

# P\_GestProj – Le bâtiment X de Vennes

---



Sweet  
Home  
3D

Thomas Moreira – Cin1B  
Sebeillon  
Xavier Carrel

# Table des matières

<b>1</b>	<b>SPÉCIFICATIONS.....</b>	<b>4</b>
1.1	TITRE.....	4
1.2	DESCRIPTION.....	4
1.3	MATÉRIEL ET LOGICIELS À DISPOSITION .....	4
1.4	PRÉREQUIS .....	4
1.5	CAHIER DES CHARGES.....	4
1.5.1	Objectifs et portée du projet .....	4
1.5.2	Caractéristiques des utilisateurs et impacts.....	4
1.5.3	Fonctionnalités requises (du point de vue de l'utilisateur).....	4
1.5.4	Contraintes.....	4
1.6	LIVRABLES .....	5
<b>2</b>	<b>PLANIFICATION INITIALE.....</b>	<b>5</b>
<b>3</b>	<b>ANALYSE FONCTIONNELLE.....</b>	<b>6</b>
3.1.1	Un endroit pour manger sur le toit.....	6
3.1.2	Salle de sport.....	6
3.1.3	Vestiaires.....	6
3.1.4	Salle a manger.....	7
3.1.5	Classes .....	7
3.1.6	Salle d'administration Informatique.....	7
3.1.7	Salle Technique.....	7
3.1.8	Toilettes.....	8
3.1.9	Salle de repos .....	8
3.1.10	Parking .....	8
3.1.11	Salle de Reserve .....	9
3.1.12	Classe.....	9
3.1.13	Toilettes d14.....	9
<b>4</b>	<b>RÉALISATION .....</b>	<b>10</b>
4.1	INSTALLATION DE L'ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL.....	10
4.2	RESSOURCES EXTÉRIEURES.....	10
4.3	DÉROULEMENT EFFECTIF .....	10
SPRINT 2	.....	<b>ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.</b>
USER STORIES EFFECTUÉS :	.....	<b>ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.</b>
-TOILETTES	.....	<b>ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.</b>
-VESTIAIRES	.....	<b>ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.</b>
-SALLE À MANGER	.....	<b>ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.</b>
-ENDROIT POUR MANGER SUR LE TOIT	.....	<b>ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.</b>
DANS CE SPRINT, ON A PRESQUE TOUT FINI, JUST UN QUI MANQUE, ÉTANT LES MACHINES DE CARDIO DANS LA SALLE DE SPORT. IL N'Y AVAIT PAS ASSEZ DE PLACE, ET ON PENSE QUE C'EST PARCE QU'ON N'A PAS BIEN FAIT LES TESTS SMAAAR POUR CHAQUE TEST D'ACCEPTANCE. ON TROUVE QU'ON A BIEN TRAVAILLÉ, LE TRAVAIL QU'ON A PLANIFIÉ C'EST BIEN PASSÉ ET TOUT A ÉTÉ FAIT COMME MANDATÉ. EN REVANCHE, JE PENSE QUE LA MANIÈRE DONT ON REMPLIT NOTRE JOURNAL DE TRAVAIL POURRAIT S'AMÉLIORER .....		<b>ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.</b>
4.4	JOURNAL DE TRAVAIL .....	10
4.5	PROCESSUS D'INTÉGRATION .....	11
<b>5</b>	<b>TESTS.....</b>	<b>11</b>
5.1	STRATÉGIE DE TEST .....	11
5.2	DOSSIER DES TESTS.....	11
5.3	PROBLÈMES RESTANTS .....	12

<b>6</b>	<b>CONCLUSION.....</b>	<b>19</b>
6.1	BILAN DES FONCTIONNALITÉS DEMANDÉES.....	19
6.2	BILAN DE LA PLANIFICATION .....	19
6.3	BILAN PERSONNEL .....	19
<b>7</b>	<b>ANNEXES .....</b>	<b>19</b>

# 1 SPÉCIFICATIONS

## Titre

### Bâtiment X – Vennes

Un nouveau bâtiment à construire à Vennes qui est écologique est bénéfique pour tout le monde, venant de la Section Informatique de l'ETML.

## Description

A compléter, par une explication du contexte, de la situation, des raisons générales de la mise en route d'un tel projet. Le lecteur doit pouvoir comprendre les motivations du lancement du projet...

