec un toilette séparé lits Dans la salle quand j'entre il y a 1 petit et 1 grand lit à droite de la porte balcon quand j'entre je vois un porte en face de la porte d'entrée avec un balcon deco quand j'entre je vois un télé avec une table et armoire à gauche de la porte d'entrée  lits1 quand j'entre à coté des lits il y a petites tables de nuit avec une lampe sur la toilette dans toilette quand j'entre il y a toilette, lavabo et douche |

## *3.1.5* *Chambre d'hôtel - 1*

|  |
| --- |
| En tant qu'entrepreneur Je souhaite une chambre d'hôtel Pour dormir lors de mes déplacements |
| Tests d'acceptance:      Size Depuis le couloir quand j'ouvre la porte je vois une pièce de 6 mètres par 6 mètres  Windows Depuis la porte quand je regarde en face de moi je vois une fenêtre de 2m x 2m qui se trouve au milieu du mure opposé  Porte Depuis le centre de la pièce quand je regarde la porte elle se trouve au milieu du mure  Lit Depuis la porte quand je regarde à gauche de la fenêtre je vois un lit parallèle à la fenêtre qui mesure 2m de long par 1 mètre  Salle de bain Depuis la porte quand je regarde à droite de la fenêtre se trouve une grande pièce qui prend toute la longeur de la chambre à partir de la fenêtre jusqu'à la droite de la porte  Porte Depuis la porte quand je regarde la salle de bain se trouve une porte au secondaire milieu du mure  Contenu salle Depuis la porte de la salle de bain quand je regarde au fond dans le coin de bain à gauche se trouve une baignoire prenant la largeur de la salle (2 mètres par 1 mètre)  Contenu salle Depuis la porte de la salle de bain quand je regarde au dans le coin à de bain - 2 droite je vois des toilettes avec un lavabo en face |

## *3.1.6* *couloir*

|  |
| --- |
| En tant que dans hôtel il a besoin d'être un couloir |
| Tests d'acceptance:      dehors dans le salon quand je sort il y a 2 ascenseurs couloir Dans le couloir il y a des peintures entre les portes  lumiere dans couloir quand je passe à coté des portes il y a des lumières poubelle dans couloir quand je passe il y a des poubelles chemins dans couloirs quand je passe il y a chemin au garage  couloir dans couloir quand je passe il y a un tapis à toute longueur de couloir wifi dans le couloir quand j'entre il y a une borne wifi pour étage eau dans le couloirs quand je passe il y a des machines é l'eau |

## *3.1.7* *Karting*

|  |
| --- |
| En tant que parent je souhaite un Karting pour jouer avec mes enfants |
| Tests d'acceptance:      Accueil Depuis le haut de l'escalier quand je regarde devant je vois un stand  Sécurité Depuis le haut des escaliers lorsque je regarde au tour de ce stand je vois des barrières de sécurité empêchant n'importe qui d'accéder à la piste  Check depuis le stand quand je regarde à droite se trouve un portique donnant à un accès d'attente  couloir Apres le portique quand je regarde droit je vois un couloir parallèle au stand \*voir maquette\*  Attente Depuis l'entrée de la salle d'attente quand je regarde sur la droite se trouve une grande baie vitrée donnant une vue sur la piste  Kart depuis la salle d'attente quand je regarde à gauche de la fenêtre, je vois la file ou sont rangés les karts  Casque Depuis la salle d'attente quand je regarde en face de la baie vitrée je voie une armoire avec des casques  Gant depuis la salle d'attente quand je regarde à droite de l'armoire je vois un bac contenant des gants  Sécurite depuis la salle d'attente quand je regarde à travers la baie vitrée je vois que dans kart les virages, des pneus y sont installés en cas d'accidents |

## *3.1.8* *Piscine*

|  |
| --- |
| En tant que gérant de l'hôtel je veux une piscine qui est vue depuis la salle de sport pour que mes clients puissent aller se relaxer après le sport |
| Tests d'acceptance:      emplacement la salle piscine se trouve a l'étage en dessous de la salle de sport (3eme étage)  taille la salle fait la moitié d'un étage  grand bassin le grand bassin se trouve a droite du bâtiment depuis l'entrée sur la largeur  petit bassin le petit bassin se trouve derrière le grand bassin  pataugeoire avec la pataugeoire se trouve directement en face de la sortie d'ascenseur toboggan  chaise longue au bord droite du grand bassin depuis la sortie d'ascenseur entre le bassin et les fenêtre il y a 4 chaises longues des deux côté de la chaise haute.  chaise haute il y a une chaise haute pour un maitre nageur au fond et au milieu de la pièce depuis la baie vitrée de la salle de sport.  couloir vestiaire il y a un couloir qui donne sur les vestiaires direct a gauche de  l'ascenseur de la piscine |

