



MobiScore

**« Pour un match sans accroc, optez pour
notre solution de pro ! »**

**« Notre solution numérique permet le suivi ludique d'un
match de squash tout en facilitant son arbitrage. »**

Charte de projet

Version 1.4

30/01/2020

Historique des révisions

Date	Version	Description	Auteur	Relecteur
30/09/2019	1.0	Rédaction	Théophile Diot	Yohan Pradeau
21/10/2019	1.1	Correction	Théophile Diot	
25/10/2019	1.2	Correction	Yohan Pradeau	
14/01/2020	1.3	Correction	Yohan Pradeau	
27/01/2020	1.4	Correction	Tanguy Meunier	Théophile D.

Table des matières

1.	Introduction.....	4
1.1	But du document.....	4
1.2	Résumé et remise en contexte	4
1.3	Problématique	4
1.4	Mission	5
2.	Rôles et responsabilités	5
2.1	Parties prenantes, rôles et coordonnées.....	5
2.2	Organigramme de synthèse.....	5
3.	Modalités de déroulement du projet	6
3.1	Evaluation des charges et calendrier cible	6
3.2	Gestion du planning	6
3.3	Gestion du reporting	7
3.4	Gestion de la documentation	8
3.5	Règles de validation.....	8

1. Introduction

1.1 But du document

Ce document est une charte de projet produit par l'équipe MOBISCORE. La charte de projet est un élément clef de la phase de construction d'un projet. Elle va présenter de manière synthétique les rôles et responsabilités du projet ainsi que les principales étapes du planning de réalisation.

1.2 Résumé et remise en contexte

Le **Squash** est un sport de raquette qui se joue sur un terrain de jeu entièrement entouré de murs ou éventuellement de paroi(s) complètement vitrée(s) pour permettre la présence de spectateurs lors des tournois internationaux. Il consiste à frapper une petite balle noire, de telle sorte que son adversaire ne puisse pas la reprendre. À durée égale, le squash est l'un des sports les plus dépensiers en calories. L'autre particularité de ce sport est que les deux joueurs partagent et défendent alternativement la même surface de jeu. Cette spécificité met parfois les deux joueurs en interférence, on dit qu'il y a alors une situation de let.

Un aspect de ce contexte est l'association "les tontons squasheurs" qui est client du projet. Une association dynamique qui a réussi à monter deux équipes de compétition à Montauban, l'une d'elles est au plus haut niveau régional cette année. Outre une convivialité parmi les meilleurs de la région, l'association a aussi un logo et une identité à part.

Ce projet nous est parvenu par un professeur du lycée Antoine-Bourdelle, qui souhaite faciliter le travail des arbitres en permettant le suivi du score et des côtés de service simplifié, la gestion des litiges et diverses interférences. Aussi, il souhaite faciliter la compréhension de l'état du match par les joueurs en se servant d'un panneau à LED pour afficher le score des joueurs, les sets, ainsi que le côté servant.

Notre projet consiste à créer l'application utilisée par les arbitres afin de modifier le score directement via son smartphone Android.

1.3 Problématique

L'affichage de score du jeu de squash est souvent difficile de par la rapidité du jeu et la complexité des changements de sens du terrain. Les scores n'étant affichés qu'en petit sur une tablette, les joueurs n'ont souvent pas le temps de voir où ils en sont dans le jeu. D'où la problématique suivante :

Comment faciliter la compréhension de l'état du match au jeu de squash ?

1.4 Mission

Ce projet a pour but de réaliser une application permettant à l'arbitre de gérer les scores du jeu de squash et ainsi d'envoyer ces informations à un afficheur permettant aux joueurs de se repérer.

Les aspects importants du projet :

- Le projet fut entrepris à la suite d'une problématique d'affichage des scores.
- Ce produit est destiné aux arbitres arbitrant le jeu de squash au lycée Antoine-Bourdelle.
- Ce projet aura des répercussions sur la compréhension du match pour les joueurs de squash.

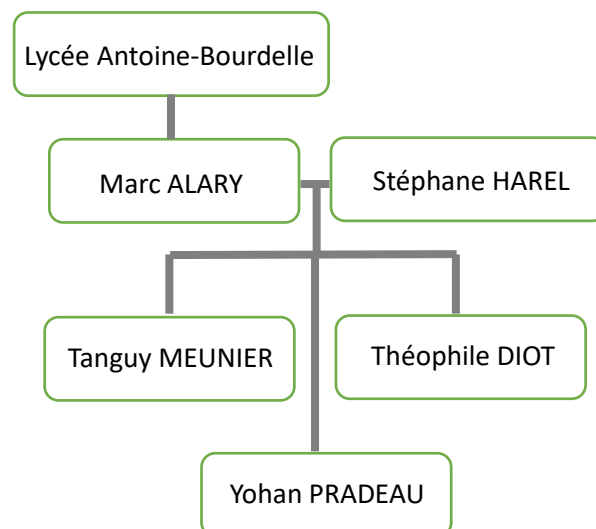
2. Rôles et responsabilités

2.1 Parties prenantes, rôles et coordonnées

Nom	Prénom	Semestre Société	Coordonnées	Catégorie	Rôle
ALARY	Marc	Lycée Antoine-Bourdelle	Marc.Alary@ac-toulouse.fr	Client	Product Owner
HAREL	Stéphane	IN'TECH SUD	s.harel@intech-sud.fr	Formateur/DSI	Suiveur
MEUNIER	Tanguy	IN'TECH SUD S4 IL	t.meunier@intech-sud.fr	Étudiant	Développeur
DIOT	Théophile	IN'TECH SUD S4 IL	t.diot@intech-sud.fr	Étudiant	Développeur
PRADEAU	Yohan	IN'TECH SUD S4 IL	y.pradeau@intech-sud.fr	Étudiant	Scrum Master