## Matériel et logiciels à disposition

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

## Prérequis

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

## Cahier des charges

### 1.1.1 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)

### 1.1.2 Caractéristiques des utilisateurs et impacts

A compléter... Il s'agit tout d'abord d'identifier les personnes qui vont utiliser le produit (c'est-à-dire ce qui va être réalisé durant le projet).  
Décrire le(s) profil(s) de ces personnes et les conséquences que cela va avoir sur la conception (ergonomie, utilisation, etc.)

### 1.1.3 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, ...  
S'appuyer sur la technique « On utilise (le produit) pour ... » pour identifier les fonctionnalités

### 1.1.4 Contraintes

Quelles sont les choses que vous êtes obligés de faire ou d'utiliser, sur lesquels vous n'avez pas votre mot à dire.

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

## Livrables

- Les livrables seront :

- Les constructions .sh3d
  - La comparaison du rapport à celui de la semaine dernière en PDF
  - Le rapport à jour en PDF
  - Le journal de travail en PDF
  - Un fichier .txt
- 
- L'emplacement des fichiers PDF sera dans GitHub, dans la release de la semaine concernée dans le dossier Personnel > Livrables et il y aura un fichier .txt avec le nom qui indique où le fichier des Constructions se trouve.
  - Les constructions seront mises dans le répertoire XCL-306 > KAMION > Constructions, sur Teams.
  - Un message Teams sera envoyé pour notifier que la livraison a été faite.
  - Pour la confirmation de la réception, il faut répondre sur Teams pour qu'on sache si vous aviez reçu les Livrables.
  - L'intégration se trouvera sur Teams XCL-306 > KAMION > Intégration

Cette section décrit tous les livrables du projet, avec pour chacun :

- La description du livrable (fichier .zip, url, document imprimé, composants hardware, ...)
- L'emplacement où il sera déposé
- Les modalités d'annonce de livraison
- Les éventuelles modalités de confirmation de réception.

Chacun des livrables décrits dans cette section fera l'objet d'une évaluation.

## 2 PLANIFICATION INITIALE

Pour ce projet, voici ce qui a été planifié depuis le départ :

Date de début de ce projet le 18 mars 2024

Date de fin de ce projet le 31 mai 2024

Il y a eu 2 semaines de vacances commençant le 29 mars 2024 jusqu'au 14 avril 2024

Pont de l'Ascension le 9 et 10 mai

Lundi de Pentecôte le 20 mai

Nous avons 4 périodes par semaine, pendant 9 semaines

Normalement, ce projet est pour 32 périodes mais vu les congés qu'on a eus, une semaine a été ajoutée donc le projet est de 36 périodes en total.

Sprint 2 :

29 avril – 3 mai

Le sprint review a été fait le 30 avril 2024, à 15h50

Spring 3 :

06 mai – 10 mai

### 3 ANALYSE FONCTIONNELLE

#### 3.1.1 Un endroit pour manger sur le toit

En tant que étudiant Je veux un endroit sur le toit Pour manger	
Tests d'acceptance:	
Parasols	Il y a un parasol par table
Tables	Il y a 10 tables
Chaises	Il y a 40 chaises
Cabane	Il y a une cabane pour pouvoir ranger le materiel
Poubelles	Il y a 3 poubelles
Decoration simple	Il y a de la decoration qui rend l'endriot conviviale
Barriere escalier	Il y a une barriere autour de l'escalier pour que personne tombe de 1 metre
De l'ombre naturelle	Il y a des pillones avec un toit dur sur l'escalier pour que l'eau ne puisse par rentrer

#### 3.1.2 Salle de sport

En tant qu'utilisateur Je veux une salle de sport Pour m'entraîner après les cours	
Tests d'acceptance:	
2 bench	Il y a 2 bench simple
1 leg press	Il y a 1 leg press
1 leg curl	Il y a 1 leg curl
1 leg extension	Il y a 1 leg extension
2 Cable machine	Il y a 2 cable machine
3 Machine de cardio	Il y a 2 vélo d'appartement & 1 tapis de course
3 power rack	Il y a 3 power rack
Lot haltère	Il y a deux paire d'haltère de 2kg à 60kg
Poids	Il y a 10x 25kg, 10x 20kg, 10x 15kg, 14x 10kg, 16x 5kg, 20x 2,5kg, 20x 2kg, 20x 1kg plate