## *3.1.9* *Retaurant*

|  |
| --- |
| En tant que cuisiner Je veux une partie restaurant pour y accueillir les clients |
| Tests d'acceptance:      Buffet Dans le coin au fond à ma droite quand je rentre dans la pièce il y a un buffet de minimum 6 m de long.#  Vitrine Un mur en demi vitrine pour apercevoir le personnel de cuisine travailler Tables Des Tables de différentes grandeurs de 1 à 6 personnes pour une diversité. Chaises Chaises confortables minimum deux par tables  Un mur en avec une barrière pour la sécurité pour y montrer une belle vue et un bon verre éclairage.  Une une commode sur la gauche du buffet pour mettre les couverts, les assiettes commode a disposition du personnels.  Lampadaires Lampadaires de type suspendu pour un éclairage nette sur un endroit spécifique |

## *3.1.10* *salle des repos*

|  |
| --- |
| En tant que les visiteurs voulent repos |
| Tests d'acceptance:      centre dans la salle quand j' entre au centre il y a une table  salle dans la salle quand j'entre en face de la porte il y a un grand télé sur le mur salle dans la salle quand j'entre il y a beaucoup de sacs ottomans salo dans la salle Quand j'entre il y a un console des jeux sous le télé lumières dans la salle quand j'entre il y a le néon sur le tout périmètre de la salle fenêtres dans la salle quand j'entre il y a 2 fenêtres aux cotés du télé stores dans la salle quand j'entre il y a des store sur des fenêtres bibliothèque dans la salle quand j'entre il y a une bibliothèque à droite de la porte d'entrée |

## *3.1.11* *Jardin*

|  |
| --- |
| En tant que gérant de l'hôtel je souhaite avoir un jardin afin d'enjoliver mon hôtel |
| Tests d'acceptance:      Entrée Depuis l'accueil, quand je regarde derrière la réception je vois une porte donnant accès au jardin  Size Depuis la porte, quand j'observe le jardin je remarque qu'il mesure la largeur du bâtiment + 20 mètres  Fontaine depuis la porte quand je regarde droit je vois une fontaine en cercle  Haie Depuis la porte, quand je regarde sur la gauche et la droite je voie une haie qui mesure toute la largeur du jardin  Arbres Depuis la porte, quand je regarde derrière la fontaine, je vois trois arbres à égales distances  Barrière Depuis la porte, quand je regarde derrière la fontaine, une barrière en bois sur toutes la longueur du jardin  Banc Depuis la porte, quand je regarde à droite et à gauche je vois des bancs contre le mur  Sol Depuis le jardin, quand je regarde le sol, je vois du gravier |

## *3.1.12* *Bar*

|  |
| --- |
| En tant que Barman |
| Tests d'acceptance:      Pièce une pièce de  Un long bar qui fait toute la pièce avec une petite sortie au bout du bar  Ambiance des luminaires chic, suspendu et glassee avec des ampoules très forte. Chaises Des chaises tout au long du bar 1 chaque 20 cm |

## 3.2 Proposition

### 3.2.1 Comptoir

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| En tant qu'employeur Je veux un Comptoir bien agencé Pour pouvoir bien servir mes clients | | | |
| Tests d'acceptance : | | | |
|  | Viennois erie | Depuis l'arrière du comptoir Quand je regarde l'intérieur Il y aura des viennoiseries pour les clients |  |
|  | Etagère | Depuis le Devant du comptoir Quand je regarde derrière le personnel Il y a des bouteilles alcoolisées |  |
|  | Etagère | Depuis le devant du comptoir Quand je regarde derrière le personnel Il y a un Bar Shelving glass murale pour accueillir les bouteilles |  |
|  | Caisse | Depuis le devant du comptoir Quand je regarde le comptoir Il y a deux caisses pour accueillir les clients voulant consommer du supplément |  |
|  | Lumière | Depuis le derrière du comptoir Quand je regarde le plafond Je vois des luminaires plafonniers pour bien éclairé tout le comptoir |  |
|  | Commod  es | Depuis le derrière du comptoir Quand je regarde vers le bas Je vois des commodes pour y placer du stock |  |
|  | Machine | Depuis le devant de la caisse Quand je regarde devant Je vois une machine à café luxueux |  |
|  | Personne  l | Depuis le devant du comptoir Quand je regarde devant Je vois au minimum deux personnes du personnel pour gérer le bar |  |