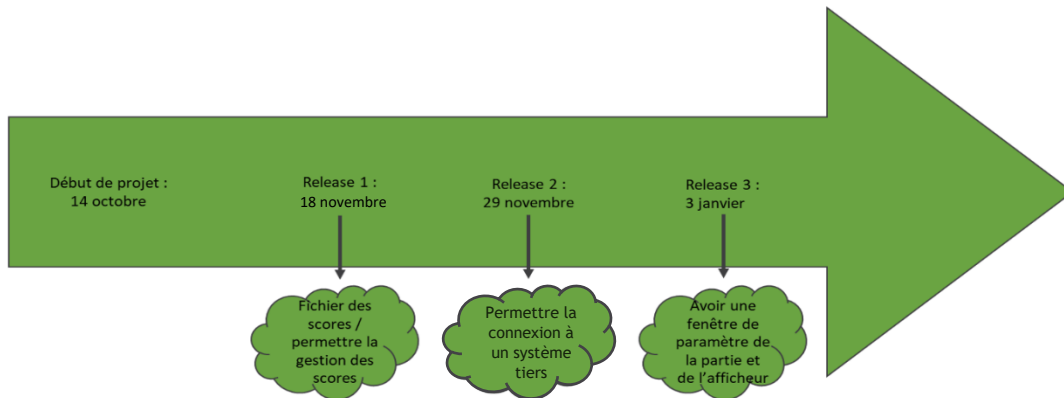
2.2 Organigramme de synthèse

Un organigramme est une représentation schématique des liens et des relations fonctionnelles qui existent entre les éléments et les individus d'une organisation.



3. Modalités de déroulement du projet

3.1 Evaluation des charges et calendrier cible

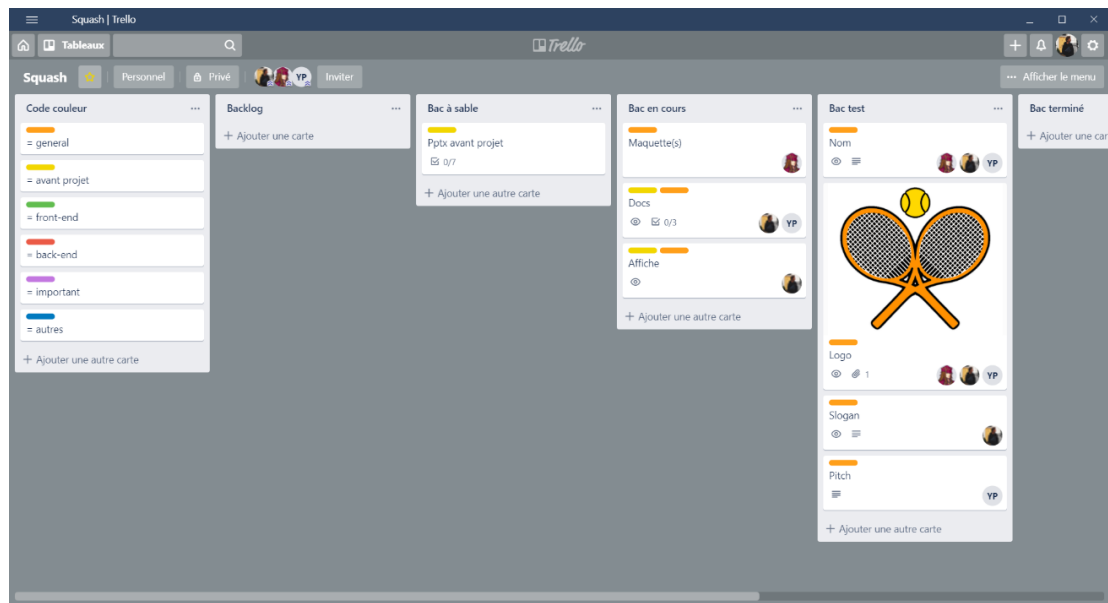


Une moyenne de 50 créneaux est prévue pour réaliser ce projet et à minima notre premier objectif qui constitue notre solution dégradée. A raison d'une cinquantaine de créneaux d'une durée respective de 3h chacun ($3 \times 50 = 150$) nous avons 150 h soit 6,25 jours de travail pour mener à bien ce projet. La charge de totale de travail effectuée sera de quasiment 44 jours.