#### 3.1.3 Vestiaires

En tant qu'utilisateur du bâtiment, Je veux des vestiaires Pour pouvoir me changer pour aller à la salle de sport	
Tests d'acceptance:	
Casiers	Il y a 12 casiers à gauche quand je rentre dans la salle
Lumières	Il y a sur le toit deux lumières pour avoir de la lumière dans la salle
Bancs	A droite de la salle il y a des bancs en face des casiers, tout au long du mur appart un petit espace à côte de l'entrée
Porte-manteau	Il y a un porte-manteau dans le petit espace réservé à droite de l'entrée, à côté des bancs
Radiateur	Au fond de la salle, entre les bancs et les casiers il y a un petit radiateur afin de chauffer les vestiaires
Murs	La couleur des murs est gris, et il n'y a pas de texture
Sol	Le sol est d'une couleur vert foncé et il n'y a pas de texture
Porte et fenêtre	A l'entrée il y a une porte d'entrée de 2.10 mètres et il y a une petite fenêtre au dessus du radiateur qui se trouve au fond de la salle
Interrupteur	Il y a un interrupteur à gauche de l'entrée dans la salle
Salle	Les vestiaires se trouvent en salle D02

### 3.1.4 Salle a manger

En tant que étudiant Je veux une salle a l'intérieur Pour manger	
Tests d'acceptance:	
Tables	Il y a 10 tables
Chaises	Il y a 4 chaises par table
3 Micro-ondes	Il y a un endroit pour 3 micro-ondes. Ces micro-ondes doivent etre sur des meubles et tous regroupees
Entrees	Il y a une porte qui viens de l'interieur et une porte qui viens de l'exterieur
Fenetres	Il y a 6 fenetres
Poubelles	Il y a une poubelle de chaque type
Salle	La salle est dans la salle d08
Horloge	Il y a une grande horloge sur un mur

### 3.1.5 Classes

En tant que étudiant Je veux des classes Pour travailler	
Tests d'acceptance:	
Bureaux	Il y a 18 bureaux pour travailler
Location	Il y a que la salle soit en D16
Ecrans	Il y a 2 ecrans par bureau
Fenetres	Il y a 6 fenetres qui font la hauteur du mur
Chaises	Il y a une chaise par bureau + une pour le prof
Ordinateur	Il y a 1 ordinateur tour par bureau
Clavier + souris	Il y a un clavier et une souris par bureau
Bureau du prof	Il y a un bureau isolee vers le qui face vers le reste de la classe et qui est devans le tableau pour le prof
ecran + tableau	Il y a un tableau et un tres grand ecran a cote du bureau du prof

### 3.1.6 Salle d'administration Informatique

En tant qu'Informaticien Je veux une salle d'administration Informatique Pour gérer les utilisateurs et les logiciels des machines	
Tests d'acceptance:	
Bureaux	Il y a 8 bureaux dont 3 bureaux qui se trouvent au fond, 3 au milieu et 2 à 3 mètres de la porte d'entrée
Décoration	Au fond de salle il y a une plante sur chaque coin de la salle
Portes et fenêtres	Il y a une porte d'entrée de 2.10 mètres pour entrer dans la salle, il y a les murs extérieurs qui sont en vitre , dont il y a 40cm d'équart entre le mur et la vitre
PC	Sur les bureaux, il y a un clavier, une souris, deux écrans et un bloc de notes au coin de la table. En dessous de chaque bureau, il se trouve un PC (boîtier)
Lumière	Sur le toit, il y a 4 lumières qui sont pendues, ils mesurent 30cm et ils sont situées au milieu du toit
Logo	Il y a un logo Impero sur le mur à droite de la salle.
Tapis	Sur le sol, il y a un tapis qui couvre tout le sol de la salle, en gris.
Tableau de tâches	Il y a un tableau blanc au fond pour écrire les tâches urgentes.

### 3.1.7 Salle Technique

En tant que étudiant Je veux une salle Technique Pour pouvoir avoir des serveurs et autres matériaux	
Tests d'acceptance:	

Serveur	Il y a 2 boîtes de serveurs ou on peut rentrer des racks
Fenêtres	Il y a 2 fenêtres
refroidissement	il y a un moyen de refroidissement pour la salle
armoires	il y a 3 armoires pour stocker des choses
Endroit	la salle technique est dans d17
Poste de travail	Il y a au un poste de travail avec un ordinateur, un bureau, une souris et un clavier
Goulotte	Il y a une goulotte
Echelle	il y a une échelle

### 3.1.8 Toilettes

En tant qu'utilisateur du bâtiment Je veux des toilettes Pour pouvoir faire mes besoins et me laver les mains	
Tests d'acceptance:	
Murs	Il faut des murs qui separent chaque toilette, ces murs doit faire au moins 2m20
Toilettes	Il y a 4 toilettes par salle
Salle	La salle de toilettes est en d04
Fenêtres	Il y a 2 fenêtres ouvrables en face de la porte d'entrée
Sol	Il y a du carlage par terre avec une texture de plaques en gris
Lavabo	Il y a deux lavabos avec un miroir chacun
Poubelle	Il y a une poubelle à droite de la porte d'entré
Savon + secheur	Il y a des distributeurs de savon et un appareil à secher sur le même mur que le lavabo

