

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..... | 4 |
| 1.5.3 | Fonctionnalités requises (du point de vue de l'utilisateur)..... | 4 |
| 2 | PLANIFICATION INITIALE..... | 4 |
| 3 | ANALYSE FONCTIONNELLE..... | 4 |
| 3.1.1 | Chambre | <i>Erreur ! Signet non défini.</i> |
| 3.1.2 | SPA | <i>Erreur ! Signet non défini.</i> |
| 3.1.1 | Salle de logistique..... | <i>Erreur ! Signet non défini.</i> |
| 3.1.2 | Propositions..... | 6 |
| 4 | RÉALISATION | 7 |
| 4.1 | INSTALLATION DE L'ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL..... | 7 |
| 4.2 | INSTALLATION | 7 |
| 4.3 | DÉROULEMENT EFFECTIF | 7 |
| 4.4 | EXPLICATION DU PROCESSUS D'INTÉGRATION | 8 |
| 5 | TESTS..... | 9 |
| 5.1 | STRATÉGIE DE TEST | 9 |
| 5.2 | DOSSIER DES TESTS..... | 9 |
| 5.3 | PROBLEMES RESTANTS | 9 |
| 5.4 | PROCESSUS D'INTÉGRATION | 9 |
| 6 | CONCLUSION..... | 9 |
| 6.1 | BILAN DES FONCTIONNALITÉS DEMANDÉES..... | 9 |
| 6.2 | BILAN DE LA PLANIFICATION | 10 |
| 6.3 | BILAN PERSONNEL | 11 |
| 7 | DIVERS..... | 11 |
| 7.1 | JOURNAL DE TRAVAIL | 11 |
| 7.2 | BIBLIOGRAPHIE | 11 |
| 7.3 | WEBOGRAPHIE..... | 11 |
| 8 | ANNEXES | 11 |

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 durant 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.

Au début du projet, des groupes ont été tirés au sort. J'ai été sélectionner dans une équipe accompagnée de Eithan Sanchez Fillipe et de Viktor Guisan. Nous avons choisi de construire un hôtel de luxe.

(ICT Formation professionnelle, 2023)

1.3 Matériel et logiciels à disposition

- 1 poste de travail ETML
- Infrastructure IceScrum dédiée : etml.icescrum.com
- Logiciel libre imposé : SweetHome3D

[A compléter par ce qui est nécessaire pour le démarrage ...](#)

1.4 Prérequis

Pour pouvoir effectuer le projet ce projet durant ce module certain prérequis doit être pris en compte. Certaine théorie doit être connue par le réalisateur du projet. En principe, nous aurons besoin de connaître la théorie du module ICT306 qui nous apprend comment gérer un projet avec scrum ([Plus d'information](#)). Donc dans la liste des prérequis voici ce qui pourrait y avoir :

- Avoir suivi et compris le module n°306

[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

Le projet consiste à finaliser la construction d'un immeuble de 5 étages dans SweetHome3D.

La structure de base du bâtiment est fournie et doit être utilisée.

L'objectif du projet est de mettre en pratique et de démontrer la maîtrise des techniques de gestion de projet agile étudiées en ICT-306.

Des équipes de 3 personnes doivent terminer la construction d'un bâtiment de leur choix tout en prenant la base d'un bâtiment fourni par l'enseignant.

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

Nous imaginons que l'identité des futurs utilisateurs de notre hôtel seront des voyageurs et des touristes.

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)

Notre futur hôtel doit pouvoir fournir à ces utilisateurs des chambres, de l'hygiène, de la nourriture et des activités pour tous âges.

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, ...

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.

Durant le premier sprint, nous avons pris connaissance des principes de base du module 306, rédiger les user stories et planifier le projet.

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 situé au 2e, 3e et 4e étage selon le plan joint sachant que les salles sont situés de la même manière à l'étage 2, 3 et 4. |

3.1.1 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 linges 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 etage | A cotés 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 Sur chaque étages sauf le rez, Il y a une salle de logistique placer pour faciliter le nettoyage des chambres de l'étage. |
| Uniquement pour le staff | Quand je rentre dans une des salles de logistique, il y a un petit panneau indiquant que cette pièce est réserver au personnel |
| Armoire de stockage cadeau | 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 chocolats 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. |
| lumière | 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. |
| lavabo | Dans la salle il y a à côté des des machines à laver un lavabo professionnel |
| étagère | 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. |
| produits de nettoyage | |
| Placement de la salle à l'étage | La salle de logistique est placé comme sur les images jointe sachant que la salle de logistique est la même à l'étage 1 à 5 |

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. |
| Derrière 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 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 RÉALISATION

4.1 Installation de l'environnement de travail

Ce projet a été réalisé avec l'aide de la version 7.2 de Sweet Home 3d.
Tous les fichiers produit ou nécessaire au projet ont été stocké dans un repository GitHub qui permet la gestion facile des modifications. (Le repository Github est disponible [ici](#))

- 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.)
 - Arborences des documents produits.
 - Comment accéder au code (repository)

