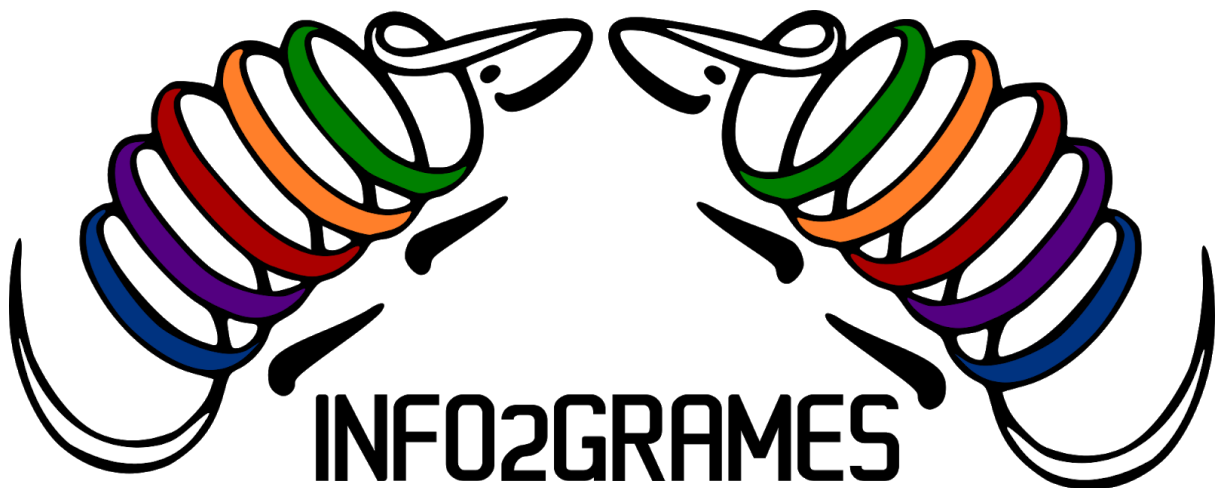
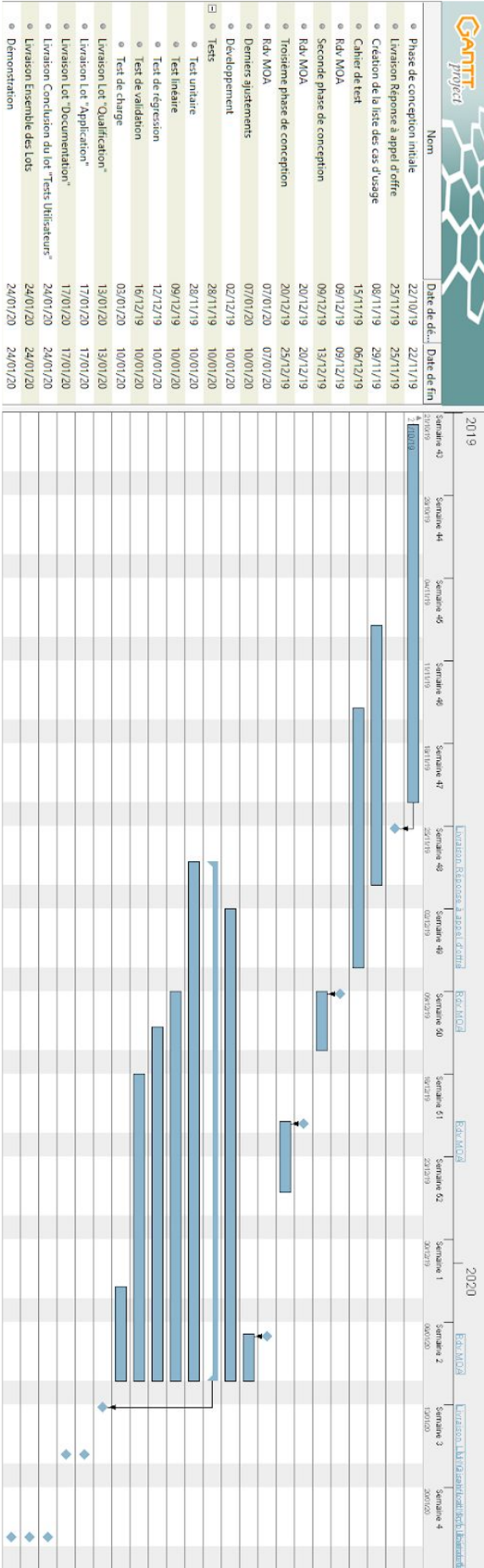


