De nos jours, ils existent deux catégories de projets, ceux qui utilisent des méthodologies traditionnelles dites classiques et autres utilisent des méthodologies modernes notamment agiles. Selon des recherches faites, seulement 11% des entreprises utilisent les méthodologies Agiles [1] donc les autres connaissent surement des dépassements budgétaires ainsi que des retards puisque ces méthodologies devraient utiliser un planning préétabli. Quant à nous, nous avons choisi d’utiliser les méthodologies modernes agiles puisqu’elle se reposent sur le principe de développement itératif qui est basée sur l’écoute du client en leur proposant des versions minimales du développement du logiciels.

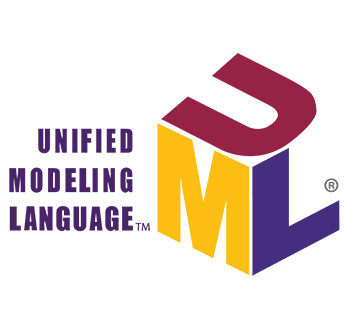
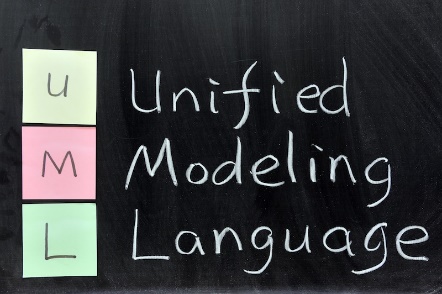
* [**Individus et interactions plutôt que processus et les outils**](http://www.qualitystreet.fr/?2008/08/29/145-les-individus-et-les-interactions-plutot-que-les-processus-et-les-outils)
* **Fonctionnalités opérationnelles** plutôt que documentation exhaustive
* **Collaboration avec le client** plutôt que la contractualisation des relations
* **Acceptation du changement** plutôt que la conformité aux plans

La méthode agile est une méthodologie destinée à la gestion des projets dans le domaine informatique. Elle vise essentiellement à diminuer le cycle de vie des logiciels en impliquant les développeurs avec les clients dans le développement d’un projet. Ainsi qu’elle permet d’accélérer la réalisation de ce dernier tout en développant une version minimale pour prendre l’avis du clients, de même, elle permet d’intégrer les fonctionnalités par des étapes itératifs qui se base sur des tests faite tout au long de ce cycle ainsi que sur l’écoute client .

Les méthodes Agiles les plus populaires en usage aujourd’hui sont:

* l’eXtrême Programming (XP),
* Scrum,
* Feature Driven Development (FDD),
* Lean Software Development,
* Agile Unified Process (Agile UP ou AUP),
* Crystal
* et Dynamic Systems Development Method (DSDM) .

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | PRIORISER LA SATISFACTION DU CLIENT |
| 2 | ACCEPTER LES CHANGEMENTS |
| 3 | LIVRER EN PERMANENCE DES VERSIONS OPÉRATIONNELLES DE L’APPLICATION |
| 4 | ASSURER LE PLUS SOUVENT POSSIBLE UNE COOPÉRATION ENTRE L’ÉQUIPE DU PROJET ET LES GENS DU MÉTIER |
| 5 | CONSTRUIRE LES PROJETS AUTOUR DE PERSONNES MOTIVÉES |
| 6 | FAVORISER LE DIALOGUE DIRECT |
| 7 | MESURER L’AVANCEMENT DU PROJET EN FONCTION DE L’OPÉRATIONNALITÉ DU PRODUIT |
| 8 | ADOPTER UN RYTHME CONSTANT ET SOUTENABLE PAR TOUS LES INTERVENANTS DU PROJET |
| 9 | CONTRÔLER CONTINUELLEMENT L’EXCELLENCE DE LA CONCEPTION ET LA BONNE QUALITÉ TECHNIQUE |
| 10 | PRIVILÉGIER LA SIMPLICITÉ EN ÉVITANT LE TRAVAIL INUTILE |
| 11 | AUTO-ORGANISER ET RESPONSABILISER LES ÉQUIPES |
| 12 | AMÉLIORER RÉGULIÈREMENT L’EFFICACITÉ DE L’ÉQUIPE EN AJUSTANT SON COMPORTEMENT |



UML, c’est l’acronyme anglais pour « Unified Modeling Language ». On le traduit par « Langage de modélisation unifié ». La notation UML est un langage visuel constitué d’un ensemble de schémas, appelés des diagrammes, qui donnent chacun une vision différente du projet à traiter. UML nous fournit donc des diagrammes pour représenter le logiciel à développer : son fonctionnement, sa mise en route, les actions susceptibles d’être effectuées par le logiciel, etc.  
Réaliser ces diagrammes revient donc à modéliser les besoins du logiciel à développer.

