

TD1 : Conduite de projets Besoins et tâches

Compétences

- Transformer un besoin en exigence
- Transformer une exigence en une ou plusieurs tâches

Propriétaire — Développeur

Introduction à la conduite de projet

CYCLE DE VIE — CYCLE DE DÉVELOPPEMENT

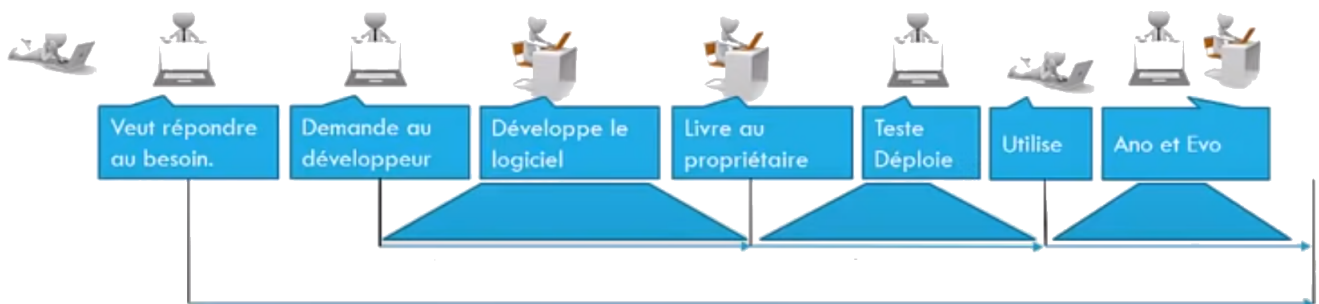
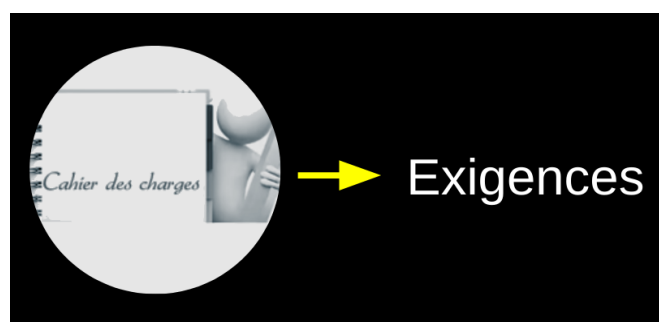


FIGURE 1 – Image extraite de la vidéo : *conduite de projet* de Xavier Blanc

1. À partir des documents fournis définir sur l'image ci-dessus les grandes étapes d'un projet logiciel
 - Cycle de vie
 - Cycle de développement
 - Pré-production
 - Production et maintenance
2. Une première étape à franchir pour entrer dans le cycle de développement est celle de la transformations des **besoins**, exprimés par le propriétaire dans cahier des charges, en **exigences** par le développeur. C'est une étape importante car elle engage le développeur sur ce qu'il est capable de faire.



À partir du cahier des charges et en s'inspirant de l'exemple fourni dans *besoin.md*, rédiger les exigences correspondantes aux besoins suivants :

- enregistrer les données acquises lors du pointage dans un fichier au format csv.
- mise en place d'une échelle par l'utilisateur

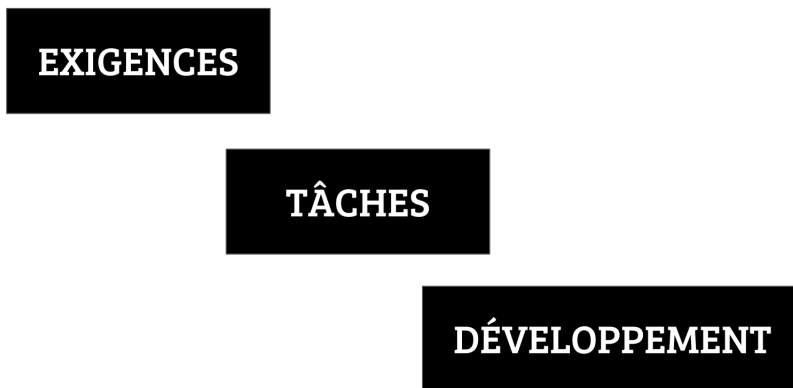


FIGURE 2 – Cycle de développement en cascade

Cycle de développement

Conception —> Tâches

Objectif : Décomposer le logiciel en gros modules, préciser les tâches permettant la construction de ces modules. L'identification des tâches permet :

- de mesurer le travail à réaliser
 - d'organiser le travail dans une équipe
 - de maîtriser les délais et les risques
1. À partir du document *tache.md*, écrire les tâches correspondantes aux exigences de la première partie.
 2. Faire un tableau dans lequel vous indiquerez
 - Le numéro de l'exigence
 - Un numéro pour chacune des tâches ainsi que sa description
 - Le nom du responsable de cette tâche
 - Le temps estimé pour réaliser cette tâche
 - Son état d'avancement