### 3.1.9 Salle de repos

En tant qu'utilisateur du bâtiment Je veux une salle de repos Afin de pouvoir me reposer pendant mes pauses	
Tests d'acceptance:	
3 canapé	Il y a 3 canapé sur chaque coter des murs sauf le mur d'entrer
2 pouffe	Il y a 2 pouffe
1 baby foot	Il y a 1 baby foot au milieu de la salle
2 télé connecter a des pc's	Il y a 2 télé connecter a des pc's
1 tapis	Il y a 1 tapis de style moderne au milieu de la salle
Led rgb	Il y a une led rgb au coins de la salle
2 Fenetres au mur donnant sur l'exterieur	Il y a 2 fenetres au mur donnant sur l'exterieur
5 Tableaux	Il y a 5 tableaux de style moderne

### 3.1.10 Parking

En tant que personne conduisant un véhicule à deux ou 4 roues Je veux un parking Pour pouvoir parquer mon engin en venant a Vennes	
Tests d'acceptance:	
40 places de moto	Il y a 40 places moto situer derrière le bâtiment
20 places voiture	Il y a 20 places voiture situer derrière le parking moto
Marquage au sol	Il y a des marquages blanc au sol
Toit pour moto	Il y a un toit pour le parking moto
Route pour parking	Il y a une route qui relie le parking a la route principale
placement moto	Il y a les places moto coller au dos du batiment



Flèches de sortie	Il y a des flèches qui situe la sortie du parking
Casier pour casques	Il y a des casiers situer dans le bâtiment avec la fonction de pouvoir y mettre son casque

### 3.1.11 Salle de Reserve

En tant que professeur, Je souhaiterais une salle de Reserve, Afin de pouvoir changer ou remplacer du matériel, en cas de besoin ou d'urgence

Tests d'acceptance:	
Salle	La salle se trouve en d15
Meuble de stockage	Il y a trois meubles de stockage avec 4 étages chacun, les étages ont 40 cm entre chacun
Force meubles	Chaque meuble de stockage porte au moins 4 PC (tours)
Lumière	Il y a une lumière ronde 20cmX20cm sur le plafond
Murs	La couleur des murs est gris, et il n'y a pas de texture
Sol	Il y a un sol d'une couleur gris foncé et il n'y a pas de texture
Fenetre	Il y a une fenêtre de 80cm de haut sur 30cm de large coulissante au fond de la salle
Interrupteur	Il y a un interrupteur à gauche de la porte d'entrée, afin d'allumer la lumière
Caisse à outils	Il y a la caisse à outils 'Technocraft Boîte à outils Professional 35 pièces'

### 3.1.12 Classe

En tant que étudiant Je veux des classes Pour travailler

Tests d'acceptance:	
Bureaux	Il faut au minimum 18 bureaux pour travailler
Location	Il faut que la salle soit en D13
Ecrans	Il faut 2 ecrans par bureau
Fenêtres	Il faut minimum 6 fenetres qui font la hauteur du mur
Chaises	Il faut une chaise par bureau + une pour le prof
Ordinateur	Il faut 1 ordinateur tour par bureau
Clavier + souris	Il faut un clavier et une souris par bureau
Bureau du prof	Il faut un bureau isolee vers le qui face vers le reste de la classe et qui est devans le tableau pour le prof
TV + tableau	Il faut un tableau et une TV

### 3.1.13 Toilettes d14

En tant qu'utilisateur du bâtiment Je veux des toilettes Pour pouvoir faire mes besoins et me laver les mains

Tests d'acceptance:	
Murs	Il faut des murs qui separent chaque toilette, ces murs doit faire au moins 2m20
Toilettes	Il y a 5 toilettes par salle
Salle	La salles de toilettes est en d14
Fenêtres	Il y a 2 fenêtres ouvrables en face de la porte d'entrée
Sol	Il y a du carlage par terre avec une texture de plâques en gris
Lavabo	Il y a deux lavabos avec un miroir chacun
Poubelle	Il y a une poubelle à droite de la porte d'entré
Savon + secheur	Il y a un distributeur de savon entre les lavabos et un appareil à secher sur le même mur que le lavabo

## 4 RÉALISATION

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

### Ressources extérieures

Cette partie décrit toutes les ressources qui ont été utilisées dans le cadre du projet et qui n'avaient pas été fournies au départ.

