|  |
| --- |
| Projet XYZ |

Pour projet Plot That Line avec XCL

Table des matières

[1 Analyse préliminaire 3](#_Toc175917886)

[1.1 Introduction 3](#_Toc175917887)

[1.2 Objectifs 3](#_Toc175917888)

[1.3 Gestion de projet 4](#_Toc175917889)

[2 Analyse / Conception 4](#_Toc175917890)

[2.1 Gameplay 4](#_Toc175917891)

[2.2 Concept 4](#_Toc175917892)

[2.3 Analyse fonctionnelle 4](#_Toc175917893)

[2.4 Stratégie de test 4](#_Toc175917894)

[3 Réalisation 4](#_Toc175917895)

[3.1 Points de design spécifiques 4](#_Toc175917896)

[*3.1.1* *…* 5](#_Toc175917897)

[*3.1.2* *…* 5](#_Toc175917898)

[*3.1.3* *…* 5](#_Toc175917899)

[3.2 Déroulement 5](#_Toc175917900)

[3.3 Mise en place de l’environnement de travail 5](#_Toc175917901)

[3.4 Description des tests effectués 6](#_Toc175917902)

[3.5 Erreurs restantes 6](#_Toc175917903)

[4 Conclusions 6](#_Toc175917904)

[5 Annexes 7](#_Toc175917905)

[5.1 Manuel de référence 7](#_Toc175917906)

[5.2 Journal de travail 7](#_Toc175917907)

# Analyse préliminaire

## Introduction

Ce projet a été dans le cadre du module I323 de la formation ICT. Le but de ce projet est de réaliser une application avec le langage de programmation C#, le choix du Framework a quant à lui été libre, personnellement j’ai décider de travailler avec Windows Forms pour la simplicité au niveau du graphisme. Le but de cette application et de pouvoir afficher un graphique à partir d’une plage de donnée

### Prérequis

* Module de programmation de base
* Suivie du module I323 de la formation ICT

### Matériel mit à disposition

* Un accès à Internet
* Un ordinateur de l’ETML
* <https://etml.icescrum.com>

## Objectifs

* Afficher le graphique
* Afficher les courbes correspondantes à ma plage de donnée
* Pouvoir appliquer un filtre sur les dates
* Pouvoir appliquer un filtre par pays
* Pouvoir réinitialiser les filtres appliqués
* Pouvoir choisir le type de courbe

*Ce chapitre énumère les objectifs du projet. L'atteinte ou non de ceux-ci devra pouvoir être contrôlée à la fin du projet. Les objectifs pourront éventuellement être revus après l'analyse.*

*Ces éléments peuvent être repris des spécifications de départ.*

## Gestion de projet

***Ce chapitre décrit la méthode de gestion de projet utilisée, ainsi que les éventuelles particularités requises par le contexte et/ou le chef de projet***

# Analyse / Conception

## Domaine

* *Quel est le domaine auquel appartiennent vos données ?*
* *Que représentent-elles ?*
* *Quelles échelles de temps sont pertinentes pour ces données ?*
* *A quel public sont-elles destinées ?*
* *…*

## Concept

* *Diagramme de classe*
* *Diagramme(s) d’état*

## Analyse fonctionnelle

***Reprendre le contenu des User Stories d’IceScrum : Story + tests d’acceptance (avec IceTools) + maquettes***

## Stratégie de test

***Décrire quels sont les MOYENS utilisés pour faire les tests, ne pas décrire les tests à effectuer !!!***

***Décrire l’environnement dans lequel se fait la sprint review***

*Décrire la stratégie globale de test :*

* *types de des tests et ordre dans lequel ils seront effectués.*
* *les moyens à mettre en œuvre.*
* *couverture des tests (tests exhaustifs ou non, si non, pourquoi ?).*
* *données de test à prévoir (données réelles ?)* ***et comment elles seront mises en place****.*
* *les testeurs extérieurs éventuels.*

# Réalisation

## Points de design spécifiques

***Ce chapitre est constitué de plusieurs sous-chapitre.***

***Chaque sous-chapitre explique un point de design technique particulier, quelque chose que vous avez dû inventer pour répondre au besoin et qui ne peut pas s’expliquer par de simples commentaires dans le code.***

***Il s’agit d’explications techniques sur le fonctionnement du système. Les explications sont appuyées par des diagrammes, ou de très brefs éléments de code.***

***NE PAS mettre ici des pratiques usuelles que tout professionnel de la branche connaît déjà. Par exemple, n’EXPLIQUEZ PAS ICI CE QU’EST LE PATTERN MVC.***

***Exemple (simplifié à l’extrême) : Protection contre des formulaires mal intentionnés ou modifiés***

* ***Au moment de générer le formulaire, le script php :***
  + ***Concatène les noms de tous les champs contenus dans le formulaire***
  + ***Calcule un hash SHA256 de la chaîne obtenue***
  + ***Ajoute un input nommé « CSRF » de type hidden dans le form***
* ***A la réception du POST du fromulaire***
  + ***Concatène les noms des indices de $\_POST***
  + ***Calcule un hash SHA256 de la chaîne obtenue***
  + ***Vérifie que la valeur du champ CSRF correspond***

### *…*

### *…*

### *…*

## Déroulement

***Résumer comment s’est passé la réalisation de chaque story, ses difficultés, les alternatives envisagées mais rejetées, ses surprises, …***

## Mise en place de l’environnement de travail

* ***Comment accéder au code source***
* *la liste de tous les fichiers et une rapide description de leur contenu (des noms qui parlent !)*
* *les versions des systèmes d'exploitation et des outils logiciels*
* *la description exacte du matériel*

***Ce chapitre décrit précisément comment un employé qualifié peut recréer l’environnement dans lequel vous avez effectué ce travail***

## Description des tests effectués

***Reprendre les tests d’acceptance d’IceScrum au moyen de la feuille ad hoc d’IceTools***

## Erreurs restantes

*S'il reste encore des erreurs :*

* *Description détaillée*
* *Conséquences sur l'utilisation du produit*
* *Actions envisagées ou possibles*

***Reporter la*** [***dette technique***](https://www.premaccess.com/qu-est-ce-que-dette-technique-comment-la-maitriser/#:~:text=La%20dette%20technique%20survient%20quand,de%20plus%20en%20plus%20fr%C3%A9quents.) ***connue. S’appuyer sur la pratique des // TODO***

# Conclusions

*Développez en tous cas les points suivants :*

* *Objectifs atteints / non-atteints*
* *Points positifs / négatifs*
* *Difficultés particulières*
* *Suites possibles pour le projet (évolutions & améliorations)*

# Annexes

## Journal de travail