

## PLAN DE DEVELOPPEMENT

<b>Version :</b>	0.1
<b>Date :</b>	14/12/2016
<b>Rédigé par :</b>	L'équipe SmartLogger
<b>Relu par :</b>	L'équipe SmartLogger

*Objectif : Ce document doit décrire avec précision l'organisation du projet et les règles de gestion associées qui auront préalablement été établies dans le but d'assurer la maîtrise du développement logiciel considéré.*

*Il doit permettre à chaque intervenant de prendre connaissance*

- a) des objectifs globaux du projet et des résultats attendus [Quoi et Pourquoi],*
- b) des contraintes et du cadre général du projet (fixé par le chef de projet) [Où, dans quel contexte]*
- c) du processus régissant l'ensemble des travaux de développement et de ses modalités de mise en œuvre [Comment],*
- d) de sa mission au sein de l'organisation mise en place [Qui],*
- e) des tâches qui lui incombent et du planning associé [Quand],*
- f) des moyens mis à sa disposition [Avec quoi]*

*Il doit également permettre au demandeur et aux niveaux hiérarchiques supérieurs de l'organisation (représentés ici par les enseignants)*

- a) de prendre connaissance des dispositions prises pour conduire le développement et d'en apprécier le bien-fondé,*
- b) de pouvoir intervenir efficacement dans le déroulement du projet,*
- c) d'obtenir la confiance recherchée dans l'aptitude de l'équipe à mener à bien sa mission.*

*Le document devra donc être le reflet des connaissances acquises par les auteurs dans le cadre de l'enseignement qui leur a été proposé et il devra démontrer leurs capacités et leur « professionnalisme » dans le domaine de la conduite de projet.*

## HISTORIQUE DE LA DOCUMENTATION

Version	Date	Modifications réalisées
0.1	14/12/2016	Création du document

## **1. Documents applicables et de référence**

- Le document dprésentation client : SmartLogger.pdf
- Le document de spécification technique du besoin
- Le document d'architecture du logiciel : DAL.pdf
- Le glossaire associé à la documentation : Glossaire.pdf

## **2. Contexte du projet**

Le projet SmartLogger provient d'un projet pédagogique émanant d'un client externe à l'université, dans un cadre pédagogique de première année de Master Informatique spécialisé Génie Logiciel, sur une période de 6 mois, avec 3 mois sur la documentation puis 3 mois sur le développement.

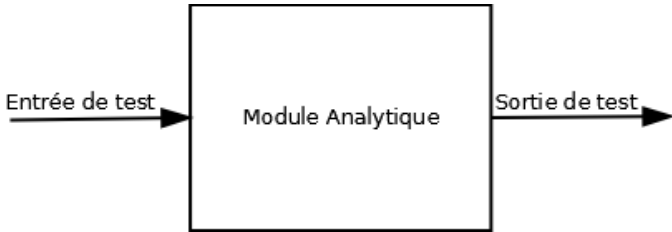
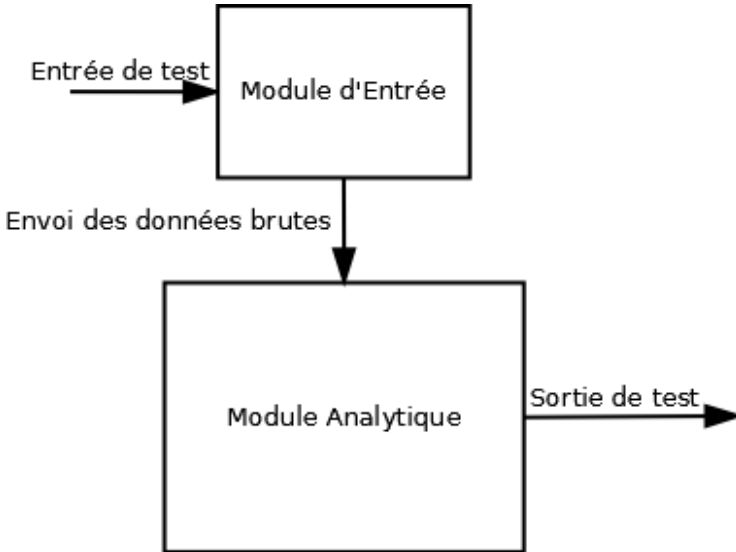
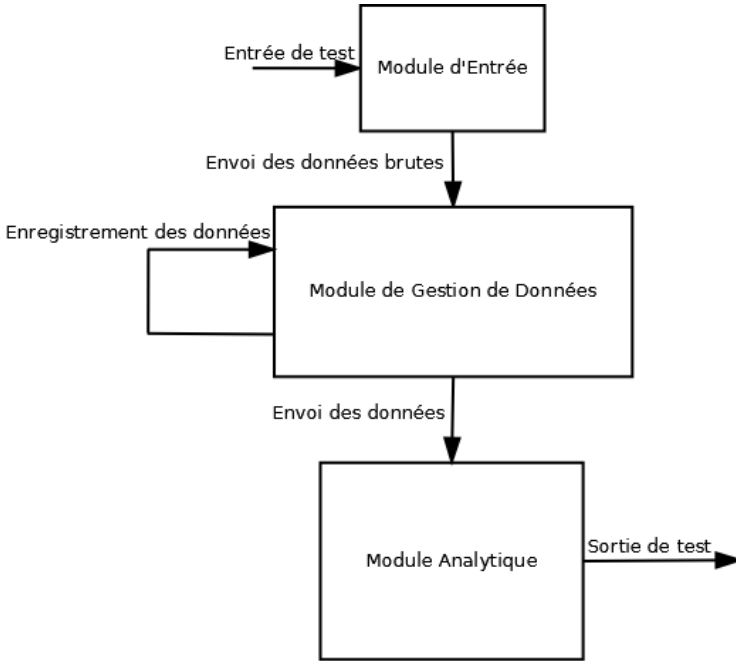
L'émetteur de ce projet est l'entreprise Saagie spécialisée dans le Big Data, représentée par Mr.Jonathan Germond. Il sera possible d'avoir un soutien technique au travers d'un UX Designer pour aider au développement de l'Interface Utilisateur. Notre professeur référent lors de ce projet est Lina Soualmia

