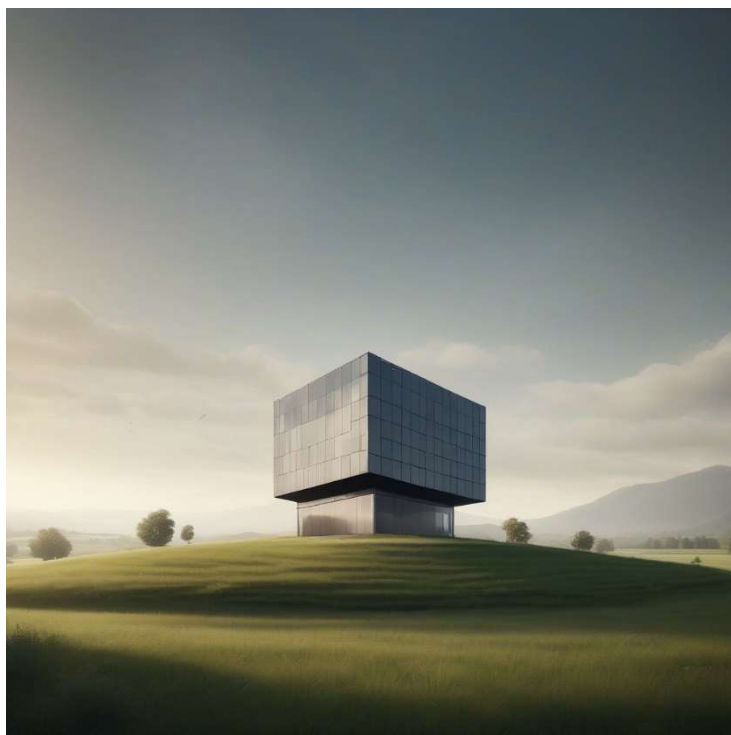


P _GestProj_AIEsAn



Alan – CIN1B
Sébeillon
32période
Xavier Carrel

Table des matières

1	SPÉCIFICATIONS.....	3
1.1	TITRE.....	3
1.2	DESCRIPTION.....	3
1.3	MATÉRIEL ET LOGICIELS À DISPOSITION	3
1.4	PRÉREQUIS	3
1.5	CAHIER DES CHARGES.....	3
1.5.1	Objectifs et portée du projet	3
1.5.2	Caractéristiques des utilisateurs et impacts.....	3
1.5.3	Fonctionnalités requises (du point de vue de l'utilisateur).....	4
1.5.4	Contraintes.....	4
1.6	LIVRABLES	4
2	PLANIFICATION INITIALE.....	4
3	ANALYSE FONCTIONNELLE.....	4
3.1.1	Bowling.....	<i>Erreur ! Signet non défini.</i>
3.1.2	Home cinéma.....	<i>Erreur ! Signet non défini.</i>
3.1.3	Terrain de Foot "City".....	<i>Erreur ! Signet non défini.</i>
3.1.4	Vestiaire Piscine	<i>Erreur ! Signet non défini.</i>
3.1.1	toilettes hommes	<i>Erreur ! Signet non défini.</i>
3.1.1	toilettes Femmes.....	<i>Erreur ! Signet non défini.</i>
4	RÉALISATION	7
4.1	INSTALLATION DE L'ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL.....	7
4.2	RESSOURCES EXTÉRIEURES.....	7
4.3	DÉROULEMENT EFFECTIF	7
4.4	JOURNAL DE TRAVAIL	8
4.5	PROCESSUS D'INTÉGRATION	8
5	TESTS.....	8
5.1	STRATÉGIE DE TEST	8
5.2	DOSSIER DES TESTS.....	8
5.3	PROBLÈMES RESTANTS	8
6	CONCLUSION.....	8
6.1	BILAN DES FONCTIONNALITÉS DEMANDÉES.....	8
6.2	BILAN DE LA PLANIFICATION	8
6.3	BILAN PERSONNEL	8
7	ANNEXES	9

1 SPÉCIFICATIONS

1.1 Titre

P_GestProj – Le bâtiment X

1.2 Description

Le projet consiste à fournir un modèle digital d'un bâtiment supplémentaire pour le site de Vennes à l'aide de SweetHome3D.