La solution minimale qui répond à la problématique est une application permettant l'affichage de l'avancée du match et la gestion de celui-ci. Elle doit être fonctionnelle au maximum avant le 15/10/2019, Nous prévoyons cependant de terminer cette tâche pour le 29 novembre (date du point étape), puis nous rajouterons la connexion via wifi à la Raspberry Pi 3B+ pour le 12/11/2019, et enfin, l'intégration de différentes options pour pousser les fonctionnalités de l'application pour le 20/12/2019.

3.2 Gestion du planning

Notre groupe MOBISCORE sera en charge de faire évoluer ce projet jusqu'à sa réussite. Pour y parvenir nous utiliserons la méthode AGILE à savoir des sprints d'une semaine durant lesquels chacun remplira des tâches prédéfinies (chaque tâche sera une granularité d'une fonctionnalité). Tous les vendredis nous déciderons des tâches à effectuer lors de la semaine suivante.



Afin de mener à bien ce projet nous avons mis en place un Trello qui contient différentes cartes :

- Bac à sable : Cette carte contient toutes les tâches qui doivent être effectuée et qui n'ont pas encore été assignée à un membre.
- Bac en cours : Cette carte contient toutes les tâches qu'un membre du groupe a choisi de remplir.
- Bac terminé : Cette carte contient toutes les tâches qui ont été terminées.
- Carte de membre : Chaque membre possède sa propre carte. Ces cartes contiennent les sous-tâches qu'il est en train d'effectuer et toutes les tâches qui sont terminées. Il y a aussi une partie faite pour indiquer les difficultés rencontrées, afin de savoir si un membre rencontre un problème sur une tâche dans le but de trouver une solution à ce problème et ainsi garder une trace de cette solution. Et enfin il y a l'onglet « prochaines étapes » qui est utilisé lorsque qu'un membre a une idée sur une possible évolution de la tâche en cours. À la fin de chaque semaine chaque membre du groupe présentera sa carte afin d'exposer aux autres membres le travail effectué et ses problèmes rencontrés.

3.3 Gestion du reporting

Le reporting est une étape importante pour la réalisation d'un projet. Nous effectuons un compte rendu à chaque fin de semaine. A l'intérieur de ces reportings nous précisons les tâches réalisées et leurs pourcentages de réalisations (0% pas commencée, 100% finie). Ces comptes-rendus nous sont destinés afin d'avoir une trace écrite supplémentaire des actions effectuées durant la semaine passée, mais aussi à notre suiveur Stéphane HAREL afin qu'il soit au courant de l'avancement du projet. Ces reportings sont stockés sur le cloud d'In'tech, où notre suiveur et notre référent en ont l'accès.

COMPTE RENDU N°1 - SEMAINE DU 30/09 AU 04/10

DATE DU RAPPORT	NOM DU PROJET	SCRUM MASTER
4 octobre 2019	Mobiscore	Yohan Praudeau
PARTICIPANTS	REDACTEUR	VERIFICATEUR
Promo S4 IL	Yohan PRADEAU	Théophile DIOT
		Sté (réfèrent) Joris Caga (Suiveur)

PLANNING DE LA SEMAINE

TÂCHES	% EFFECTUÉ	ÉCHÉANCE	RESPONSABLE	REMARQUES
Nom de groupe	100%	04/10	Groupe entier	Mobiscore
Slogan	90%	14/10	Groupe entier	En attente de validation
Pitch	90%	14/10	Groupe entier	En attente de validation
Logo	90%	14/10	Tanguy M	En attente de validation
Doc : Spécifications	80%	14/10	Yohan P	En cours
Doc : Charte de projet	90%	14/10	Théophile D	En cours
Doc : Étude de faisabilité	10%	14/10	Tanguy M	En cours

DESCRIPTION DU TRAVAIL REALISE

Lors de cette semaine nous avons commencé la préparation du groupe avec le nom, le slogan, le pitch ainsi que le logo.
Les documentations sont en cours de création et vérification.

Nom : ~~Mobiscore~~

Slogan (à confirmer) : Pour un match sans accrocs, optez pour notre solution de pro !

Pitch (à confirmer) : Notre solution numérique va permettre un arbitrage efficace et pratique pour le suivi des matchs de squash.

Logo (à confirmer) : 

TACHES A REALISER POUR LA SEMAINE SUIVANTE

Les tâches à faire sont principalement les documentations à finir, ainsi que le rendez-vous commanditaire à planifier et le PowerPoint d'avant-projet à préparer.

3.4 Gestion de la documentation

Tout fichier relatif au développement de la solution devra être stocké sur un dépôt commun aux membres du groupe et devrons suivre certaines règles de nommage :

- Les variables commenceront par une minuscule
- Les variables de classes par un « _ »
- Le nom des fonctions commencera par une majuscule
- Les noms des fonctions propres à une classe suivront elles aussi la règle du Camel Case précédé d'un « _ »
- Les noms des fichiers suivront eux aussi la règle du Camel Case

3.5 Règles de validation

En ce qui concerne les éléments de documentations visuels et/ou textuels, les membres de l'équipe doivent préalablement valider le travail avant de l'adresser au suiveur.