**Rapport de Compréhension**

**Projet Plateforme Darties**



Jérémie ABIVVEN

Olivier TREHIN

Vincent GUYADER

Quentin LE FAUCHEUR

**Equipe B**

Table des matières

[Vue globale 3](#_Toc463444098)

[Objectifs du projet 4](#_Toc463444099)

[Introduction 4](#_Toc463444100)

[Évolution préexistant 4](#_Toc463444101)

[Application mobile 5](#_Toc463444102)

[Hors projet 5](#_Toc463444103)

[Planning global 6](#_Toc463444104)

[Planning phase 0 : 6](#_Toc463444105)

[Planning phase 1 7](#_Toc463444106)

[Planning phase 2-A 7](#_Toc463444107)

[Planning phase 2-B 8](#_Toc463444108)

[Périmètre – Environnement technique 9](#_Toc463444109)

[Périmètre – Flux 10](#_Toc463444110)

[Critères de mesure de succès du projet 11](#_Toc463444111)

[Rapport de compréhension du besoin – Coûts 12](#_Toc463444112)

[Rapport de compréhension du besoin – Risques 13](#_Toc463444113)

# Vue globale

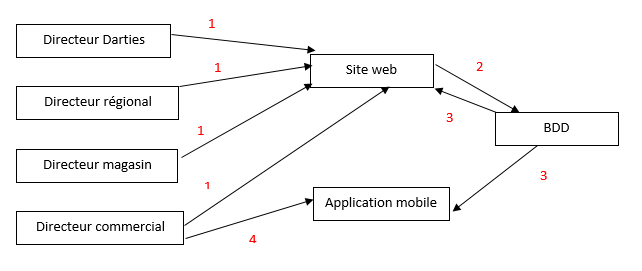
***Risques du projet***

***Les solutions de repli***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Priorité 1 | Priorité 2 | Priorité 3 |
| Contenu |  | X |  |
| Délais | X |  |  |
| Ressource |  |  | X |

***Périmètre du projet***

***(Diagramme élémentaire des flux/environnement technique***



***Critères de succès du projet***

* Rendus dans les délais
* Respect du cahier des charges

***Résumé du projet***

Version : 1.0 Début : 23/09 Fin : 24/02

Nom : Plateforme Darties

Commanditaire : Groupe Darties

Le chef de projet :

***Coût du projet***

Phase 0: 187,5 h.h

Phase 1: 262,5 h.h

Phase 2-A: 112,5 h.h

Phase 2-B: 22,5 h.h

***L’équipe de projet***

Product Owner : Olivier

Scrum Master : Jérémie

Responsable validations : M. Le Lain

Membre permanent.

* Olivier
* Jérémie
* Quentin
* Sébastien
* Vincent

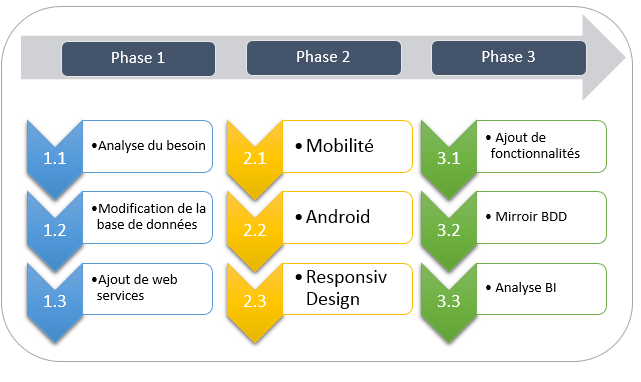
Parties Prenantes :

* M. Le Lain
* M.Dubois

***Objectifs du projet***

* Évolution de L’application Web
* Développement de l’application Mobile

**Hors projet**

***Planning du projet***

***Stratégie de communication***

1. ***Rapport d’activité***

Backlog de produit et de sprint

Rapport de recette

Relevé de mêlée chaque semaine

Rapport de projet

1. ***Réunions***

Mêlées bihebdomadaire

# Objectifs du projet

## Introduction

L’objectif principal du projet est de répondre au besoin du groupe Darties, à savoir faire évoluer une application web préexistante et développer son équivalent en version mobile. Ce projet sera mis en œuvre à l’IUT de Vannes par des étudiants ou des salles y sont misent à disposition à cet effet. Les livrables doivent être prêt en 5 mois pour être rendu fin janvier 2017.