Pour chaque ressource, expliquer les raisons de ce choix. Pourquoi en avez-vous eu besoin ? Y avait-il d'autres possibilités ? Pourquoi avoir choisi celle-ci plutôt qu'une autre ?...

### Déroulement effectif

#### Sprint 2

User stories effectuées :

Vestiaires  
Toilettes  
Un endroit pour manger sur le toit  
Salle à manger

Rétrospective :

Dans ce sprint, on a presque tout fini, juste un qui manque, étant les machines de cardio dans la salle de sport. Il n'y avait pas assez de place, et on pense que c'est parce qu'on n'a pas bien fait les tests SMAAAR pour chaque test d'acceptance. On trouve qu'on a bien travaillé, le travail qu'on a planifié c'est bien passé et tout a été fait comme mandaté. En revanche, je pense que la manière dont on remplit notre journal de travail pourrait s'améliorer

#### Sprint 3

User stories effectuées :

Parking  
1 classe sur 2 a été effectuée  
Salle technique  
Salle d'administration Informatique  
Toilettes D14

Rétrospective :

Dans ce sprint, les choses ne sont pas forcément allées comme prévu. Thomas a fini 1 salle alors que c'était planifié de faire 2 car il ne pensait pas mettre autant d'effort dessus qu'il en a mis, Romain n'a pas fini ses deux Classes, mais il a presque fini la salle de Repos. Samuel a fait ses deux salles. On pense qu'on peut mieux faire la semaine prochaine, car cette fois on avait un léger souci de gestion de temps.

## **Sprint 4**

User stories effectués :

Classe (D16)  
Salle de repos (fini)  
Salle de réserve  
Librairie informatique

Ce sprint s'est déroulé exactement comme prévu. Nous avons eu aucun souci et les objets dans le back log a duré la bonne longueur. Ce sprint devrait être la base pour les derniers sprints, et nous devons faire en sorte de metre la même valeur d'efforts pour les sprints suivants

## **Sprint 5**

User stories effectuées :

Couloir Rez  
Couloir 1er  
Couloir entrée

Le sprint numéro 5 s'est bien passé. Romain a sous-estimé le temps que prend l'entrée est a pensé pouvoir faire le jardin aussi, qui a été faux. Thomas à réussi à faire le couloir du rez a temps et Samuel a pu faire sa salle, comme prévu. Nous n'avions pas pu faire le jardin car, nous avons fini les User Stories qui étaient initialement faites. Mais, puisqu'il nous restait de la place dans le bâtiment nous avons dû faire de nouvelles User Stories et cela nous a pris du temps. Finalement on a bien travaillé et notre bâtiment sera bientôt fini. Il nous reste qu'à rendre ce bâtiment eco-friendly et finir les salles restantes, ce qu'on pense finir la semaine prochaine, qui sera la dernière.

## **Journal de travail**

En ici quel est le format du journal de travail et comment il va être maintenu tout au long du projet.  
Ne pas mettre le journal de travail lui-même ici ! (mais on peut mettre une référence sur un fichier externe).

## **Processus d'intégration**

Pour l'intégration, nous avons pris chaque fichier sh3d de chaque membre de l'équipe, puis nous avons d'abords effacé tout sauf la salle qui a été créé. Ensuite, on a fait CTRL+C et nous l'avons collé sur le fichier principal qui aura toutes les salles collées, avec CTRL+V.

# **5 TESTS**

## **Stratégie de test**

Pour la stratégie de test, on commence avec le Sprint Review, et on vérifie la pièce créée sur le poste où elle a été créée. Ensuite, on compare la pièce avec les tests d'acceptance puis on vérifie si tout est juste. On fait cela avec toutes les pièces. Pour l'intégration, Samuel va prendre toutes les pièces qui seront envoyées par Teams, et il va les copier depuis le fichier de la pièce, et coller sur le fichier d'intégration. On vérifie que les salles sont posées sur la salle qui a été attribuée, et

pas deux salles sur le même endroit. Après ça on sauvegarde et on le dépose dans le répertoire de Livrables.

