

## Documentation : Choix Technique et Gestion de projet

### 1.Choix Technique

J'ai utilisé pour ce projet en outil de versionning GitHub car c'est l'outil avec lequel je suis le plus familier depuis ce début d'année.

Pour le back, j'ai utilisé Spring Boot et l'architecture REST. J'ai testé mes méthodes HTTP avec Postman.

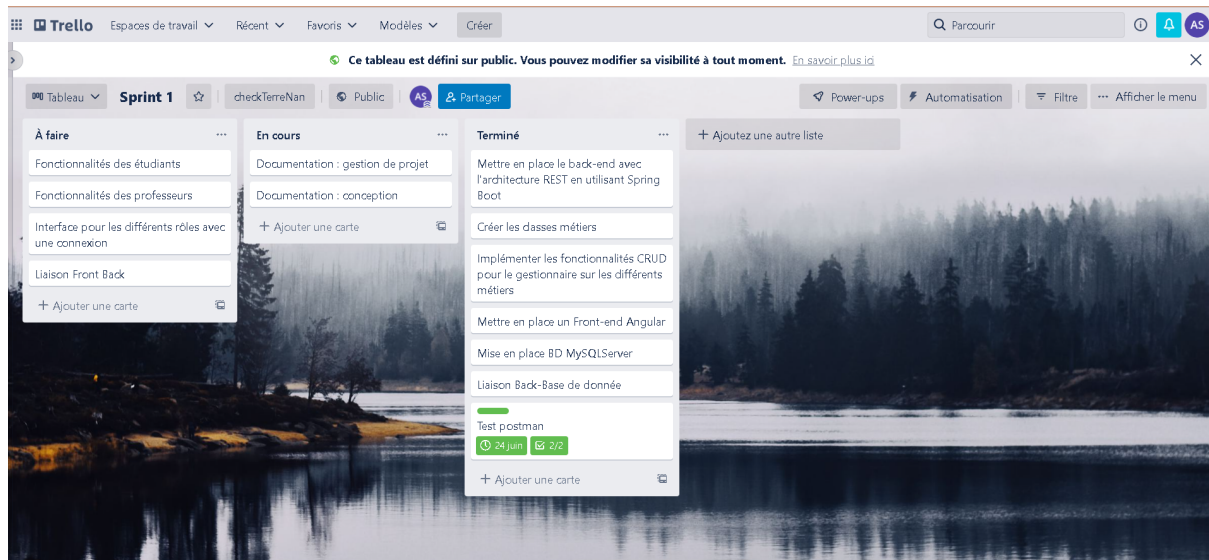
Côté front, j'ai utilisé Angular car c'est un framework sur lequel on a eu un projet en Architecture SI et on a tous pu acquérir un peu d'expérience.

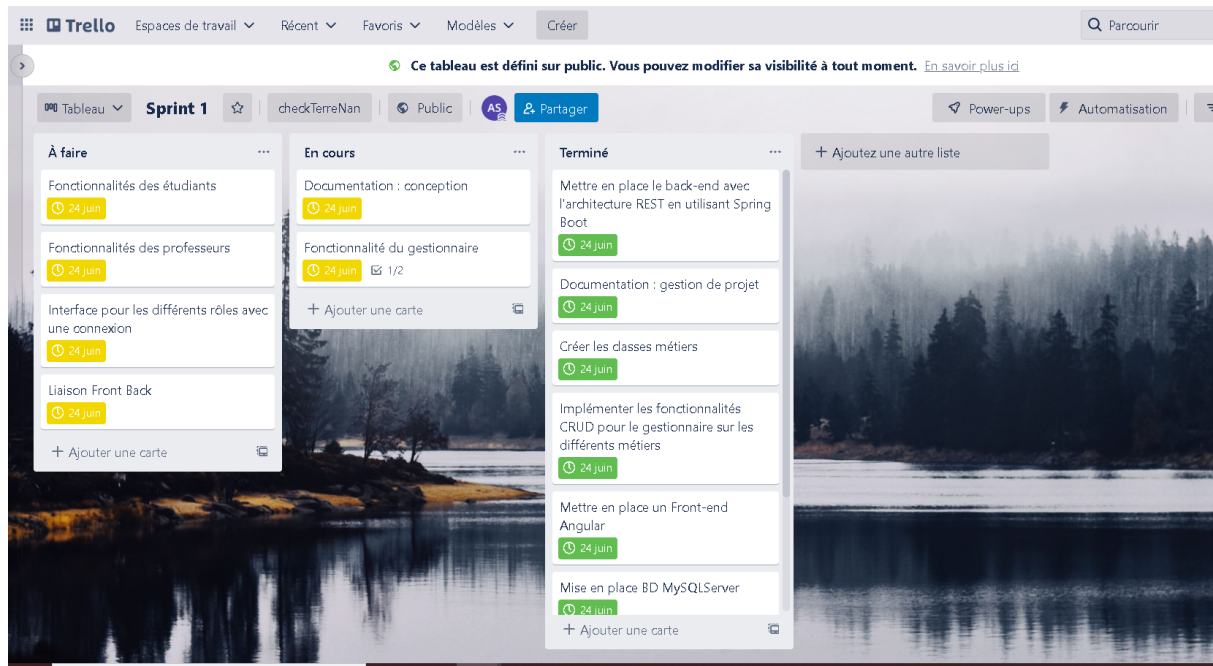
### 2. Sprint / Scrum Board

Un sprint informatique désigne le cycle de développement au cours duquel vont s'enchaîner un certain nombre de tâches pour, à terme, s'achever par la conception d'un produit final. Découpage des différentes tâches en plusieurs tickets pour un Sprint(AGILE)