## Évolution préexistant

La première partie du projet concerne l’évolution des éléments préexistant de l’application web tout en tenant en compte les diverses problématiques de Darties, notamment en terme de qualité, de performance et de mobilité. Actuellement, l’application permet de regrouper et de synthétiser les résultats du groupe en fonction de périodes et de lieux (magasins). Une base de données remplie existe déjà. Celle-ci est mise à jour chaque mois avec les résultats des magasins du groupe. Les différents changements à réaliser concernent des modifications de la base de données et de l’interface pour répondre aux nouveaux besoins : permettre à différentes personnes (directeur général, directeur magasin, directeur régionale et directeur commercial) d’accéder à l’application avec gestion de leur droits (ils ne pourront pas tous accéder aux mêmes données) :

* Analyse des codes préexistants pour proposer une solution viable dans le temps.
* Migration de la base de données pour optimiser la base et réduire les coûts.
* Évolution de la base de données en conséquence.
* Modification de l’interface en conséquence.
* Alimentation continue de la base de données.

Tout cela implique une monté en compétence sur des technologies tel que des Framework PHP ou TWIG.

## Application mobile

La seconde partie du projet quant à elle concerne la mise en place d’une version mobile de l’application web. La plateforme visée est Android. L’application web sera prise comme témoin dont la majeure partie des fonctionnalités sera répliqué. Une problématique au niveau de la base de données va se poser : base de données locale pour pouvoir ouvrir l’application hors ligne pour consulter les données ou depuis une base de données distante qui sera à jour mais nécessitera une connexion. Tout comme son homologue web, cette application web devra permettre d’accéder aux différents résultats des différents magasins du groupe. Une adaptation de l’écran sera nécessaire pour que l’application soit utilisable sur n’importe quel support mobile (portable ou tablette). Cette application devra être performante tant en terme de performance qu’en poids de l’application sur un appareil.

## Hors projet

Au niveau des objectifs hors projet, ceux-ci seront principalement des montés en compétences sur différentes technologies. L’équipe a choisi le logiciel Slack pour pouvoir communiquer en temps réel et échanger facilement des images/fichiers. Slack a aussi l’avantage d’avoir une version dérivé sur mobile. Ainsi toute l’équipe à en permanence à sa disposition cet outils. La technologie suivante concerne la gestion des sources de projet. GitHub est un service d’hébergement et de gestion de développement de logiciels. Il permet à chacun d’ajouter ses modifications tout en évitant de détruire le travail d’un autre membre de l’équipe. Ce service est très utilisé dans le monde professionnel pour le développement. Enfin, nous serons amenés à travailler avec des Raspberry Pi. Le Raspberry est un nano ordinateur qui nous permettra de simuler le serveur distant qui contiendra toutes les données de l’application et auquel nous nous connecterons pour lui demander des données ou en insérer.

# Planning global

Planning phase 0:

Sprint 0



Recette

Sprint 1

**23/09** Démarrage du projet

Mise en place des outils

Définition du Backlog

**28/09** Mêlée

**30/09** Mêlée

**30/09** Revue de sprint

**05/10** Mêlée

**07/10** Mêlée

**07/10** Définition du Backlog de sprint

**12/10** Mêlée

**14/10** Mêlée

**14/10** Revue de sprint

**19/10** Rétro

**21/10** Recette

## Planning phase 1:

Sprint 2



Recette

Sprint 3

**23/09** Démarrage phase 2

Mise en place des outils

Définition du Backlog

**09/11** Mêlée

**16/11**   
Mêlée

**18/11**   
Mêlée

**18/11**   
Revue de sprint

**25/11** Définition du Backlog

**19/10**   
Rétro

**21/10**   
Recette

**30/12**  
Mêlée

**02/12**Mêlée encadrée

## Planning phase 2-A

Sprint 5



Sprint 6

**06/01**   
Démarrage phase 3

Mise en place des outils

Définition du Backlog

**11/01**   
Mêlée

**13/01**   
Mêlée

Revue de sprint

**16/01**Définition du Backlog

## Planning phase 2-B

Sprint 6



Sprint 9

Mêlée quotidien

**03/02**Revue de sprint

**10/02**   
Définition du Backlog

Mêlée quotidienne

**17/02**Recette

Mêlée quotidienne

Rétro.

# Périmètre – Environnement technique

**Outils**

**Gestion de projet**

* Redmine : Application web de projet, permet de stocker les documents.
* Visual Management : Document graphique, permet d’avoir une vision du projet (passé, présent, futur) à travers des images météo.

**Intégration et source**

* Git : Logiciel de gestion de version décentralisé. Installation du logiciel sur tous les ordinateurs.
* Jenkins : Plateforme d’intégration continue qui sera installé sur le serveur.

**Qualité**

* Sonar : Logiciel à installer sur le serveur permettant de vérifier la qualité du code.
* PHPunit : Logiciel permettant de réaliser les tests.

**Plateforme**

* Tablettes/Smartphones : Les commerciaux étant en déplacement, il faut prévoir une version mobile du site
* Serveur de production : Un serveur est nécessaire afin de stocker les données et d’héberger le site internet.

**Langage informatique**

* PHP : Pour l’interaction avec la base de données
* JavaScript : Pour l’interface graphique

**Matériel informatique**

* Connection internet
* Ordinateur
* Serveur

# Périmètre – Flux

1

Directeur Darties

1

1

4

3

2

3

BDD

Application mobile

Site web

Directeur commercial

Directeur magasin

Directeur régional

1

1. Chaque directeur peut consulter le site web afin de visualiser les résultats de Darties. Ils peuvent consulter le site web depuis les ordinateurs qui se situent au sein des locaux de Darties autant de fois qu’il le faudra et cela tout au long de la journée.

Ils peuvent également utiliser le site web pour ajouter des données à la base de données via des formulaires situés dans le site.

1. Le site web permet aux différents directeurs d’ajouter des données dans la base de données par le biais de formulaires. Ceci est possible tout au long de la journée au sein des locaux de Darties.

1. La base de données permet d’afficher des données sur le site comme les résultats de vente de Darties. C’est possible tout au long de la journée et par tous les directeurs.
2. L’application mobile permet de consulter la base de données via des tablettes ou des téléphones portables. Ça a été prévu pour les directeurs commerciaux lorsqu’ils sont en déplacement professionnel.

# Critères de mesure de succès du projet

Afin de réaliser notre projet avec la plus grande efficacité possible, nous avons ciblé deux critères de réussite prioritaires :

* Un rendu dans les délais est le critère principal
* Le respect du cahier des charges fournit est ensuite le second critère

Tout d’abord, au niveau du rendu, il sera divisé en deux grandes parties. Premièrement, un rendu régulier qui se fera à chaque sprint et deuxièmement, le rendu final du projet.

Je détaillerai dans un premier temps les rendus de sprint. Un sprint durera environ deux semaines. À chaque fin de sprint, nous rendrons à travers le Product Owner (Olivier) un kanban qui déterminera les tâches faites dans le sprint, les tâches à faire dans le prochain sprint, et les difficultés rencontrées. Nous y ajouterons nos backlog product, rapports de mêlée de chaque semaine. Dans un deuxième temps, nous rendrons à la fin du projet un fichier complet des fichiers source, les documents techniques, les documents utilisateurs, un rapport de projet ainsi qu’une soutenance orale.