Planification et Organisation



Planification

Au début du projet, nous avons pour but de suivre le planning suivant :



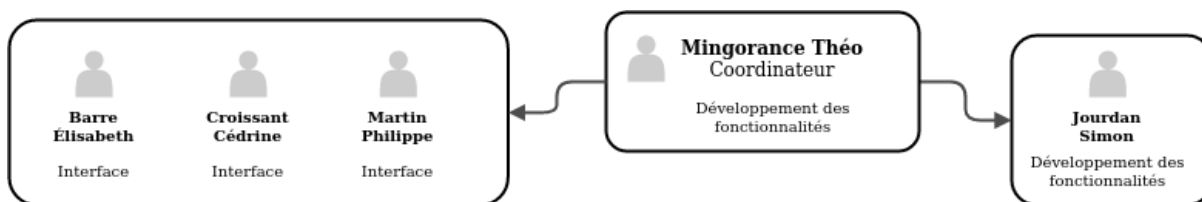
Mis à part la gestion des tests, nous avons réussi à suivre à peu près ce planning, en rallongeant la phase de développement jusqu'à la semaine 5, et travaillant sur les lots de rendu durant les semaines 4 et 5.

Nous avons effectué de rapide tests unitaire durant les semaines 3, 4 et 5, au cours du développement. Durant la dernière semaine, nous avons aussi effectué des tests utilisateurs.

Organisation

Ressources humaines

Pour réaliser le projet, nous nous sommes réparti les tâches à effectuer en fonction de nos compétences et de nos préférences. Nous sommes un groupe composé de 5 personnes, travaillant tous sur le développement du logiciel. De manière générale, 3 personnes ont travaillé sur les interfaces et 2 sur les fonctionnalités internes de l'application.



Organigramme de Info2Grames

Pour la partie base de données, la modélisation a été effectuée par Philippe et Elisabeth, puis vérifiée par Simon afin de correspondre au travail d'harmonisation effectué avec les autres groupes. La partie écriture de procédures a été réalisée par Simon et Théo. Le peuplement de la base a entièrement été réalisé par Cédrine.

Pour la partie réalisation avec Java, l'interface a été réalisée par Cédrine, Simon et Elisabeth, l'utilisation de la base de données a été codée par Simon et Théo. La charte graphique et le CSS ont été défini par Cédrine. Pour terminer, l'intégration (liaison entre les méthodes et l'interface) a été réalisée par Cédrine, Elisabeth et Philippe.

Lors de l'écriture de la documentation, la partie rapport a été rédigée par Cédrine, Elisabeth et Simon, la partie documentation utilisateur et d'architecture par Elisabeth, la documentation technique par Théo, Simon, Philippe et Elisabeth le compte rendu de test utilisateur par Théo. La partie planification et organisation a été rédigée par Cédrine.

Nous avons aussi demandé à des bénévoles, des étudiants de l'ENSSAT, pour des tests utilisateurs de notre application.

Ressources matérielles & logicielles

Nous avons développé sur nos machines personnelles, sous Ubuntu et sous Windows selon les membres de l'équipe.

Nous avons utilisé l'environnement de développement IntelliJ IDEA pour coder notre application. Nous avons généré les interfaces en fxml grâce à SceneBuilder. Nous avons fait la gestion du développement en faisant du Git, via l'utilisation de Bitbucket. Nous avons cloné les dépôts sur git Kraken pour une utilisation plus simple de git.