Pour concevoir notre applicaiton

Lien de tous ca: <https://openclassrooms.com/fr/courses/2035826-debutez-lanalyse-logicielle-avec-uml/2035851-uml-c-est-quoi>

Lien pour cette photo (logo) : <https://www.uml.org/what-is-uml.htm>

**Les intervenant de scrum**

***Le Scrum Master***

C’est l’intervenant qui s’assure que les principes et les valeurs du Scrum sont respectés. C’est en quelque sorte le coordinateur des équipes qui s’assure que la communication est au beau fixe. Il améliore aussi la productivité et il lève les obstacles.

***Le Product Owner***

C’est l’expert, qui collabore et sera en contact direct avec le client, donneur d’ordres. C’est généralement le directeur de projets, son rôle est donc :

* Définition suite aux retours (feedbacks) clients, de toutes les spécificités fonctionnelles du produit.
* Détermination des priorités qui seront gérées par l’équipe.
* Validation des fonctionnalités développées.
* Il prendra le rôle du client auprès de l’équipe.

***Équipe de développement***

Elle est constituée généralement des développeurs, des intégrateurs, etc. Via cette méthode, il n’est pas censé y avoir de hiérarchie entre eux, quand bien-même leur savoir-faire et compétences seraient différentes. Généralement, une équipe contient 6 à 10 personnes afin qu’elle soit la plus efficace possible.



<https://www.26academy.com/la-methode-scrum/> pour les intervenants ( el kol)

**Les activités du sprint**

**Planification du Sprint:**

 est l’une des réunions qui rythment un projet Scrum. Elle est indispensable au bon déroulement de chaque itération et détermine en grande partie la réussite ou l’échec d’un sprint.

* **Lien :** <https://www.unow.fr/blog/le-coin-des-experts/savoir-planification-sprint/>

**Mêlée Quotidienne**

C’est un réunion une fois par jour de 10 a 15 minutes a l’***Équipe de développement***

Pour se synchroniser , préciser les obstacles éventuels et mesurer l’avancement sur le sprint en cours ‘abdou francais’ ne pas bibliographiseé hehehe mais voici le lien <https://agiliste.fr/lexique-agile-scrum/>

**Revue de Sprint :**

Réunion de travail consistant à présenter aux parties prenantes les fonctionnalités terminées au cours du *Sprint* afin de recueillir leurs feedbacks. Et à faire le point sur l'avancement global du projet.

<https://agiliste.fr/lexique-agile-scrum/>

**Rétrospective de sprint :**

Dans le cadre de **Scrum**, la rétrospective est une réunion positionnée à la fin de **chaque sprint** (sprint = itération) pendant laquelle l’**équipe Scrum** met à profit son vécu sur le sprint écoulé pour améliorer son organisation afin d’être plus efficace. La rétrospective est donc un élément clef du principe d’**amélioration continue rendant une équipe auto-apprenante**.

<https://agiliste.fr/art-de-la-retrospective/>

**Le sprint :**

La méthode Scrum se démarque des autres méthodes, par une répartition de chacune des tâches à faire.  
L’équipe trie les fonctionnalités et tâches qu’elle répartit dans des Sprint (durée de cycle de 2 semaines).  
Et pendant ce cycle, l’équipe s’occupera, par exemple, uniquement de coder une fonctionnalité du projet qu’elle devra livrer à la fin du cycle. **Theb tekhouh wala lee**

**Les artéfacts dans SCRUM**

**Product Backlog**

Le Product Backlog qui est une responsabilité du product owner est la liste des besoins du projet : les Fonctionnalités, besoins non-fonctionnels demandé par le client. Le Product Owner priorise les items en fonction de la valeur business, du risque, des dépendances et la date de disponibilité souhaitée

‘abdou francais’  
<https://guide-agile.wishtack.io/scrum/artefacts/product-backlog>

**Sprint backlog**

Dès le démarrage du sprint, après la réunion de planification, l’équipe de développement va pouvoir se consacrer entièrement à la réalisation des fonctionnalités définies dans le « sprint backlog ». lien : <https://www.nutcache.com/fr/blog/sprint-agile/>

ou

Le Sprint Backlog est la liste des Product Backlog Items sélectionnés pour le Sprint en cours.

Lien : <https://guide-agile.wishtack.io/scrum/artefacts/sprint-backlog>

Burn Down chart:

« L’intérêt de ce graphique est qu’il permet chaque jour de se situer en termes d’avancement et de charge de travail restante par rapport aux prévisions initiales. Le graphique est affiché et tout le monde peut le consulter. »

<https://www.nutcache.com/fr/blog/scrum-burndown-chart/>

L’informatique médicale aujourd’hui a bien prouvé sa fertilité vu qu’elle a représenté une vraie discipline scientifique. Ses bases et ses applications sont enseignées dans tous les domaines de santé citons à titre d’exemple l’odontologie, la pharmacie, la médecine etc.… Et surement ceci ne s’est pas limité dans le domaine de santé mais au contraire cette innovation s’est propagée dans de nombreux autres domaines tels que les mathématiques, l’économie , la gestion etc...

