

ICT-306 Latruelle



Théo Richard – MIN1B
ETML – Rue de Sébeillon 12, 1004 Lausanne
24 périodes
Xavier Carrel
xavier.carrel@eduvaud.ch

Table des matières

1	SPÉCIFICATIONS	3
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
1.5.4	Contraintes	4
1.5.5	Travail à réaliser par l'apprenti	4
1.5.6	Si le temps le permet	4
1.5.7	Méthodes de validation des solutions	4
1.6	ÉLÉMENTS ÉVALUÉS	4
2	PLANIFICATION INITIALE	4
3	ANALYSE FONCTIONNELLE	5
4	CONCEPTION	5
4.1	ARCHITECTURE	7
4.2	MODÈLES DE DONNÉE	7
4.3	IMPLÉMENTATIONS SPÉCIFIQUES	7
5	RÉALISATION	7
5.1	ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL	7
5.2	PLANIFICATION DÉTAILLÉE	7
5.3	JOURNAL DE BORD	8
6	TESTS	8
6.1	STRATÉGIE DE TEST	8
6.2	DOSSIER DES TESTS	8
6.3	PROBLÈMES RESTANTS	8
7	CONCLUSION	8
7.1	BILAN DES FONCTIONNALITÉS DEMANDÉES	8
7.2	BILAN DE LA PLANIFICATION	8
7.3	BILAN PERSONNEL	8
8	DIVERS	8
8.1	JOURNAL DE TRAVAIL	8
8.2	BIBLIOGRAPHIE	8
8.3	WEBOGRAPHIE	8
9	ANNEXES	9

1 SPÉCIFICATIONS

1.1 Titre

Hôtel de luxe

La construction d'un hôtel de luxe par l'entreprise Latruelle SàRL

1.2 Description

Le Projet consiste à construire un bâtiment de notre choix dans un logiciel de création de plan se nommant « Sweethome3d ».

Ce projet sera réalisé dans le contexte du module 306. Ce module consiste à Réaliser de petits projets en équipe avec des objectifs et des exigences clairement définis ainsi que des ressources et des délais imposés. (ICT Formation professionnelle, 2023)

1.3 Matériel et logiciels à disposition

A compléter par ce qui est nécessaire pour le démarrage ...

1.4 Prérequis

A compléter par une description des compétences, des connaissances et de la formation minimum pour être à même de réaliser le projet ...

1.5 Cahier des charges

1.5.1 Objectifs et portée du projet

A compléter. Il s'agit d'ébaucher des réponses aux questions de l'acronyme CQQCOQP (Combien, Quoi, Qui, Comment, Où, Quand, Pourquoi)

1.5.2 Caractéristiques des utilisateurs et impacts

A compléter... Il s'agit d'identifier le(s) profil(s) de(s) utilisateur-trice(s) type, et les conséquences que cela va avoir sur la conception (couleurs, ergonomie, utilisation, etc.)

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

A compléter par une espèce de mode d'emploi du produit. S'il s'agissait d'une montre, décrire qu'à part l'heure, il y aura la possibilité d'utiliser un chronomètre, un réveil, ...

1.5.4 Contraintes

Sécurité, backups, disponibilité, système utilisé, interfaces avec autres logiciels, etc.

1.5.5 Travail à réaliser par l'apprenti

Décrire à quoi doit ressembler le travail produit, ce qu'il faudra rendre ...

1.5.6 Si le temps le permet ...

Objectifs complémentaires au cas où le projet n'est pas assez ambitieux dans le temps imparti...

1.5.7 Méthodes de validation des solutions

Comment les tests vont être entrepris, quels tests doivent être entrepris, etc....

1.6 Éléments évalués

Cette section doit être élaborée et validée avec le chef de projet.

Les éléments évalués peuvent être choisis dans la liste suivante :

- Le rapport
- Les planifications (initiale et détaillée)
- Le journal de travail
- Le code et les commentaires
- Etat de fonctionnement du produit livré
- Les documentations de mise en œuvre et d'utilisation
- Possibilité de transmettre le travail à une personne extérieure pour le terminer, le corriger ou le compléter
- Compréhension du travail

2 PLANIFICATION INITIALE

Le projet se déroulera du 19.02.2024 au 15.03.2024. Pendant cette période, il y aura une pause (Vacances : Relâche) du 10.02.2024 au 18.02.2024. L'équipe pourra travailler sur le projet deux périodes (2 x 45 min = 1h30 min) par semaine pendant quatre semaines.