L'objectif poursuivi du projet est de développer un système, permettant d'alerter l'utilisateur sur des données en provenance d'applicatifs défectueux dans l'optique de faciliter leurs correctifs, à l'aide d'un développement agile, afin d'assurer, si le produit n'est pas complété pleinement comme nous le souhaiterions, de permettre au client de l'utiliser et de le finaliser si besoin.

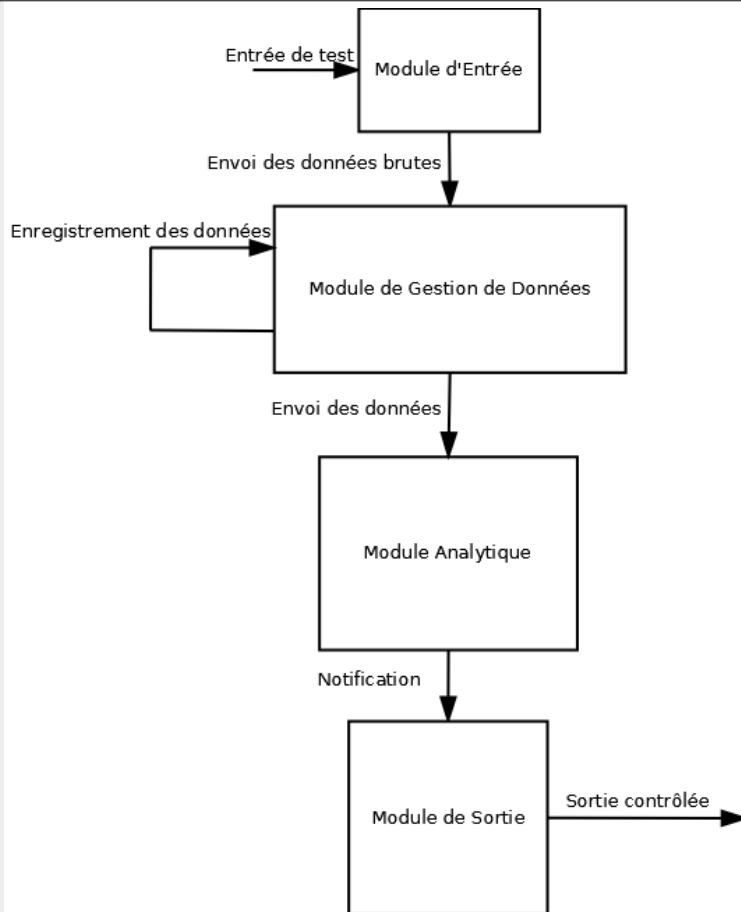
Les documents de référence pour le Plan de Développement sont la Spécification Technique du Besoin, ainsi que le Document d'Architecture Logiciel et le Cahier de Recettes.