On ne peut pas nier que de nos jours les réseaux aient un vaste rôle par rapport au système de santé. En effet, un réseau de santé est une innovation ou plutôt des projets de diagnostic et de formation apportés par des professionnels pour une prise en charge réponse d'un besoin de santé des individus.

L’informatique médicale aujourd’hui a bien prouvé sa fertilité vu qu’elle a représenté une vraie discipline scientifique. Ses bases et ses applications sont enseignées dans tous les domaines de santé citons à titre d’exemple l’odontologie, la pharmacie, la médecine etc.… Et surement ceci ne s’est pas limité dans le domaine de santé mais au contraire cette innovation s’est propagée dans de nombreux autres domaines tels que les mathématiques, l’économie, la gestion etc...

Les données médicales sont des notes et des références qui se partagent comme étant des articles médicaux et administratifs vu que la bonne tenue d’un dossier exige des moyens informatiques.

Identification des acteurs

L’administrateur (web master) :

Il a comme droit de se tenir au courant de toutes les parties de l’application afin d’ajouter un utilisateur en affectants des rôles (adhérents ou expert) , il consulte la lettre de consentement pour la valider et envoyer une invitation à un médecin pour faire partie des experts

Adhérent :

Il consulte la liste des experts pour l’envoyer les documents médical pour avoir son avis et il peut aussi contacter un autre expert pour un nouvel avis (pas dans le même message, message séparé)

Expert :

Il reçoit les documents de l’adhérent, les télécharge, puis lit les documents envoyés puis discute avec l’adhérent pour demander un avis.

Comme l’adhèrent il peut contacter un autre expert pour demander un avis mais pas pour les docs reçus par l’adhérent (confidentialité).  
enfin après 15 jours il supprime le document

Besoins fonctionnels

* **Authentification :**

Chaque utilisateur (adhèrent, expert, webmaster), doit passer a la vérification de son identité

* **Gestion des comptes utilisateurs** (adherent , expert) :

L’admin peut gerer tout les les utilisateurs du platforme

* **Aﬀectation des rôles :**

Dans notre plateforme la presence des roles est une exigence car chaqu un des autres acteurs (adherent ou expert ) ont un role et des actions spécifique , et cette

Fonction est faite par l’administrateur

* **Invitation des docteurs :**

pour que notre plateforme se developer et avoir une grande communauté il faut invité des docteurs , et cette action faite par l’admin

**validation de la lettre de consentement :**

Lorsque les documents du patient sont envoyés à l'expert, la lettre de consetement est arrivée au webmaster, il est chargé de les vérifier pour les valider

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | Thème | User Story | Priorité | Complexité |
| 1 | Authentification | En tant qu’**Agent** je dois m’authentifier pour accéder à mon interface personnelle | Elevé | Moyenne |
| 2 | Cheque reçu | En tant qu’**Agent** je dois être capable de générer des certificats de non-paiement **(CNP)** | Elevé | Moyenne |
| 3 | Cheque reçu | En tant qu’**Agent** je dois être capable de générer des attestations de reconstitution de provision et de règlement des intérêts de retard **(ARP)** | Elevé | Moyenne |
| 4 | Cheque reçu | En tant qu’**Agent** je dois être capable de générer des attestations de non régularisation (**ANR**) | Elevé | Moyenne |
| 5 | Cheque reçu | En tant qu’**Agent** je dois être capable de générer des attestations de régularisation (**Annexe 11**) | Elevé | Moyenne |
| 6 | KYC | En tant qu’**Agent** je dois être capable de générer des fiches d’identification personne physique (**KYC PP**) | Elevé | Elevé |
| 7 | KYC | En tant qu’**Agent** je dois être capable de générer des fiches d’identification personne morale (**KYC PM)** | Elevé | Elevé |
| 8 | KYC | En tant qu’**Agent** je dois être capable de générer des fiches d’identification association (**KYC Association**) | Elevé | Elevé |
| 9 | KYC | En tant qu’**Agent** je dois être capable de générer des fiches d’identification profession Libérale/Commerçante (**KYC PLC**) | Elevé | Elevé |
| 10 | Lettre de rejet | En tant qu’**Agent** je dois être capable de générer des fiches de lettre de change | Elevé | Moyenne |
| 11 | Lettre de rejet | En tant qu’**Agent** je dois être capable de générer des fiches de prélèvement | Elevé | Moyenne |