

306-LaTruelle



Sweet Home 3D

Viktor Guisan — MIN1B

ETML, Lausanne

32p

Chef de projet : Xavier Carrel

xavier.carrel@eduvaud.ch

Définition

Définition

Gras, Coul
personnali
Espace Av
Pas de par

Définition

pt, Non Gr
personnali
0 pt, Sans
solidaires

Définition

Italique, C
personnali
pt, Sans n

Définition

pt, Non Gr
personnali
0 pt, Pas c

Définition

pt, Non Gr
personnali
0 pt, Sans

Définition

Définition

Définition

Définition

Définition

Définition

Définition

Définition

Définition

Définition

Définition

Définition

Définition

Définition

Définition

Définition

Définition

Définition

Définition

Définition

Définition

Définition

Définition

Définition

Définition

Définition

Définition

Définition

Définition

Mis en fo

Table des matières

1	SPÉCIFICATIONS	2
1.1	TITRE	2
1.2	DESCRIPTION	2
1.3	MATÉRIEL ET LOGICIELS À DISPOSITION	2
1.4	PRÉREQUIS	2
1.5	CAHIER DES CHARGES	2
1.5.1	Objectifs et portée du projet	2
1.5.2	Caractéristiques des utilisateurs et impacts	2
1.5.3	Fonctionnalités requises (du point de vue de l'utilisateur)	2
1.5.4	Contraintes	2
1.5.5	Travail à réaliser par l'apprenti	2
1.5.6	Si le temps le permet	2
1.5.7	Méthodes de validation des solutions	2
1.6	ÉLÉMENTS ÉVALUÉS	2
2	PLANIFICATION INITIALE	2
3	ANALYSE FONCTIONNELLE	2
4	CONCEPTION	2
4.1	ARCHITECTURE	2
4.2	MODÈLES DE DONNÉE	2
4.3	IMPLÉMENTATIONS SPÉCIFIQUES	2
5	RÉALISATION	2
5.1	ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL	2
5.2	PLANIFICATION DÉTAILLÉE	2
5.3	JOURNAL DE BORD	2
6	TESTS	2
6.1	STRATÉGIE DE TEST	2
6.2	DOSSIER DES TESTS	2
6.3	PROBLÈMES RESTANTS	2
7	CONCLUSION	2
7.1	BILAN DES FONCTIONNALITÉS DEMANDÉES	2
7.2	BILAN DE LA PLANIFICATION	2
7.3	BILAN PERSONNEL	2
8	DIVERS	2
8.1	JOURNAL DE TRAVAIL	2
8.2	BIBLIOGRAPHIE	2
8.3	WEBGRAPHIE	2
9	ANNEXES	2

1—Spécifications

1.1—Titre

Hôtel de luxe LaTruelle
La construction d'un hôtel de luxe par l'entreprise LaTruelle SàRL

1.2—Description

Le projet consiste à construire un bâtiment sur le logiciel de création de plan « Sweet Home 3D ». Ce projet est réalisé dans le contexte du module 306, qui consiste à réaliser de petits projets en équipe avec des objectifs et des exigences clairement définis ainsi que des ressources et des délais imposés.

1.3—Matériel et logiciels à disposition

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

1.4—Prérequis

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

1.5—Cahier des charges

1.5.1—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)

1.5.2—Caractéristiques des utilisateurs et impacts

A compléter... Il s'agit d'identifier le(s) profil(s) de(s) utilisateur-trice(s) type, et les conséquences que cela va avoir sur la conception (couleurs, ergonomie, utilisation, etc.)

1.5.3—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, ...

1.5.4—Contraintes

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

1.5.5 Travail à réaliser par l'apprenti

Décrire à quoi doit ressembler le travail produit, ce qu'il faudra rendre ...

1.5.6 Si le temps le permet ...

Objectifs complémentaires au cas où le projet n'est pas assez ambitieux dans le temps imparti...

1.5.7 Méthodes de validation des solutions

Comment les tests vont être entrepris, quels tests doivent être entrepris, etc...

1.6 Éléments évalués

Cette section doit être élaborée et validée avec le chef de projet.

Les éléments évalués peuvent être choisis dans la liste suivante :

- Le rapport
- Les planifications (initiale et détaillée)
- Le journal de travail
- Le code et les commentaires
- Etat de fonctionnement du produit livré
- Les documentations de mise en œuvre et d'utilisation
- Possibilité de transmettre le travail à une personne extérieure pour le terminer, le corriger ou le compléter
- Compréhension du travail

2 Planification Initiale

Ce paragraphe présente tout d'abord les éléments de planning connus dès le départ

- Date de début
- Date de fin
- Vacances et congés
- Nombre d'heures par semaine dédiées au projet

On propose ensuite une découpe en sprints. Pour chaque sprint, on spécifie :

- Le but du sprint
- La date/heure de la sprint review

3 Analyse fonctionnelle

L'analyse fonctionnelle est rendue ici sous forme de User Stories, inclus tests d'acceptance et maquettes.

Si le projet est géré avec IceScrum, le contenu de ce chapitre peut être généré de manière semi-automatique avec StoriesOverview (IceScrub)

4 Conception

4.1 Architecture

Ce chapitre décrit de manière avant tout graphique les divers composants que le projet va fournir, ainsi que ses interfaces vers le monde extérieur

4.2 — Modèles de donnée

Ce chapitre est toujours applicable à un projet de développement. Il n'est que parfois applicable à un projet système ou réseau.

Le chapitre contient toujours au moins un modèle conceptuel de données (dictionnaire de données)

Si le projet inclut une base de données, ce chapitre contiendra également un modèle logique des données.