### 3. Méthodologie de développement

*Cette partie va décrire les différentes phases de développement*

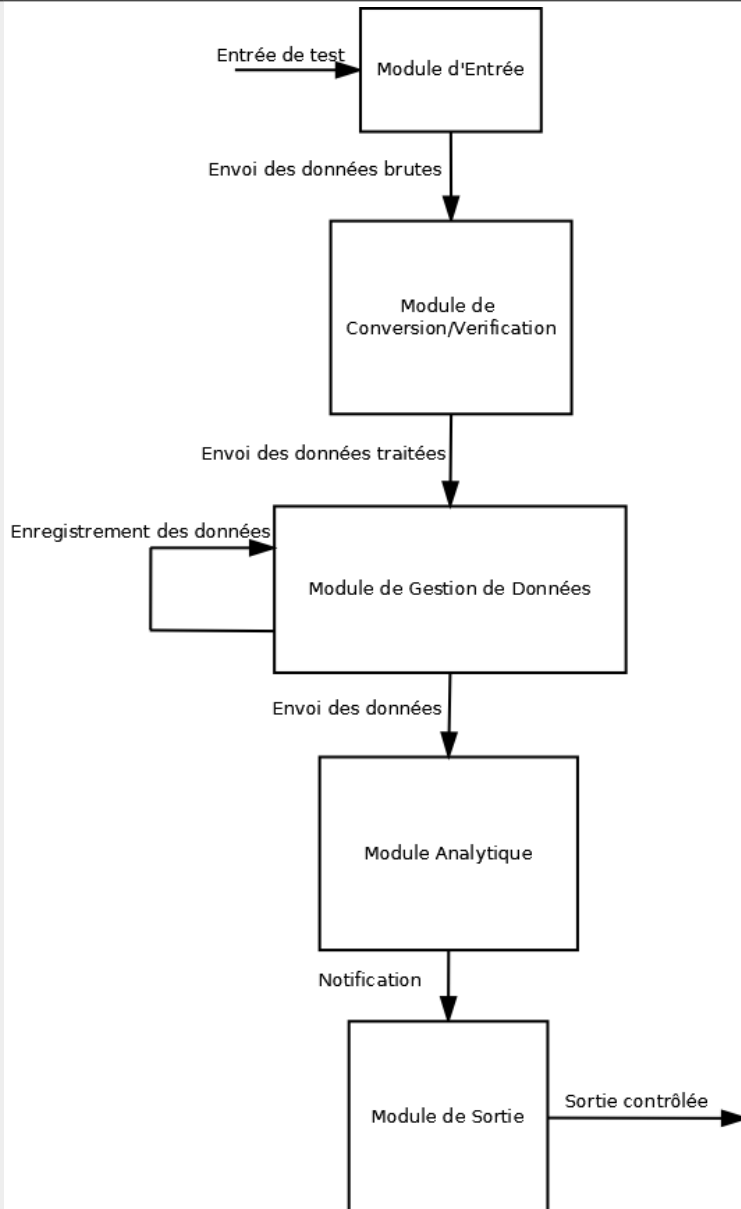
Numéro de version de l'itération	Image Descriptive	Description
0.1		L'itération 0.1 aura pour but de développer le module Analytique afin qu'il soit fonctionnel avec une entrée et une sortie de test afin d'effectuer les tests.
0.2		L'itération 0.2 aura pour but de développer le module d'Entrée afin qu'il soit fonctionnel avec une entrée de test adaptée au nouveau module, qui deviendra l'entrée de test définitive. La sortie restera la même, entre les deux modules s'effectueront des échanges du module d'Entrée vers le module Analytique de données brutes et conformes aux exigences du fonctionnement du module Analytique.
0.3		L'itération 0.3 aura pour but de développer le module de Gestion de Données afin qu'il soit fonctionnel et testable sur sa capacité à stocker les données en temps réel, le but étant de le rendre premièrement fonctionnel, si nécessaire, une version corrective viendra améliorer les performances du module. Le module d'Entrée enverra les données brutes au module de Gestion de Données qui les stockera puis les enverra au module Analytique.

