

# RukoSrak

---



Sacha Borodkin – GRP1D  
ETML Lausanne  
24p  
Xavier Carrel

# Table des matières

<b>1</b>	<b>SPÉCIFICATIONS</b>	<b>3</b>
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
<b>2</b>	<b>PLANIFICATION INITIALE</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>ANALYSE FONCTIONNELLE</b>	<b>4</b>
<b>4</b>	<b>RÉALISATION</b>	<b>4</b>
4.1	INSTALLATION DE L'ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL	4
4.2	INSTALLATION	4
4.3	PROCESSUS D'INTÉGRATION	4
4.4	DÉROULEMENT EFFECTIF	5
<b>5</b>	<b>TESTS</b>	<b>7</b>
5.1	STRATÉGIE DE TEST	7
5.2	DOSSIER DES TESTS	7
5.3	PROBLÈMES RESTANTS	7
<b>6</b>	<b>CONCLUSION</b>	<b>7</b>
6.1	BILAN DES FONCTIONNALITÉS DEMANDÉES	7
6.2	BILAN DE LA PLANIFICATION	7
6.3	BILAN PERSONNEL	7
<b>7</b>	<b>DIVERS</b>	<b>8</b>
7.1	JOURNAL DE TRAVAIL	8
7.2	BIBLIOGRAPHIE	9
7.3	WEBGRAPHIE	9
<b>8</b>	<b>ANNEXES</b>	<b>9</b>

# 1 SPÉCIFICATIONS

## 1.1 Titre

Rukosrak  
Equipe de construction qui a construit le métro sur Troiyechina et sur Vynogradar  
va construire un hôtel

Rapidité  
Qualité  
Bas prix  
Choisissez 2 critères

## 1.2 Description

Création d'un hôtel sur la base d'un immeuble dans SweetHome3D

## 1.3 Matériel et logiciels à disposition

- 1)PC type bureau
- 2)accès à l'Internet
- 3)logiciel SweetHome3D

## 1.4 Prérequis

Suivre le module 306

## 1.5 Cahier des charges

### 1.5.1 Objectifs et portée du projet

Construire un hôtel à partir d'une structure d'immeuble imposée

### 1.5.2 Caractéristiques des utilisateurs et impacts

Les visiteurs sont des voyageurs

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

Les gens peuvent aller à la piscine, rester à l'hôtel pour quelques jours et manger au restaurant

# 2 PLANIFICATION INITIALE

Date de début	19 février 2024
Date de fin	16 mars 2024
Vacances	12 – 19 février 2024
Nombre d'heures par semaine dédiées au projet	3p par semaine

### 3 ANALYSE FONCTIONNELLE

#### Espace de repo

Centre	Dans la salle quand j'entre au centre Je vois une table
Espace repos	Dans l'espace sur le mur à côté de l'ascenseur Je vois une grande télé sur le mur
salle	dans la salle quand j'entre Je vois 4 poufs
salon	dans la salle Quand j'entre sous le télé Je vois un petit meuble en bois dans lequel il y a console des jeux
lumières	dans l'espace quand j'entre sur le tour du périmètre des deux murs Je vois des néon
fenêtres	dans la salle quand j'entre il y a 2 fenêtres aux cotés de la télé
stores	dans la salle quand j'entre sur des fenêtres Je vois des store
bibliothèque	dans la salle quand j'entre à droite de la porte d'entrée Je vois une bibliothèque

#### Couloir

Téléphones	Dans le couloir quand je me promène, sur les murs entre des portes Je vois deux téléphones sur tout l'étage
Couloir	Dans le couloir il y a en tout 4 tableaux entre deux portes
Lumière	dans le couloir quand je passe à côté des portes Je vois des lumières au plafond
Poubelle	dans couloir quand je passe Je vois des poubelles au deux coin les plus opposé de l'étage
Machines	dans couloirs quand je passe à côté de la salle de ménage presque dans l'espace de repos Je vois une machine à vendre contre le mur
Sol du couloir	dans le couloir quand je passe il y a de la moquette sur toute longueur de couloir
Wifi	dans le couloir quand j'entre Je vois des bornes wifi au plafond pour les chambres placée de façon à ce que toute les chambres aient accès au wifi.
Eau	dans le couloirs quand je passe Je vois une machine à l'eau à côté de la machine à vendre