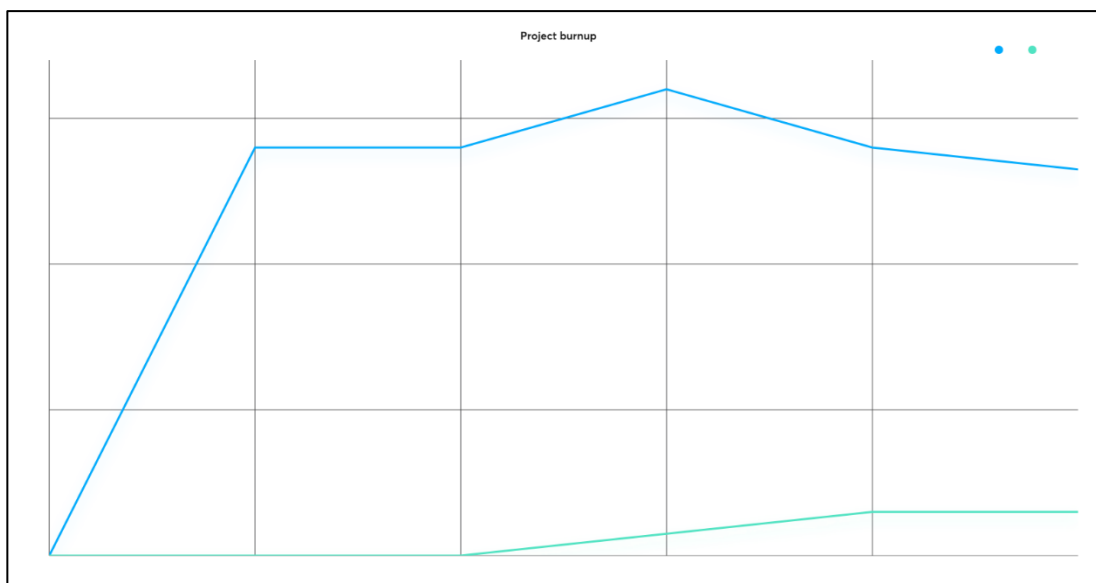
4.2 Installation

Chaque user story correspond à une salle ou à un type de salle. Chaque salle est construite par une personne du groupe différente que celle qui a écrit la user story correspondante.
Après la construction de plusieurs salles, les salles sont copié dans un fichier 3d .sh3d (extension des fichier de Sweet home 3d)

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

4.3 Déroulement effectif

On reprend la liste des sprints et on fait le bilan du point de vue résultat (Sprint Review) et méthodologie (Retrospective)
montrer burn up et vélocité, utilisez ces indicateurs pour rédiger le bilan du projet

**Sprint n°1 :**

Le premier sprint correspond à la durée pendant laquelle nous avons commencé à apprendre ce module et que nous avons créé la majorité des User Stories comme il est possible de le voir (ligne bleu) sur le graphique.

Sprint n°2 :

C'est pendant le deuxième sprint que nous avons commencé à réaliser les constructions liées aux user stories. Nous avons commencé comme prévu à créer les constructions du Restaurant et de la Réception. Malheureusement aucune construction n'a été terminée durant ce sprint.

Sprint n°3 :

Pendant le sprint n°3, nous avons réussi à terminer la Réception et la salle de jeu. Puis nous avons commencé à créer la construction de la cuisine, le bar et la salle de jeu.

Sprint n°4 :

Nous avons pu terminer le Restaurant durant ce sprint et la construction de la salle de sport, des Vestiaires client et des chambres ont débutés.

Sprint n°5 :

Durant ce sprint nous avons réussi à terminer : la cuisine, le bar, les vestiaires client, des chambres, de la salle de sport et de la salle de logistique. Malheureusement, nous avons remarqué que nous n'allions pas réussir à faire la construction du SPA donc nous avons fait l'intégration de tous nos constructions durant ce sprint pour pouvoir livrer notre travail.

4.4 Explication du processus d'intégration

J'ai effectué le processus d'intégration en copiant-collant chaque pièce dans un fichier d'intégration durant le sprint 5. Pour faire ceci j'ai dû supprimer sur chaque fichier de construction d'une seule salle, les murs et les objets présents dans la base de la construction fournie par le product owner pour pouvoir copier-coller sans doublant.

qui la fait, quand, où va le résultat,...

5 TESTS

5.1 Stratégie de test

Pour la construction de notre hôtel de luxe, nous avons décidé de tester la validité de nos constructions de la manière suivante. Les tests seront effectués uniquement dans le but de vérifier le respect des User Story.

Nous allons utiliser les tests d'acceptances pour chaque User story sachant qu'une user story correspond à la construction d'une salle ou d'un type .

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

5.2 Dossier des tests

Comme expliquer durant la Stratégie de test nous avons vérifier chaque construction produite par l'équipe pour vérifier la validité comparer au user stories qui ont été écrite.

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 .

5.3 Problèmes restants

Durant le cours du sprint 2, 3 et 4 nous avons eu des problèmes avec la clarté de nos user stories. Elle n'était pas SMAAAR comme c'était demandé.