## Dossier des tests

### 5.1.1 Sprint 2

#### Salle de sport

2 bench	Il y a 2 bench simple	OK 30 Apr
1 leg press	Il y a 1 leg press	OK 30 Apr
1 leg curl	Il y a 1 leg curl	OK 30 Apr
1 leg extension	Il y a 1 leg extension	OK 30 Apr
2 Cable machine	Il y a 2 cable machine	OK 30 Apr
3 Machine de cardio	Il y a 2 vélo d'appartement & 1 tapis de course	OK 6 May
3 power rack	Il y a 3 power rack	OK 30 Apr
Lot haltère	Il y a deux paire d'haltère de 2kg à 60kg	OK 30 Apr
Poids	Il y a 10x 25kg, 10x 20kg, 10x 15kg, 14x 10kg, 16x 5kg, 20x 2,5kg, 20x 2kg, 20x 1kg plate	OK 30 Apr

#### Un endroit pour manger sur le toit

Parasols	Il y a un parasol par table	OK 30 Apr
Tables	Il y a 10 tables	OK 30 Apr
Chaises	Il y a 40 chaises	OK 30 Apr
Cabane	Il y a une cabane pour pouvoir ranger le materiel	OK 30 Apr
Poubelles	Il y a 3 poubelles	OK 30 Apr
Decoration simple	Il y a de la decoration qui rend l'endriot conviviale	OK

		30 Apr
Barriere escalier	Il y a une barriere autour de l'escalier pour que personne tombe de 1 metre	OK 30 Apr
De l'ombre naturelle	Il y a des pillones avec un toit dur sur l'escalier pour que l'eau ne puisse par rentrer	OK 30 Apr

## Salle a manger

Tables	Il y a 10 tables	OK 30 Apr
Chaises	Il y a 4 chaises par table	OK 30 Apr
3 Micro-ondes	Il y a un endroit pour 3 micro-ondes. Ces micro-ondes doivent etre sur des meubles et tous regroupees	OK 30 Apr
Entrees	Il y a une porte qui viens de l'interieur et une porte qui viens de l'exterieur	OK 30 Apr
Fenetres	Il y a 6 fenetres	OK 30 Apr
Poubelles	Il y a une poubelle de chaque type	OK 30 Apr
Salle	La salle est dans la salle d08	OK 30 Apr
Horloge	Il y a une grande horloge sur un mur	OK 30 Apr

## Vestiaires

Casiers	Il y a 18 casiers contre le mur à gauche quand je rentre dans la salle avec 2 casiers empilles car collone. Les 12 casiers font 1m de hauteur et 100cm de large et 50cm de profondeur	OK 30 Apr
Lumières	Il y a sur le plafond deux lumières au centre avec un espace de 1m entre les 2	OK 30 Apr
Bancs	A droite de la salle il y a des bancs en face des casiers, tout au long du mur appart un espace de 60cm à côte de l'entrée	OK 30 Apr
Porte-manteau	Il y a un porte-manteau dans le petit espace réservé à droite de l'entrée	OK 30 Apr
Radiateur	Au fond de la salle, entre les bancs et les casiers il y a un radiateur de 80cm de haut	OK 30 Apr
Murs	La couleur des murs est gris, et il n'y a pas de texture	OK 30 Apr

Sol	Le sol est d'une couleur vert foncé et il n'y a pas de texture	OK 30 Apr
Porte et fenêtre	Il y a une porte d'entrée de 2.10 mètres au milieu du mur et il y a une petite fenêtre au dessus du radiateur qui se trouve au fond de la salle, mesurant 90x120cm	OK 30 Apr
Interrupteur	Il y a un interrupteur à gauche à 20cm de la porte d'entrée	OK 30 Apr
Salle	Les vestiaires se trouvent en salle D02	OK 30 Apr

## Toilettes

Murs	Il y a des murs qui séparent chaque toilette, ces murs font toute la longueur depuis le sol jusqu'au plafond	OK 30 Apr
Toilettes	Il y a 4 toilettes, un WC pour chaque petite salle	OK 30 Apr
Salle	La salle de toilettes est en d04	OK 30 Apr
Fenêtres	Il y a 2 fenêtres ouvrables en face de la porte d'entrée, de taille 50x80cm	OK 30 Apr
Sol	Il y a du carlage par terre avec une texture de plaques en gris	OK 30 Apr
Lavabo	Il y a deux lavabos de 1m avec un miroir chacun, le miroir fait 40x40 cm	OK 30 Apr
Poubelle	Il y a une poubelle à droite de la porte d'entrée, dans le coin	OK 30 Apr
Savon + sècheur	Il y a des distributeurs de savon et un appareil à sécher sur le même mur que le lavabo à 20cm du lavabo	OK 30 Apr