0.4



L'itération 0.4 aura pour but de développer le module de Sortie afin d'effectuer les tests sur des sorties réelles. Il sera aussi tenté d'apporter plusieurs APIs de sortie pour le module.

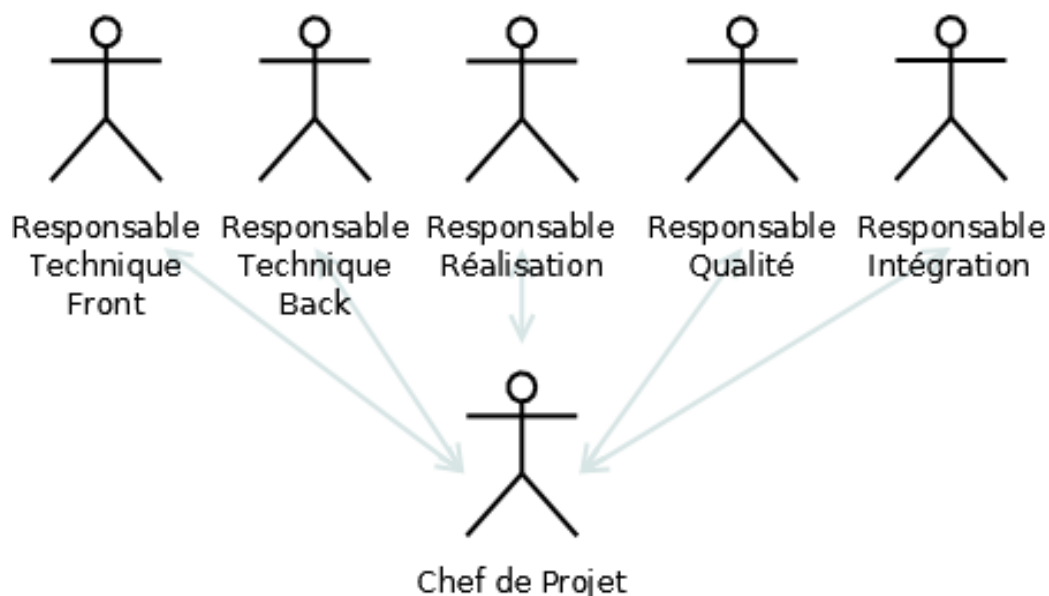
1.0



Le but de cette itération qui sera l'objectif final du projet (qui pourra être suivi d'autres itérations si le temps est suffisant, afin d'améliorer les performances et le traitement) aura pour but de finaliser le produit avec l'ajout du module de Conversion/Vérification et sera testé intégralement avant rendu au client.

#### 4. Organisation et responsabilités

Le mode d'organisation de l'équipe s'appuie sur le modèle suivant :



Chaque membre de l'équipe se verra affecter un poste valable pour l'intégralité du projet.  
La répartition des rôles sera la suivante :

Rôle	Nom de l'intervenant	Description
Chef de Projet	Franck Caron	Le rôle de chef de projet est de maintenir l'organisation de l'équipe et du projet tout au long de celui-ci, il est en contact direct avec le client et le professeur référent.
Responsable Technique Front-End	Khalid Rabou	Le rôle de responsable technique front-end est de collaborer avec les développeurs travaillant sur cette partie du projet afin d'assurer que les technologies sont au mieux utilisées.
Responsable Technique Back-End	Jordan Baudin	Le rôle de responsable technique back-end est de collaborer avec les développeurs travaillant sur cette partie du projet afin d'assurer que les technologies sont au mieux utilisées.
Responsable Réalisation	Nicolas Gille	Le rôle de responsable réalisation est s'assurer que chaque membre de l'équipe travaille sur les mêmes outils et les mêmes versions d'outils afin d'éviter tout problème dépendant de ceux-ci.

Rôle	Nom de l'intervenant	Description
Responsable Qualité	Camille Leplumey	Le responsable qualité est chargé d'écrire et d'exécuter les tests lors des différentes itérations et d'effectuer un retour aux membres de l'équipe afin de corriger un quelconque problème.
Responsable Intégration	Grégoire Pommier	Le responsable intégration est chargé de s'assurer du fonctionnement des modules entre eux et de la connexion entre chacune des couches.