1.3 Matériel et logiciels à disposition

- 1 poste de travail ETML
- Infrastructure IceScrum dédiée : etml.icescrum.com
- Logiciel libre imposé : SweetHome3D

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

L'objectif du projet est de mettre en pratique et de démontrer la maîtrise des techniques de gestion de projet agile étudiées en ICT-306

1.5.2 Caractéristiques des utilisateurs et impacts

Les utilisateur du bâtiment son relativement jeune en moyenne 16-17-18 ans, la bâtiment sera plus destiner a du loisir, repos, défoulement pendant les pauses le matin, de midi ou de l'après-midi.

1.5.3 Fonctionnalités requises (du point de vue de l'utilisateur)

Il faut déjà avoir des connaissances sur la méthodologie scrum pour pouvoir réaliser la modélisation. Il faut aussi savoir utiliser GitHub car c'est le logiciel qu'on utilise pour sauvegarder nos fichiers et faire les livrables. Et savoir aussi utiliser SweetHome 3D sinon on ne peut pas modéliser le bâtiment

1.5.4 Contraintes

- La structure de base du bâtiment est fournie et doit être utilisée.
- Appliquer la méthode agile Scrum

1.6 Livrables

Tous les fichiers de construction (Un répertoire par élève) et d'intégration (Bâtiment-ALESAN) se trouvent [à cette adresse](#)

2 PLANIFICATION INITIALE

Le projet dure 32 périodes avec 4 période par semaine il est divisé en 7 sprint

Sprint 1 : 19.03 – 01.04

Sprint 2 : 29.04 – 03.05

Sprint 3 : 06.05 – 10.05

Sprint 4 : 13.05 – 17.05

Sprint 5 : 20.05 – 24.05

Sprint 6 : 27.05 – 31.05

Sprint 7 : 03.06 – 07.06

3 ANALYSE FONCTIONNELLE

3.1 User Story Alan

3.1.1 Salle casiers

(Auteur: Alan Bitter)

En tant qu'utilisateur du bâtiment Je veux que la salle D02 soit aménagée avec des casier
Afin de pouvoir ranger mes affaires

Tests d'acceptance:

Disposition casier	Des casier sont disposer tout autour de la salle avec une hauteur de 3 casier
Emplacement salle	La salle se trouve en D02
Casier	Les casier sont superposé par 3 et situer sur tout le tour de la salle sauf le mur de l'entrée
Porte d'entrée	Une porte d'entrée est située au milieu du mur
Spot lumière	Un spot en bande de 4m au milieu du plafond

3.1.1 Vestiaire Piscine

(Auteur: Alan Bitter)

En tant qu'utilisateur de la piscine Je veux un vestiaire douche Pour pouvoir me changer et me doucher après piscine

Tests d'acceptance:	
douche	Sur le mur de gauche 4 douches espacé d'1 m
banc	Sur le mur de droite 3 banc de 1m50 l'un à côté de l'autre
Mur douche / Banc	Un mur entre les douches et les banc
Casier	10 casier de 1m de haut et 50cm de large et de profondeur contre le mur côté banc entre les douches et les banc
Porte entrée / sortie	Une porte d'entrée / sortie à droite sur le mur qui donne sur le couloir
Porte accès piscine	une porte dans le coin sur le mur de droite qui donne l'accès à la piscine
Lumière	3 spot au plafond espacé de 2m côté banc
Salle	Les vestiaires se trouvent en D05

3.1.1 Panneau solaire

(Auteur: Alan Bitter)