Utilisation de Trello pour annoter le SCRUM board :

<https://trello.com/b/MYVFyXuQ/sprint-1>





Le projet s'est organisé de la manière suivante :

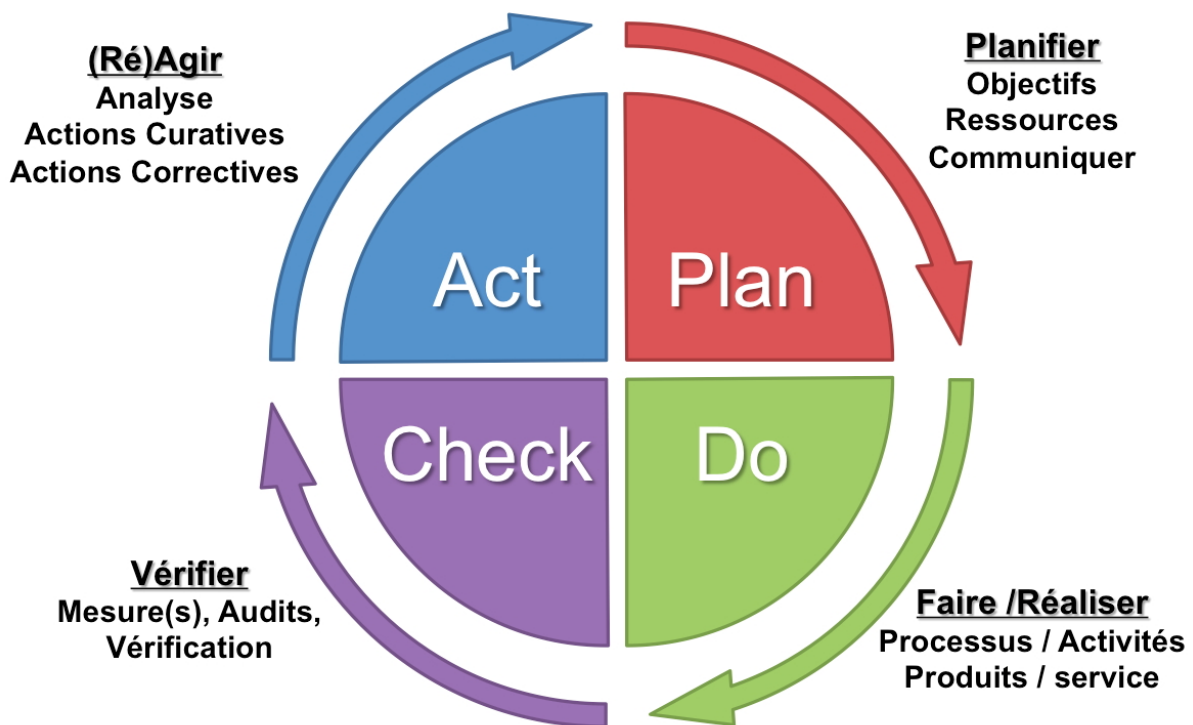
1. Création d'un sprint et des tickets dans le backlog.
2. Choisir le ticket à faire entrer dans le sprint.
3. Démarrer le sprint.
4. Les tickets sont dans la rubrique "à faire".
5. Commencer un développement ainsi le ticket passe dans la zone "en cours de développement".
6. Quand je termine un développement/une fonctionnalité, le ticket passe en "Terminé".

### 3. Rétrospective

La rétrospective agile est une réunion organisée en fin de chaque sprint, qui réunit toute l'équipe. Le but de la rétrospective est de partir du vécu de chaque membre de l'équipe scrum et d'apprendre de ses erreurs sur les projets en cours, pour imaginer ensemble des idées d'amélioration pour le prochain sprint et les actions à mettre en place.

### 4. Point de décision

Prise de décision par la roue de Deming



Les étapes pour l'utiliser sont les suivantes :

1. Analyser les données, c'est-à-dire qu'il faut recueillir les informations pertinentes, les analyser et les décoder.
2. Décider de la solution, c'est élaborer les options, les évaluer dans leur contexte, les pondérer, choisir quelques options et étudier leurs conséquences directes et indirectes.
3. Assurer la mise en place de la décision. Identifier les ressources nécessaires, valider leur disponibilité ou leur accessibilité.
4. Appliquer la décision. De préférence sur un échantillon test ou sur un prototype. Vérifier sa validité. Reprendre le cycle pour réguler ou optimiser la solution (approche par essai).

## 5. Revu

L'objectif de la revue est de résumer les points importants des itérations passées et les sujets qui seront traités prochainement.

Dans mon cas ici j'ai une itération de Sprint car j'ai du faire en conséquence du temps (initialisation du projet semaine dernière mais développement en 2 jours dû aux épreuves de rattrapages)

La revue est une présentation

- des travaux réalisés au cours des itérations du sprint
- des travaux à venir sur la nouvelle itération qui sera lancée à la fin de la journée

#### Objectif du Sprint :

1. Mise en place du Front end, Back end, SGBD
2. Implémentation des fonctionnalités côté secrétaire Back-end
3. Implémentation des fonctionnalités côté secrétaire en Front-end
4. Cahier de conception
5. ReadMe : fichier de config et de déploiement
6. Ce fichier de gestion de projet et choix technique
7. Connexion front back

#### Prochain Sprint :

1. Corriger et complétez les fonctionnalités manquantes secrétaire au Back ( import export csv)
2. Finir les fonctionnalités au Front
3. Commencer à implémenter la connexion et les différentes vu en fonction du rôle
4. Commencer les fonctionnalité étudiants et professeurs