### 5.1.2 Sprint 3

## Toilettes d14

Murs	Il y a des murs qui séparent chaque toilette, ces murs font toute la longueur depuis le sol jusqu'au sol	OK 7 May
Toilettes	Il y a 4 toilettes par salle	OK 7 May
Salle	La salles de toilettes est en d14	OK 7 May
Fenêtres	Il y a 2 fenêtres ouvrables en face de la porte d'entrée, de taille 30x50cm	OK 7 May
Sol	Il y a du carlage par terre avec une texture de plaques en gris	OK

		7 May
Lavabo	Il y a deux lavabos de 1m30 avec un miroir chacun, le miroir fait 20x20 cm	OK 7 May
Poubelle	Il y a une poubelle à droite de la porte d'entrée, dans le coin	OK 7 May
Savon + secheur	Il y a des distributeurs de savon et un appareil à secher sur le même mur que le lavabo à 20cm du lavabo	OK 7 May

## Salle d'administration Informatique

Bureaux	Il y a 8 bureaux dont 3 bureaux qui se trouvent au fond, 3 au milieu et 2 à 3 mètres de la porte d'entrée et ils ont tous 60cm d'écart	OK 7 May
Décoration	Il y a une plante sur chaque coin de la salle	OK 7 May
Portes et fenêtres	Il y a une porte d'entrée de 2.10 mètres pour entrer dans la salle, il y a les murs extérieurs qui sont en vitre , dont il y a 40cm d'écart entre le mur et la vitre	OK 7 May
PC	Sur les bureaux, il y a un clavier, une souris, deux écrans et un bloc de notes au coin de la table comme un poste à l'ETML. En dessous de chaque bureau, il se trouve un PC (boîtier) de taille Mid-Tower	OK 7 May
Lumière	Sur le toit, il y a 4 lumières qui sont pendues, ils mesurent 30cm et ils sont situées au milieu du toit avec 20cm d'écart entre elles	OK 7 May
Logo	Il y a un logo Impero sur le mur à droite de la salle où chaque coin du logo doit toucher au moins une partie de chaque mur	OK 7 May
Tapis	Sur le sol, il y a un tapis qui couvre tout le sol de la salle, en gris.	OK 7 May
Tableau de tâches	Il y a un tableau blanc au fond de 1m x 1.30m	OK 7 May

## Classe

Bureaux	Il faut au minimum 18 bureaux pour travailler	OK 7 May
Location	Il faut que la salle soit en D13	OK 7 May
Ecrans	Il faut 2 écrans par bureau	OK 7 May
Fenêtres	Il faut minimum 6 fenêtres qui font la hauteur du mur	OK 7 May
Chaises	Il faut une chaise par bureau + une pour le prof	OK 7 May

Ordinateur	Il faut 1 ordinateur tour par bureau	OK 7 May
Clavier + souris	Il faut un clavier et une souris par bureau	OK 7 May
Bureau du prof	Il faut un bureau isolee vers le qui face vers le reste de la classe et qui est devans le tableau pour le prof	OK 7 May
TV + tableau	Il faut un tableau et une TV	OK 7 May

## Salle Technique

Serveur	Il y a 2 boites de serveurs ou on peut rentrer des racks	OK 7 May
Fenêtres	Il y a 2 fenetres	OK 7 May
refroidissement	il y a un moyen de refroidissement pour la salle	OK 7 May
armoires	il y a 3 armoires pour stocker des choses	OK 7 May
Endroit	la salle technique est dans d17	OK 7 May
Poste de travail	Il y a au un poste de travail avec un ordinateur, un bureau, une souris et un clavier	OK 7 May
Goulotte	Il y a une goulotte	OK 7 May
Echelle	il y a une echelle	OK 7 May

## Parking

40 places de moto	Il y a 40 places moto situer derriere le bâtiment	OK 7 May
20 places voiture	Il y a 20 places voiture situer derriere le parking moto	OK 7 May
Marquage au sol	Il y a des marquages jaune au sol	OK 7 May
Toit pour moto	Il y a un toit pour le parking moto	OK 7 May
Route pour parking	Il y a une route qui relie le parking a la route principale	OK



		7 May
placement moto	Il y a les places moto coller au dos du bâtiment	OK 7 May
Flèches de sortie	Il y a des flèches qui situe la sortie du parking	OK 7 May
Casier pour casques	Il y a des casiers situer dans le bâtiment avec la fonction de pouvoir y mettre son casque	OK 7 May