Enfin, au niveau du respect du cahier des charges, il faut que les applications web et mobile soient opérationnelles. De plus, nous devons y ajouter un portail administration qui permettra notamment :

* La gestion des mots de passe
* La création/suppression/modifications de profils
* Un aperçu global de toutes les enseignes et magasins

En complément de ce profil, il nous faut y ajouter la possibilité aux agents de terrains d’accéder directement à la version mobile, à la partie seulement concernant leur magasin, depuis leur smartphone/tablette pour :

* Consulter les informations
* Modifier ces informations
* Ajouter de nouvelles spécificités

Enfin, ce site web qui n’était actualisé que tous les mois, le devra être plus régulièrement (tous les jours par exemple) afin que les agents de terrains notamment puissent avoir les informations en temps réel.

# Rapport de compréhension du besoin – Coûts

Le coût du projet est représenté par le temps de travail réalisé par les différents membres du groupe. Exprimé en Heures-Homme, il permet de quantifier ce que le projet a coûté à l’entreprise réalisatrice. L’étude du planning prévu pour le projet a permis de déterminer le tableau théorique suivant, séparé par phase et par sprint.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Phase 0 | | | Phase 1 | | | Phase 2-A | | Phase 2-B | |
| S0 | S1 | Recette | S2 | S3 | Recette | S4 | S5 | S5 | S6 |
| 75 | 75 | 37.5 | 112.5 | 75 | 37.5 | 75 | 37.5 | 7.5 | 15 |
| 187.5 | | | 262.5 | | | 112.5 | | 22.5 | |

*Tableau récapitulatif des heures travaillées par phase et sprint, exprimées en Heures-Homme*

Au total on comptabilise donc environ 585 heures-Homme. Ça reste une approximation, certaines semaines comportent 9h dédiées au projet à l’IUT, tandis que d’autres n’en contiennent que 6h. Pour des raisons de simplicité nous avons donc ici prit pour moyenne 7.5h/semaine. Multiplié par les 5 membres du groupe, on obtient donc 37.5 heures-Homme par semaine. L’exception est la phase 2-B puisqu’à ce moment-là les apprentis ne seront plus présents sur le projet, il ne restera donc que Jérémie à travailler dessus.

Comme dit plus tôt, c’est un tableau théorique. Le projet nécessitera probablement un investissement en dehors des heures dédiées, mais il est difficile de les estimer à ce stade du projet.

# Rapport de compréhension du besoin – Risques

La définition des risques permettent de déterminer le niveau de priorité des différents items. Si une fonctionnalité est cruciale à l’accomplissement du projet ou si une autre fonctionnalité est essentielle pour que l’application fonctionne correctement. Ce sont des critères qui permettent d’organiser l’ordre dans lequel les fonctionnalités seront développées et/ou l’attention qu’il faudra y porter, et éventuellement proposer une solution en cas de plantage.

À ce stade du projet où nous sommes encore en phase d’analyse de l’application actuelle, il est difficile d’être exhaustif à ce sujet. Il faudra y revenir plus tard quand nous aurons, dans un premier temps, une meilleure approche du sujet, et dans un deuxième temps lorsque nous aurons l’opportunité de parler du besoin au client.

Nous avons d’ores et déjà une première matrice des risques assez courtes mais qui met un point d’honneur sur l’importance du respect des délais, notamment dans le cadre de la formation LP S2IMa. Le contenu quant à lui est juste après, il est essentiel que le besoin du client soit étudié, comprit, et satisfait. Les ressources, en revanche passent en dernières. Nous sommes 5 personnes assignées au projet et il n’y a pas de raison qu’il y ait un changement. La seule prudence que nous devrons avoir au sujet des ressources est en rapport avec Jérémie qui sera occasionnellement absent, il faudra donc anticiper ces absences afin de ne pas perdre de temps ces jours-là.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Priorité 1 | Priorité 2 | Priorité 3 |
| Contenu |  | **X** |  |
| Délai | **X** |  |  |
| Ressources |  |  | **X** |