J'ai eu un problème avec Github qui ne supporte pas le transfert de fichier de taille supérieure à 100 MB sans module complémentaire. J'ai finalement opté pour la solution d'intégrer un lien redirigeant vers le fichier mesurant plus de 100 MB.
Les fichiers mesurant plus de 100 MB sont le fichier de la construction de la salle de sport et celui de l'intégration.

Liste des bugs répertoriés avec

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

5.4 Processus d'intégration

J'ai fait l'intégration, la dernière mise à jour fut le (4.03.2024) le livrable se trouve dans mon repository dans le dossier Livrables et Projets ([ici](#))

6 CONCLUSION

6.1 Bilan des fonctionnalités demandées

Voici la liste des User Stories validés avec leurs statues.

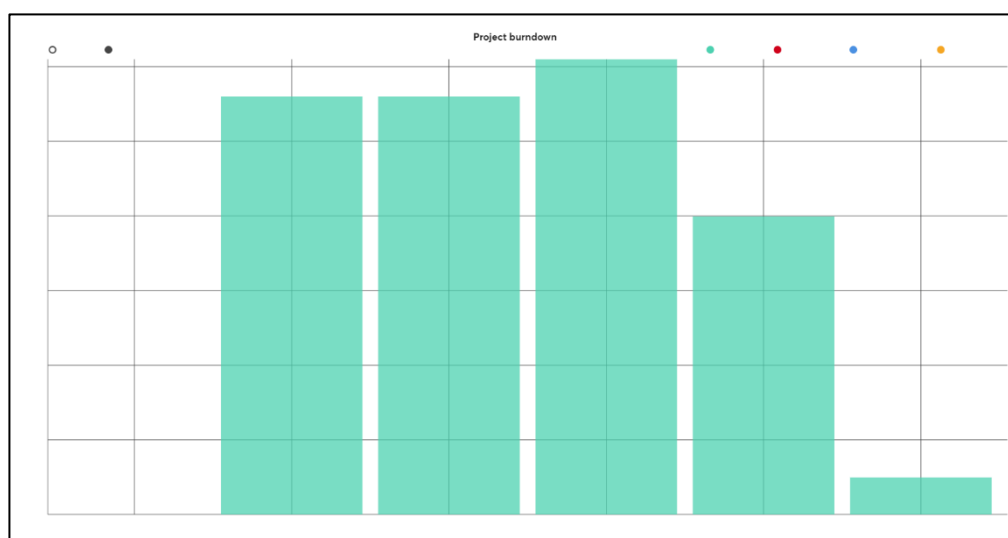
| Salle ou User Story | Statut de la construction |
|---------------------|---------------------------|
|---------------------|---------------------------|

| | |
|---------------------|---------------|
| Salle de jeu | Terminé |
| Salle de Logistique | Terminé |
| Réception | Terminé |
| Restaurant | Terminé |
| Bar | Terminé |
| Vestiaire Client | Terminé |
| Cuisine | Terminé |
| Salle de sport | Terminé |
| Chambre | Terminé |
| SPA | Pas Commencer |

Nous pouvons alors supposer que nous avons réalisé 90 % du projet si nous supposons qu'il n'y pas d'user stories plus compliquer que les autres. Nous allons nous basé sur les efforts que nous avons attribués à chaque user stories pour faire le calcul. Le résultat indique que nous avons fait ~40% du projet.

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.

6.2 Bilan de la planification



Après avoir calculer l'estimation du nombre de sprint que nous aurions besoin encore après le sprint n°4 nous avons obtenu comme résultat 25 sprints. Ceci veut dire que nous devrions travailler encore durant 25 sprints soit dans notre cas 25 semaines.

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.

6.3 Bilan personnel

Notre projet consistait à construire un hôtel en utilisant de la gestion de projet et la méthodologie SCRUM, qui permet de gérer des projets de manière agile. Cela nous a permis de mener ce projet de façon structurée et suivie, ce qui améliore la collaboration entre l'équipe, la gestion de projet, etc. et l'utilisation d'outils comme IceScrum et IceTools permettent d'automatiser certaines tâches, ce qui fait gagner du temps lors de la gestion du projet.

Ce qu'il faudrait garder :

- Les outils tels que IceScrum et IceTools
- L'agilité du planning grâce à la méthodologie « SCRUM »

Ce qu'il faudrait améliorer :

- Ecriture des User Stories au début du projet pour éviter les Backlog Grooming

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-ce que ce projet m'a appris ?

Suite à donner, améliorations souhaitables, ...

Remerciements, signature, etc.

7 DIVERS

7.1 Journal de travail

Le Journal de travail se trouve dans le dossier livrable du repository (journal.pdf)

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.

7.2 Bibliographie

Aucun livre a été utilisé durant ce projet

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

7.3 Webographie

- Bibliothèque de modèle 3d :
 - <https://3dwarehouse.sketchup.com/>
 - <https://www.sweethome3d.com/fr/importModels.jsp>

Références des sites Internet consultés durant le projet.

8 ANNEXES

- [Repository GitHub](#)
- [Annexes supplémentaires](#)

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.