## Architecture

Ce chapitre décrit de manière avant tout graphique les divers composants que le projet va fournir, ainsi que ses interfaces vers le monde extérieur

## Modèles de donnée

Ce chapitre est toujours applicable à un projet de développement. Il n’est que parfois applicable à un projet système ou réseau.

Le chapitre contient toujours au moins un modèle conceptuel de données (dictionnaire de données)

Si le projet inclut une base de données, ce chapitre contiendra également un modèle logique des données.

## Implémentations spécifiques

Ce paragraphe décrit de manière détaillée le fonctionnement de points particuliers qu’un développeur externe ne peut que difficilement saisir à la simple lecture du code.

* Autant que possible de manière graphique, imagée, tableaux, etc.
* Tous les cas particuliers devraient y être spécifiés… • Justifier les choix

# 4 RÉALISATION

## 4.1 Installation de l’environnement de travail

Cette partie permet de reproduire ou reprendre le projet par un tiers.

* Versions des outils logiciels utilisés (OS, applications, pilotes, librairies, etc.) • Configurations spéciales des outils (Equipements, PC, machines, outillage, etc.)
* Arborescences des documents produits.
* Comment accéder au code (repository)

## 4.2 Installation

Ce chapitre décrit comment mettre en œuvre le produit dans un environnement de test (staging server) et/ou de production

## 4.3 Planification détaillée

Liste des sprints avec les stories qui ont été réalisées dans chacun.

On doit pouvoir voir si une story a été débutée dans un sprint mais terminée dans un autre.

## 4.4 Journal de Bord

Historique des modifications demandées (ou nécessaires) aux spécifications détaillées. Date, raison, description, etc.

# 5 TESTS

**5.1** **Stratégie de test**

Qui, quand, avec quelles données, dans quel ordre, etc.

## 5.2 Dossier des tests

On dresse le bilan des tests effectués (qui, quand, avec quelles données…) sous forme de procédure. Lorsque cela est possible, fournir un tableau des tests effectués avec les résultats obtenus et les actions à entreprendre en conséquence (et une estimation de leur durée). Expliquer les raisons si des tests prévus n'ont pas pu être effectués .

## 5.3 Problèmes restants

Liste des bugs répertoriés avec

* Date de découverte
* Impact
* Comment le contourner
* Piste de résolution

# 6 CONCLUSION

## 6.1 Bilan des fonctionnalités demandées

Il s’agit de reprendre point par point les fonctionnalités décrites dans les spécifications de départ et de définir si elles sont atteintes ou pas, et pourquoi.

Si ce n’est pas le cas, estimer en « % » ou en « temps supplémentaire » le travail qu’il reste à accomplir pour terminer le tout.

## 6.2 Bilan de la planification

Distinguer et expliquer les tâches qui ont généré des retards ou de l'avance dans la gestion du projet. Indiquer les différences entre les planifications initiales et détaillées avec le journal de travail.

## 6.3 Bilan personnel

Si c’était à refaire:

* Qu’est-ce qu’il faudrait garder ? Les plus et les moins ?
* Qu’est-ce qu’il faudrait gérer, réaliser ou traiter différemment ?

Qu’est que ce projet m’a appris ?

Suite à donner, améliorations souhaitables, … Remerciements, signature, etc.

# 7 DIVERS

## 7.1 Journal de travail

Date, activité (description qui permet de reproduire le cheminement du projet), durée, liens et références sur des documents externes. Lorsqu’une activité de recherches a été entreprise, il convient d’énumérer ce qui a été trouvé, avec les références.

**7.2** **Bibliographie**

Références des livres, revues et publications utilisés durant le projet.

**7.3** **Webographie**

Références des sites Internet consultés durant le projet.

# 8 ANNEXES

Listing du code source (partiel ou, plus rarement complet)

Guide(s) d’utilisation et/ou guide de l’administrateur

Etat ou « dump » de la configuration des équipements (routeur, switch, robot, etc.).

Extraits de catalogue, documentation de fabricant, etc.