### 5.1.3 Sprint 4

## Salle de Reserve

Salle	La salle se trouve en d15	OK 14 May
Meuble de stockage	Il y a trois meubles de stockage avec 4 étages chacun, les étages ont 40 cm entre chacun et le meuble doit faire la longueur du mur	OK 14 May
Force meubles	Chaque meuble de stockage porte au moins 4 PC (tours) de taille Mid-Tower	OK 14 May
Lumière	Il y a une lumière ronde 20cm X 20cm sur le plafond, au milieu	OK 14 May
Murs	La couleur des murs est gris, et il n'y a pas de texture	OK 14 May
Sol	Il y a un sol d'une couleur gris foncé et il y a une texture en bois	OK 14 May
Fenetre	Il y a une fenetre de 80cm de haut sur 30cm de large coulissante au fond de la salle	OK 14 May
Interrupteur	Il y a un interrupteur à 20 cm à gauche de la porte d'entrée	OK 14 May
Caisse à outils	Il y a une caisse à outils 'Technocraft Boîte à outils Professional 35 pièces'	OK 14 May

## Librairie informatique

Salle	La salle doit etre dans d11	OK 14 May
Bureaux	Il y a 15 bureaux	OK 14 May
Ecran	Il y a deux écran par bureau	OK 14 May
Pc Local	Il y a un pc local pour chaque bureaux	OK

		14 May
Prise de courant	Il y a des prises de courants pour pouvoir charger	OK 14 May
Pc Portable	Il y a un moyen de connection aux écran, souris & clavier simple pour les utilisateurs avec un pc portable	OK 14 May
Clavier & souris	Il y a un clavier & souris sur chaque place de travaille	OK 14 May
Tableau blanc	Il y a un tableau blanc au centre du mur oppose a la porte qui fait 1m x 3m	OK 14 May

## Salle de repos

3 canapé	Il y a 3 canapé sur chaque coter des murs sauf le mur d'entrer	OK 7 May
2 pouffe	Il y a 2 pouffe	OK 7 May
1 baby foot	Il y a 1 baby foot au milieu de la salle	OK 7 May
2 télé connecter a des pc's	Il y a 2 télé connecter a des pc's	OK 14 May
1 tapis	Il y a 1 tapis de style moderne au milieu de la salle	OK 7 May
Led rgb	Il y a une led rgb au coins de la salle	OK 14 May
2 Fenetres au mur donnant sur l'exterieur	Il y a 2 fenetres au mur donnant sur l'exterieur	OK 7 May
5 Tableaux	Il y a 5 tableaux de style moderne	OK 7 May

## Classes

Bureaux	Il y a 18 bureaux pour travailler	OK 14 May
Location	Il y a que la salle soit en D16	OK 14 May
Ecrans	Il y a 2 ecrans par bureau	OK 14 May
Fenetres	Il y a 6 fenetres qui font la hauteur du mur	OK 14 May
Chaises	Il y a une chaise par bureau + une pour le prof	OK 14 May
Ordinateur	Il y a 1 ordinateur tour par bureau	OK 14 May

Clavier + souris	Il y a un clavier et une souris par bureau	OK 14 May
Bureau du prof	Il y a un bureau isolée vers le qui face vers le reste de la classe et qui est devant le tableau pour le prof	OK 14 May
ecran + tableau	Il y a un tableau et un très grand écran à côté du bureau du prof	OK 14 May

## Couloir Rez

(Auteur: Samuel Sallaku)

En tant qu'utilisateur du bâtiment, Je veux un couloir Afin de trouver les salles et marcher

Tests d'acceptance:		
Casiers pour casque de moto	Il y a deux casiers côte à côte de 5x4 chacun avec une clé, elles se trouvent juste devant la salle D06	
Plantes	Il y a des plantes dans chaque coin du couloir Rez	
Lumière	Il y a des lampes longues de 2m tout au long du plafond, qui ont 30 cm d'écart	
Bancs	Il y a 4 bancs, deux sur la gauche et deux sur la droite, qui se situent devant une salle chacun	
Poubelles	Il y a une poubelle PET, poubelle ALU, poubelle à papier et une poubelle à déchets au fond du couloir	
Murs	Il y a une vitre dans les deux côtés au fond du couloir, qui fait tout le mur sauf 30cm sur tous les côtés	
Table	Il y a une table de 80cm de haut à côté des escaliers	
Micro-onde	Il y a une autre micro-onde sur la table qui se trouve dans le couloir	

## Problèmes restants

Liste des bugs répertoriés avec

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

## 6 CONCLUSION

### 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.

### 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.

### 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-ce que ce projet m'a appris ?

Suite à donner, améliorations souhaitables, ...

## 7 ANNEXES

Tous les documents utiles à la compréhension de points de détail du projet.

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.