### 4 RÉALISATION

#### 4.1 Installation de l'environnement de travail

Version de logiciel SweetHome 3D qui sera utilisé par nous – portable 7.1 x64

Version de logiciel Word qui sera utilisé par nous – 2016

Accès pour dossier de GitHub est possible avec GitHub.com

#### 4.2 Installation

On va construire des chambres et unifier les dans un hôtel

#### 4.3 Processus d'intégration

On a envoyé nos constructions et Mathis a les collé à l'une structure depuis la semaine 7

## 4.4 Déroulement effectif

Sprint 2

### Sujets de satisfaction

- Respect des tests
- Bon tests d'acceptances

### Choses qui n'ont pas bien fonctionné

- Mal gérer le temps
- Users Stories trop grande pour la durée d'un sprint
- Discussion peu fréquente

### Décisions de changement

- Rendre les Users Stories plus accessible avec le temps du sprint
- Intégrer les personnes volontaires lors des réunions

Sprint 3

### Sujet de satisfaction

- Respect des tests
- Bon test d'acceptances
- Amélioration des points négatif du sprint 2

### Choses qui n'ont pas fonctionnée

- Plannification des tâches

### Décision de changement

- Meilleures plannifications des tâches

Sprint 4

### Sujet de satisfaction

- Efficacité
- Bonne adaptation malgré l'absence d'un membre
- Meilleure plannification des tâches. (Choix des tâches adaptées au temps).