En tant qu'utilisateur du bâtiment Je veux des panneaux solaires Afin de rendre le bâtiment écologique

Tests d'acceptance:	
Emplacement panneau solaire	Les panneaux solaires se trouvent sur les murs du bâtiment
Couleurs	Les panneaux solaires seront bleus et blancs

3.2 Autre User Story

3.2.1 Bowling

(Auteur: Esteban Lebet)

En tant qu'utilisateur du bâtiment Je veux un bowling dans la salle D03+4 Afin de pouvoir m'amuser avec mes amis

Tests d'acceptance:	
Pistes de Bowling	Il y aura deux pistes de bowlings de 2m de large et 9m de long
Boules de Bowling	Il y aura 10 boules de bowlings de différents poids et couleurs disponibles
Salle	La salle de Bowling se situera dans la salle D03+4
Comptoir	Un comptoir sera disponible sur la droite au fond dès qu'on rentre dans la salle
Espace Bowling	Un espace bowling de 5 mètres de long avec un sol différent sera disponible avec 12 chaises pour pouvoir s'asseoir en attendant son tour
Écrans	Deux écrans seront mis à disposition au-dessus de "l'espace bowling" pour voir le score de la partie en direct
Retourneur de boules	Il y a deux retourneurs de boules au centre de la zone bowling pointant vers les pistes

3.2.1 Home cinéma

(Auteur: Antoine Fabre)

En tant qu'utilisateur du bâtiment Je veux un mini cinéma dans la salle D11 Afin d'enrichir ma culture cinématographique

Tests d'acceptance:	
1. canapé	__Étant donné__ il faut s'asseoir __Lorsque__ qu'on veut regarder un film __Alors__ il faut 6 canapés en rangé de 3 au milieu de la pièce

2. projecteur	_ *Étant donné*_ qu'il faut un support pour regarder quelque chose _ *Lorsque*_ je veux regarder un film _ *Alors*_ il faut un projecteur accroché au plafond qui projette le film sur le mur à gauche de la porte d'entrée (en entrant)
3. table	il y a des petites tables en bois entre les canapés.
4. ordinateur	contre le mur de la porte il y a un PC pour gérer films. sur un petit bureau
5. hauts parleurs	Il y a des hauts parleurs de chaque côté du mur où le film est projeté, la taille des ces hauts parleurs font la moitié du mur.
mur / sol et plafond	les murs sont noirs comme le sol et le plafond sauf le mur où le film est projeté qui est gris clair
salle	c'est en salle D11
porte	il y a une porte en bas à droite de la pièce

3.2.1 Couloirs

(Auteur: antoine fabre)

En tant qu'élève Je veux des couloirs bien aménagés

Tests d'acceptance:	
sol	le sol est de couleur bleu
tables	il y a une table à chaque extrémité de chaque couloir. à chaque table il y a 4 chaises.
banc	il y a 2 bancs dans chaque couloir. ils sont de chaque côté du couloir. les bancs sont en bois blanc.
plantes	il y a des 6 plantes de type grasses de taille moyenne par couloir. il y a deux plantes qui entourent chaque banc. il y a une plante qui est près de chaque table.

3.2.1 toilettes hommes

(Auteur: antoine fabre)

En tant qu'utilisateur du bâtiment Je veux des toilettes Afin de faire mes besoins

Tests d'acceptance:	
lavabo	chaque lavabo a ses propres toilettes
lieu	les toilettes sont dans les salles D15
nombre	il y a 3 cabines de toilettes par salles
cabines	dans chaque cabine il y a du papier toilette ensuite il y a aussi une brosse à toilette. à côté du lavabo il y a du savon.
emplacement	les cabines de toilettes sont à gauche de la porte
entrée	un panneau sur la porte d'entrée dit que seuls les hommes sont autorisés à entrer.