Les sprints sont organisés selon les étages et la difficulté de leur construction. Nous les avons classés de cette façon :

- Sprint n°2 : Il est prévu de construire la base de l'hôtel, c'est-à-dire les murs, la porte principale et de commencer à construire le rez-de-chaussée. Date du Sprint Review: 26.02.2024

- Sprint n°3 : Il est prévu de finir la construction du rez-de-chaussée pendant ce sprint et, si possible, de commencer la construction du premier étage. Date du Sprint Review: 27.02.2024

- Sprint n°4 : Il est prévu de finir la construction du premier étage pendant ce sprint et, si possible, de commencer la construction des étages qui contiennent toutes les chambres. Date du Sprint Review : 05.03.2024

- Sprint n°5 : Pendant ce sprint, il est prévu de terminer le bâtiment avec la construction des étages de chambres. Date du Sprint Review: 12.03.2024

3 ANALYSE FONCTIONNELLE

3.1.1 Chambre

En tant que Client Je veux avoir une chambre confortable et lumineuse Pour dormir confortablement et profiter de mes vacances	
Tests d'acceptance:	
Vue par la/les fenêtre(s)	Dans la chambre quand je suis sur le lit je vois par la/les fenêtre une magnifique vue à travers une fenêtre de 3mètres sur 1mètre
Toilette	Dans la chambre quand je dois aller dans la salle de bain elles sentent bon, sont luxueuses et sont bien équipé
Porte-manteau	Quand je rentre dans la chambre (par la porte) Il y a à côté de la porte un porte-manteau pour accueillir les vestes de tous les utilisateurs de la chambre.
Douche	Quand je rentre dans la salle de bain de la chambre il y a une douche à l'italienne équipée avec de l'eau froide et chaude
Table	Dans la chambre Il y a une table accompagner de chaise (une pour chaque occupant de la chambre), d'une théière, d'une cafetière, de tasse(s) pour chacun des utilisateurs de la chambre, de cuillères, de sucre, de sachet de thé de différents goût et différentes capsules à café
Chargeur	Sur chaque lit (pour chaque utilisateur de la chambre) dans la chambre il y a une prise UE à moins de 1 mètre pour permettre au utilisateurs de charger leurs appareils électroniques
Chauffage	En hiver, quand il fait froid Il y a des radiateur que j'ai la possibilité de démarrer pour avoir chaud.
TV	Quand je suis dans n'importe lequel des lits je vois au minimum une télévision (sachant qu'il y en a au maximum 2)
Salle de bain	Quand je rentre dans la salle de bain il y a un lavabo collé à un mur avec de l'eau chaude et froide avec un miroir fixé au mur.
porte de la salle de bain	Quand je rentre dans la salle de bain je passe par une porte en bois qui à la possibilité de se fermer à clé.
draps lits	Quand je m'allonge dans le lit de la chambre, il y a les draps nécessaire au confort des utilisateurs.
Linge	Quand je rentre dans la salle de bain, à côté de la douche il y a un support pour sécher les linges avec des linges propres pour chacun des utilisateurs de la chambre.
Etage	Les chambres sont au 2e, 3e, 4e étage

3.1.2 SPA

En tant que visiteur je veux pouvoir accéder à des bains à remous, un hammam et autres dans l'hôtel pour profiter de mon séjour dans cet hôtel.	
Tests d'acceptance:	
Bains à remou	Quand je veux me détendre il y a des bains chaud avec 10 sièges qui propulse des bulles pour faire des massages au utilisateurs.
vestiaires	Pour les utilisateurs, avant d'entrer dans le SPA il y a un passage dans des vestiaires avec des casier sécurisé par une clé et des douches pour que les utilisateurs puissent se changer garder leurs affaires en sécurité et se doucher.
Sécurité	Sur le côté de chaque bassin du spa en cas d'accidents il y a des bouées de sauvetage
Bar (dans l'eau)	Dans la piscine Il y a un bar à des cocktails

Lumières	Dans les piscines au fond il y a des lumières de plusieurs couleurs pour donner une ambiance spécifique au SPA
toilettes	Sur les côtés du SPA il y a des toilettes pour hommes et pour femmes séparés équipé de 3 lavabos et 3 toilettes chacun
SPA étage	Quand je veux aller au SPA, je dois me rendre au 1er étage de l'hôtel qui contient celui-ci, la salle de sport, les vestiaires et la salle de jeu.
Piscine	Au milieu du spa il y a un grand bassin contenant les bains à remous.
Hammam	Sur le côté de la salle principale du SPA, il y a une porte menant dans un hammam. La salle est en forme de cercle contre les murs le sol qui est surélevé pour pouvoir s'asseoir et une fontaine au centre.