4.3 — Implémentations spécifiques

Ce paragraphe décrit de manière détaillée le fonctionnement de points particuliers qu'un développeur externe ne peut que difficilement saisir à la simple lecture du code.

- Autant que possible de manière graphique, imagée, tableaux, etc.
- Tous les cas particuliers devraient y être spécifiés...
- Justifier les choix

5 — Réalisation

5.1 — 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)

5.2 — Installation

Ce chapitre décrit comment mettre en œuvre le produit dans un environnement de test (staging server) et/ou de production

5.3 — Planification détaillée

Liste des sprints avec les stories qui ont été réalisées dans chacun.

On doit pouvoir voir si une story a été débutée dans un sprint mais terminée dans un autre.

5.4 — Journal de Bord

Historique des modifications demandées (ou nécessaires) aux spécifications détaillées.
Date, raison, description, etc.

6 — Tests

6.1 — Stratégie de test

Qui, quand, avec quelles données, dans quel ordre, etc.

6.2 — Dossier des tests

On dresse le bilan des tests effectués (qui, quand, avec quelles données...) sous forme de procédure. Lorsque cela est possible, fournir un tableau des tests effectués avec les résultats obtenus et les actions à entreprendre en conséquence (et une estimation de leur durée).

Expliquer les raisons si des tests prévus n'ont pas pu être effectués.

6.3 — Problèmes restants

Liste des bugs répertoriés avec

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

7 — Conclusion

7.1 — 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.

7.2 — 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.

7.3 — 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, ...

Remerciements, signature, etc.

8 — Divers

8.1 — Journal de travail

Date, activité (description qui permet de reproduire le cheminement du projet), durée, liens et références sur des documents externes. Lorsqu'une activité de recherches a été entreprise, il convient d'énumérer ce qui a été trouvé, avec les références.

8.2 — Bibliographie

Références des livres, revues et publications utilisés durant le projet.

8.3 — Webographie

Références des sites Internet consultés durant le projet.

9 — Annexes

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. Cuisine

En tant que mangeur Je veux Afin de	
Tests d'acceptance:	
<u>Interrupteur</u>	<u>Quand je rentre dans la cuisine Il y a un interrupteur pour la lumière</u>
<u>Plan de travail</u>	<u>Dans toute la pièce Il y a des plans de travail</u>
<u>Plan de cuisson</u>	<u>Collé à chaque plan de travail Il y a un plan de cuisson à 4 plaques</u>
<u>Vaisselle</u>	<u>Au coin de la pièce Il y a un large plan avec évier, séchoir pour faire la vaisselle</u>
<u>Lumière</u>	<u>Au plafond Il y a deux grandes lumières qui éclairent bien toute la pièce</u>
<u>Porte de service</u>	<u>Sur un mur de la pièce Il y a deux portes battantes avec fenêtres rondes qui mènent sur le restaurant pour servir</u>
<u>Porte du personnel</u>	<u>Sur un mur de la pièce Il y a une porte simple qui vient de l'extérieur pour le personnel de la cuisine</u>
<u>Fourneaux</u>	<u>Sur un mur de la pièce Il y a quatre fours</u>

Salle de sport

En tant que sportif Je veux pouvoir m'entraîner avec dans le calme Pour pouvoir me concentrer dans mes séances	
Tests d'acceptance:	
<u>Interrupteur</u>	<u>Quand je rentre dans la salle Il y a un interrupteur</u>
<u>Eau</u>	<u>Quand je veux boire Il y a un réservoir et des gobelets à disposition</u>
<u>Serviettes</u>	<u>Quand je veux m'essuyer le visage Il y a des serviettes à disposition</u>
<u>Bac à serviettes</u>	<u>Quand j'ai fini ma séance Il y a un bac pour jeter ma serviette</u>
<u>Vestiaire</u>	<u>Quand je rentre dans la salle Il y a un vestiaire pour se changer</u>
<u>Casiers</u>	<u>Quand je rentre dans le vestiaire Il y a des casiers pour que l'on ne me vole pas mes affaires</u>
<u>Poubelle</u>	<u>Quand je sors du vestiaire Il y a une poubelle pour jeter mes déchets</u>

Prise Quand je rentre dans la salle et dans le vestiaire Il y a des prises murales pour charger mon téléphone

Bar

En tant que client Je veux pouvoir boire m'asseoir afin d'être confortable et passer un bon moment Pour me reposer

Tests d'acceptance:

Porte du personnel Sur un mur de la pièce Il y a une porte qui vient des vestiaires du personnel

Porte d'entrée Sur un mur de la pièce Il y a une porte

Interrupteur A côté de la porte du personnel Il y a un interrupteur pour la lumière

Lumières Au plafond Il y a des longs LEDs de couleur

Bar A côté de la porte du personnel Il y a un comptoir avec des verres

Sièges Au comptoir Il y a des sièges hauts

Tables Dispersées dans la pièce Il y a des tables basses d'apéro

Chaises Autour de chaque table Il y a entre 3 et 6 chaises pour s'asseoir

Vestiaire du personnel

En tant que membre du personnel Je veux pouvoir poser mes affaires et avoir accès à ma pièce de travail

Tests d'acceptance:

Porte-manteaux Dans le vestiaire Il y a des porte-manteaux pour entreposer les vestes

Casiers Dans le vestiaires Il y a des casiers pour ranger ses habits et ses affaires personnelles

Interrupteur A côté de la porte qui vient de l'extérieur de l'hôtel Il y a un interrupteur pour la lumière

Mis en fo

Mis en fo