3.2.1 toilettes Femmes

(Auteur: antoine fabre)

En tant qu'utilisatrice du bâtiment Je veux des toilettes Afin de faire mes besoins

Tests d'acceptance:	
lavabo	chaque lavabo a ses propres toilettes
lieu	les toilettes sont dans les salles D17
nombre	il y a 3 cabines de toilettes par salles
cabines	dans chaque cabine il y a du papier toilette ensuite il y a aussi une brosse à toilette. à côté du lavabo il y a du savon.
emplacement	les cabines de toilettes sont à gauche de la porte
entrée	un panneau sur la porte d'entrée dit que seules les femmes sont autorisées à entrer

3.2.1 Bibliothèque

(Auteur: antoine fabre)

En tant qu'étudiant Je veux une bibliothèque Afin de travailler dans de bonnes conditions

Tests d'acceptance:	
livre	il y a deux étagères de livres face à face au fond à droite de la pièce.

lieu des postes de travail	il y a un poste de travail derrière une des étagères. il y a un poste de travail a gauche des étagère contre le mur. il y a trois poste de travail contre le mur de gauche.
accueil	il y a un bureau en angle juste a gauche de la porte d'entrée.
poste de travail	il y a une chaise de bureau, un pc, un clavier, une souris, un écran et un bureau en bois pour chaque poste de travail.
mur	les murs sont en planches de bois.
le sol	le sol est fait de parquet de bois

3.2.1 Terrain de Foot "City"

(Auteur: Esteban Lebet)

En tant qu'utilisateur du bâtiment Je veux avoir un terrain de Foot "City" sur le toit Afin de pouvoir me dépenser et de me défouler

Tests d'acceptance:

Emplacement	Le City est sur le toit
Zone neutre	Le terrain est disposé comme sur la maquette
Matériel	5 ballons de foot ainsi qu'une pompe pour les gonfler sont mis à disposition dans la zone matériel
Entrée au toit	L'entrée au toit se fera dans la zone neutre
Zone matériel	Une zone matériel sera disponible de l'autre coté du toit (celui sans escalier d'entrée), l'accès peut se faire depuis le but à l'aide de portes, ou tout simplement en faisant le tour
Taille terrain	Le terrain fera 16mètres de long pour 20mètres de large
Sol du terrain	Le sol du terrain sera en gazon synthétique
Buts	Les buts feront 3mètres de haut pour 4mètres de large
Barrières	Les barrières accompagnées d'un filet seront tout autour du terrain. Les barrières font 1,5m de haut
Barrières toit	Les barrières font 1,25m de haut et se trouvent tout autour du toit
Filets	Des filets seront attachés à partir des barrières et des buts. Afin de rattraper d'éventuels ballons mal tirés. Les filets feront 6 mètres à partir du sol

4 RÉALISATION

4.1 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)

4.2 Ressources extérieures

Cette partie décrit toutes les ressources qui ont été utilisées dans le cadre du projet et qui n'avait pas été fourni 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 ?...

4.3 Déroulement effectif

Sprint 2 :

Très bon travail de l'équipe, toute l'équipe à réussie a finir tout ce qui était prévue dans le sprint.

L'équipe a beaucoup aimé la méthode Pomodoro, ça nous a permis de vraiment nous concentrer et travailler sur nos tâches.

Points à améliorer

- * Mieux estimer les tâches
- * Mieux communiquer pendant les moments dans les moments sans Pomodoro
- * Avoir une meilleure maîtrise de SweetHome3D

Sprint 3 :

Malgré l'absence de Esteban tout le travail prévu a été effectué et fini, le seul problème rencontré est l'intégration de la bibliothèque. Car les étagères étaient trop volumineuses.

4.4 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).

4.5 Processus d'intégration

5 TESTS

5.1 Stratégie de test

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

5.2 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 .

5.3 Problèmes restants

Liste des bugs répertoriés avec

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

6 CONCLUSION

6.1 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.

6.2 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.

6.3 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 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.