3.1.1 Salle de logistique

En tant qu'employés Nous voulons des lieux à chaque étages de stockages et de nettoyage qui stocke les outils de nettoyage les linges, draps, etc. propre pour le nettoyage des chambres et possède des machines à laver le linge pour laver les matériels stockés.

Tests d'acceptance:	
Nettoyage des linges	Dans une salle de logistique à côtés des armoires de stockages des linges, draps, etc. Il y a 2 machines à laver le linge qui fonctionnent
Stockage linges par étage	A côtés des machines à laver le linge il y a assez d'armoire pour stocker les draps et les linges de toutes les chambres de l'étage
Port	Sur chaque étages Il y a une salle de logistique placer pour faciliter le nettoyage des chambres de l'étage.
Armoire de stockage cadeau	Quand je rentre dans une des salles de logistique, il y a un petit panneau indiquant que cette pièce est réserver au personnel
lumière	Quand je rentre dans la salle il y a une armoire et un frigo contenant les cadeau offert au usager de la chambre, c'est-à-dire une bouteille d'eau fraiche(donc dans le frigo), des carré de chocolat emballés, des sachets de thé de différents goûts dont les préférés des utilisateurs et des capsules de cafés de différentes sortes dont les préférés des utilisateurs.
lavabo	La salle est éclairer par des néant situer sur le plafond de la salle de sorte à que les néant éclaire chaque partie de la salle pour aider les employer à voir ce qu'ils font.
étagère	Dans la salle il y a à côté des machines à laver un lavabo professionnel
produits de nettoyage	Contre l'un des murs de la salle à côté de balais, aspirateur, et autre outils de nettoyage il y a une étagère contenant plusieurs fois chaque produits nécessaire au nettoyage et à l'entretien de l'étage.

3.1.2 Propositions

Vestiaires Client

En tant que client, je veux pouvoir me changer dans de bonnes conditions pour être habiller et propre en rentrant ou sortant du sport ou du spa

Tests d'acceptance:	
croquis joint	Les placements des objets doivent correspondre au fichier joint. (pas les dimensions uniquement le placement des objets)
Porte des vestiaires	Quand je sors de l'ascenseur au 1er étage, il y a 2 portes d'entrées menant à deux vestiaires identiques. Sur l'une des deux portes il y a un symbole représentant les personnes d'un sexe masculin et sur l'autre les personnes d'un sexe féminin.
Cabine de changement	Quand je rentre dans un vestiaire par la porte d'entrée de celui-ci, il y a collé au même murs que la porte d'entrée donc sur ma gauche et

casiers	ma droite des cabines sur toute la longueur du mur qui peuvent se verrouiller de l'intérieur pour que les clients puissent se changer. Dans les vestiaires il y a des ranger de casiers qui comporte au total (en comptant toutes les ranger) au minimum 30 casiers qui peuvent se verrouiller à l'aide d'un cadenas.
placement des objets entre la porte de sortie et d'entrée	Quand je rentre par la porte d'entrée dans un vestiaire en face de moi une ranger de casier puis derrière cette rangé il y a un espace pour passer puis une autre ranger de casier et derrière les casiers il y a une porte de sortie.
Dèrière la porte de sortie	Quand je passe par la porte de sortie j'arrive dans un couloir. Ce couloir relis la porte de sortie des 2 vestiaires, la porte des douches, la porte d'entée du fitness et la porte d'entrée du SPA.
Douches	En face de des portes de sortie des vestiaires il y a une porte qui mène à une salle avec des cabines pour se doucher.
Cabines de douches	Dans la salle des cabines de douches, il y a au minimum 10 cabines qui peuvent se verrouiller de l'intérieur collées au murs de la salle avec de l'espace pour entrer et sortir des cabines.
casier mur de la porte de sortie	A côté de la porte de sortie, collé au même mur il y a des casiers recouvrant tous le reste du mur horizontalement.
Bancs	Dans les vestiaires, contre les 2 murs contenant aucune portes il y a des bancs recouvrant toute la longueur horizontale de ces deux murs.

