# Cahier des charges

Outil de management Planning-poker

Auteurs : Massine Merouane, Kevin Amadji, Benoit Danglades

Contexte du Projet

Le but, permettre de démocratiser une pratique de management appelée Planning Poker.

Planning Poker permet d’affiner les prédictions de combien de temps un sprint pour implémenter une évolution. Le responsable d’équipe lance une session de vote en jours ou points et au terme de cette session un date est choisie pour la durée du sprint à venir.

L’outil permettra de créer des sessions de vote et d’en stocker les résultats.

# Périmètre du Projet

Cet outil est destiné à l’entreprise pour laquelle nous travaillons, il sera utilisé en interne et permettra aux responsables d’équipes de créer des sessions et à leurs membres de participer à ces votes. Les administrateur auront eux aussi un accès pour créer/supprimer ou promouvoir des membres.

# Spécifications techniques :

Le choix du langage de programmation s’est porté sur le Java.

Un premier écran de connexion s’affichera au démarrage, un couple identifiant/mot de passe sera requis et permettra de définir un rôle à l’utilisateur, des droits lui seront attribués en fonction de son rôle. L’utilisateur sera donc redirigé vers les pages auxquelles il a accès.

Une table utilisateur sera créée dans une base données MySQL placée sur le serveur et contiendra tous les utilisateurs (Admin, Responsable et Membres).

Une fois l’utilisateur connecté, il pourra alors accéder à une page d’accueil lui proposant de réaliser les différentes actions. L’application sera hébergé sur Heroku lors du passage en production et sur un serveur local le temps des développements.

Des Sessions de vote pourront être créer par le Responsable d’équipe, il va pouvoir y ajouter les membres de son équipe et lancer les votes, tout cela sera réaliser grâce à une table sessions dans la base de données MySQL ainsi qu’une table d’association  « session\_user ». Le Résultat du vote sera également enregistré dans la base de données MySQL dans la table session. Chaque session aura un ID unique.

Les membres quant à eux vont pouvoir voir les sessions en cours dont ils sont membres et auront la possibilité de voter lorsqu’un vote sera ouvert par le responsable. Leur vote sera stocké en mémoire dans l’application dans un élément liste. Cet élément Liste va nous permettre d’afficher par la suite les extrêmes du vote afin qu’ils puissent se réunir avant de lancer un nouveau vote. Une fois le vote terminé le résultat est enregistré en base.

Les administrateurs quant à eux pourront ajouter/supprimer/promouvoir des utilisateurs dans l’application.