1. Les tâches associées à ce livrable

1.1) Les extrants

Les extrants sont les tâches qui ont été réalisées durant les précédents livrables mais qui sont nécessaires à la réalisation des tâches de ce livrable.

* + 1. Modélisation UML et Merise avec l’architecture de la base

Cette tâche consistait à la réalisation de différents diagrammes UML ainsi qu’un schéma de base de données.

Les diagrammes UML qui ont été réalisés sont les diagrammes de séquences des différentes parties de notre application ainsi qu’un diagramme de classe.

Le schéma de base de données a été présenté sous la forme d’un MCD.

* + 1. Définition de l’ergonomie et de l’IHM

Cette tâche consistait à définir l’apparence générale de l’application ainsi qu’à réaliser des maquettes de l’application (Mock-up).

* + 1. Définition de l’environnement de développement de l’application

Cette tâche consistait à définir les différentes technologies que nous allions utiliser afin de développer l’application.

* + 1. Contrôles des saisies et des données

Cette tâche consistait à définir les différentes méthodes de contrôles des informations qui remplies dans les formulaires de l’application.

1.2) Les entrants

Les entrants sont les nouvelles tâches à effectuées durant ce livrable et qui découles des tâches effectués précédemment.

1.2.1) Définition du budget prévisionnel

Cette tâche consiste à définir un budget prévisionnel du projet en se basant sur les différentes tâches effectués tout au long du projet ainsi que les ressources allouées à ces tâches.

1.2.2) Politique de sécurisation de l’application

Cette tâche consiste à définir les moyens que nous allons mettre en place afin de sécuriser les informations qui circules dans notre application. Les différents seront fait en se basant sur les technologies choisies pour l’application.

1.2.3) Plan de gestion des risques de l’application

Cette tâche consiste à mettre en place différentes actions de manière préventive afin de limiter les risques de l’application. Les risques sont définis en se basant sur les technologies choisies ainsi que sur les différents diagrammes de séquences qui ont été fait durant le lot précédent.

1.2.4) Réalisation du boilerplate

Cette tâche consiste à la création du squelette de l’application, qui servira de base à tous les développements sur l’application. Ce squelette est créé en se basant sur les technologies choisies ainsi que sur le Mock-up.

1.2.5) Réalisation du script de base de données

Cette tâche consiste à créer un script de création de la base de données en se basant sur le diagramme de classe ainsi que sur le MCD.

1.3) Amplitude et ressources

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tâches | Amplitude | Ressources |
| Modélisation UML et Merise avec l’architecture de la base | 50j | 1 développeur |
| Définition de l’ergonomie et de l’IHM | 50j | 1 développeur |
| Définition de l’environnement de développement de l’application | 25j | 1 chef de projet |
| Contrôles des saisies et des données | 25j | 1 développeur |
| Définition du budget prévisionnel | 39j | 1 développeur |
| Politique de sécurisation de l’application | 39j | 1 développeur |
| Plan de gestion des risques de l’application | 39j | 1 chef de projet |
| Réalisation du boilerplate | 8j | 1 développeur |
| Réalisation du script de base de données | 8J | 1 développeur |

1.4) Indicateurs de suivi et de validation

Afin de suivre l’avancée de notre projet, nous avons mis en place plusieurs indicateurs :

Tout d’abord, toutes nos tâches sont suivies par un indicateur de durée, toutes nos tâches, une fois définies ont une date de début et une date de fin. C’est sur ces dates que l’ont se base pour suivre l’avancer de ce projet.

La validation se fait quant à elle en présentant le résultat au reste de l’équipe projet.