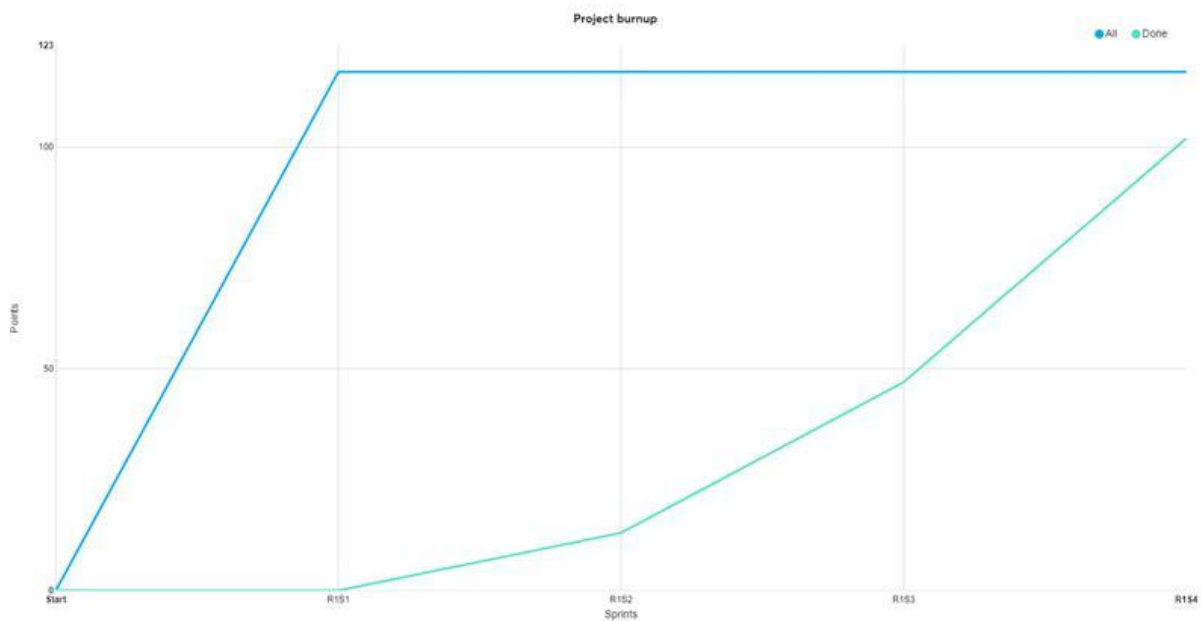
### Choses qui n'ont pas fonctionnées

- Plannification tardive

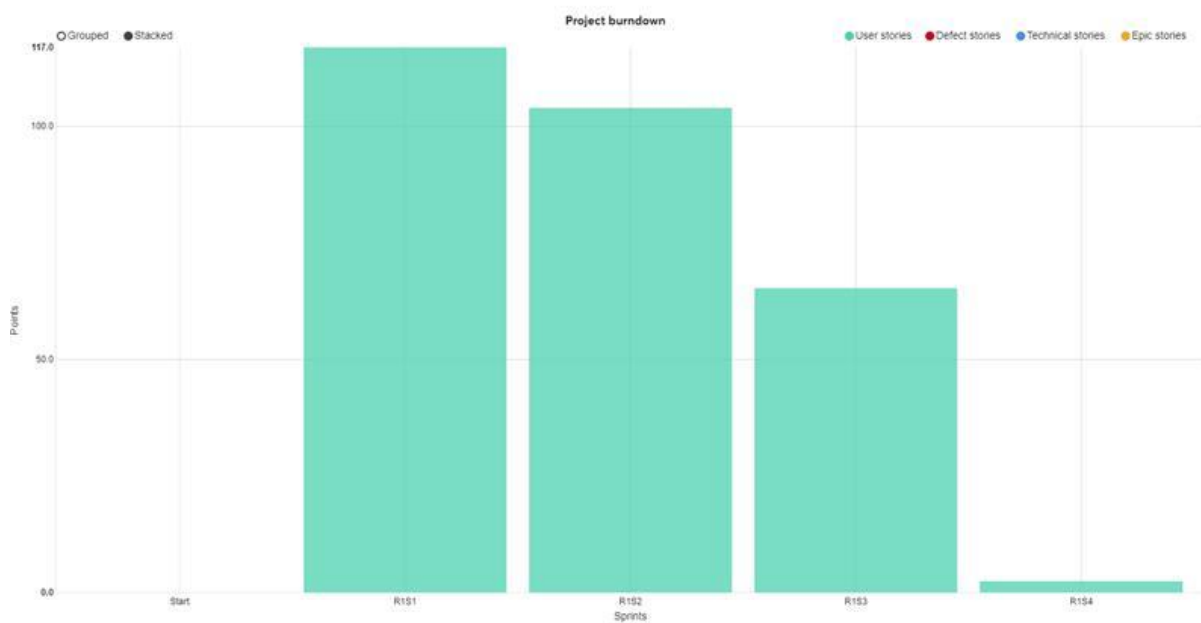
### Décision de changement

- Augmenter la communication pour la plannification.

BurnUp Chart :



### BurnDown Chart :



## 5 TESTS

### 5.1 Stratégie de test

Vérifier qu'il est possible de connecter les constructions

### 5.2 Dossier des tests

### 5.3 Problèmes restants

## 6 CONCLUSION

### 6.1 Bilan des fonctionnalités demandées

### 6.2 Bilan de la planification

### 6.3 Bilan personnel

Je remercie à Ryan, Emma et Mathis pour ce bon travail

X

---

Sacha Borodkin  
Builder

## 7 DIVERS

### 7.1 Journal de travail

terminée_le	tâche	remarque	effectuée_par	Durée [min]
30 janv. 2024	Créer le plan des chambres		Sacha	0h01
06 févr. 2024	Valider les User Storys		Sacha	0h30
20 févr. 2024	Préparation pour construction		Sacha	0h25
	changer le sol		Sacha	0h02
	créer des murs		Sacha	0h03
	mettre des vélos d'intérieur		Sacha	0h04
	mettre le fitness Tower		Sacha	0h02
	partition de la salle		Sacha	0h10
	placer des fenêtres		Sacha	0h06
	placer des vitres		Sacha	0h10
	placer les tapis de course		Sacha	0h15
27 févr. 2024	10 chaises		Sacha	0h10
	copier-coller la salle		Sacha	0h05
	faire des dimensions		Sacha	0h03
	faire la taille		Sacha	0h05
	la porte		Sacha	0h02
	lumière		Sacha	0h05
	mettre armoire		Sacha	0h04
	mettre des balais		Sacha	0h03
	mettre des distributeurs		Sacha	0h02
	mettre interrupteur		Sacha	0h05
	mettre l'aspirateur		Sacha	0h02
	mettre l'étagère		Sacha	0h02
	mettre la lumière		Sacha	0h01
	mettre la porte		Sacha	0h02
	mettre projecteur		Sacha	0h20
	placer la salle		Sacha	0h20
	placer la sur les étages		Sacha	0h15
	table 1,5 m rayon		Sacha	0h02
05 mars 2024	barrière sur la piste		Sacha	0h03
	casques		Sacha	0h01
	couloir		Sacha	0h03
	faire le check		Sacha	0h03
	faire le stand		Sacha	0h10
	gants		Sacha	0h01
	karts		Sacha	0h05
	mettre des barrières		Sacha	0h02
	ya ebal eto pisat		Sacha	0h15
Total				4h19



## **7.2 Bibliographie**

## **7.3 Webographie**

# **8 ANNEXES**