4 CONCEPTION

4.1 Architecture

Ce chapitre décrit de manière avant tout graphique les divers composants que le projet va fournir, ainsi que ses interfaces vers le monde extérieur

4.2 Modèles de donnée

Ce chapitre est toujours applicable à un projet de développement. Il n'est que parfois applicable à un projet système ou réseau.

Le chapitre contient toujours au moins un modèle conceptuel de données (dictionnaire de données)

Si le projet inclut une base de données, ce chapitre contiendra également un modèle logique des données.

4.3 Implémentations spécifiques

Ce paragraphe décrit de manière détaillée le fonctionnement de points particuliers qu'un développeur externe ne peut que difficilement saisir à la simple lecture du code.

- Autant que possible de manière graphique, imagée, tableaux, etc.
- Tous les cas particuliers devraient y être spécifiés...
- Justifier les choix

5 RÉALISATION

5.1 Installation de l'environnement de travail

Cette partie permet de reproduire ou reprendre le projet par un tiers.

- Versions des outils logiciels utilisés (OS, applications, pilotes, librairies, etc.)
- Configurations spéciales des outils (Equipements, PC, machines, outillage, etc.)
- Arbres de documents produits.
- Comment accéder au code (repository)

5.2 Installation

Ce chapitre décrit comment mettre en œuvre le produit dans un environnement de test (staging server) et/ou de production

5.3 Planification détaillée

Liste des sprints avec les stories qui ont été réalisées dans chacun.
On doit pouvoir voir si une story a été débutée dans un sprint mais terminée dans un autre.

5.4 Journal de Bord

Historique des modifications demandées (ou nécessaires) aux spécifications détaillées.
Date, raison, description, etc.

6 TESTS

6.1 Stratégie de test

Qui, quand, avec quelles données, dans quel ordre, etc.

6.2 Dossier des tests

On dresse le bilan des tests effectués (qui, quand, avec quelles données...) sous forme de procédure. Lorsque cela est possible, fournir un tableau des tests effectués avec les résultats obtenus et les actions à entreprendre en conséquence (et une estimation de leur durée).
Expliquer les raisons si des tests prévus n'ont pas pu être effectués.

6.3 Problèmes restants

Liste des bugs répertoriés avec

- Date de découverte
- Impact
- Comment le contourner
- Piste de résolution

7 CONCLUSION

7.1 Bilan des fonctionnalités demandées

Il s'agit de reprendre point par point les fonctionnalités décrites dans les spécifications de départ et de définir si elles sont atteintes ou pas, et pourquoi.
Si ce n'est pas le cas, estimer en « % » ou en « temps supplémentaire » le travail qu'il reste à accomplir pour terminer le tout.

7.2 Bilan de la planification

Distinguer et expliquer les tâches qui ont généré des retards ou de l'avance dans la gestion du projet. Indiquer les différences entre les planifications initiales et détaillées avec le journal de travail.

7.3 Bilan personnel

Si c'était à refaire:

- Qu'est-ce qu'il faudrait garder ? Les plus et les moins ?
- Qu'est-ce qu'il faudrait gérer, réaliser ou traiter différemment ?

Qu'est que ce projet m'a appris ?
Suite à donner, améliorations souhaitables, ...
Remerciements, signature, etc.

8 DIVERS

8.1 Journal de travail

Date, activité (description qui permet de reproduire le cheminement du projet), durée, liens et références sur des documents externes. Lorsqu'une activité de recherches a été entreprise, il convient d'énumérer ce qui a été trouvé, avec les références.

8.2 Bibliographie

Références des livres, revues et publications utilisés durant le projet.

8.3 Webographie

Références des sites Internet consultés durant le projet.

9 ANNEXES

Listing du code source (partiel ou, plus rarement complet)

Guide(s) d'utilisation et/ou guide de l'administrateur

Etat ou « dump » de la configuration des équipements (routeur, switch, robot, etc.).

Extraits de catalogue, documentation de fabricant, etc.