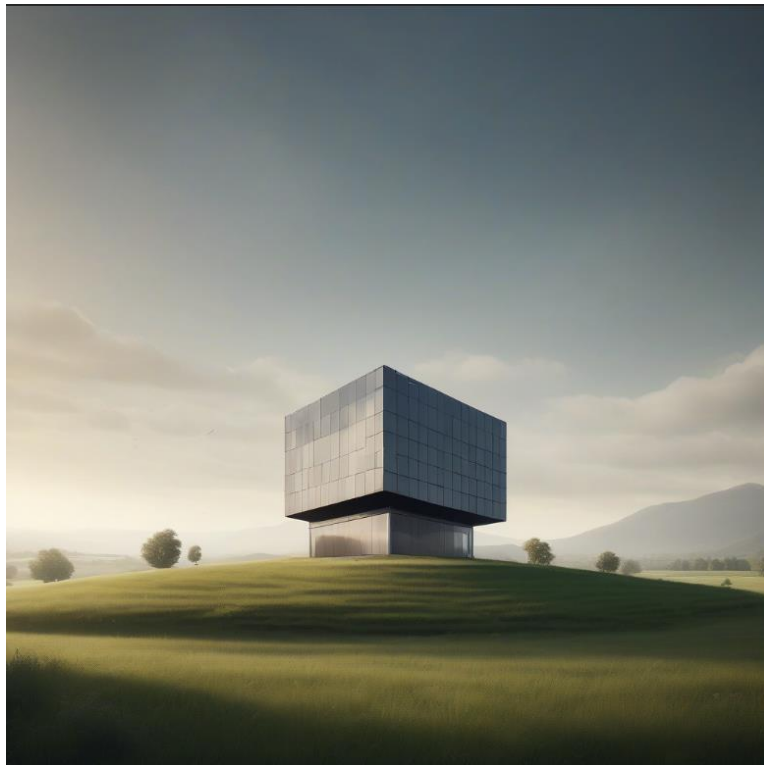


# P\_Gest\_Proj\_Alesan

---



Antoine Fabre – CIN1B  
Sebeillon  
32p  
Xavier Carrel

# Table des matières

<b>1</b>	<b>SPÉCIFICATIONS.....</b>	<b>3</b>
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).....	3
1.5.4	Contraintes.....	3
1.6	LIVRABLES .....	4
<b>2</b>	<b>PLANIFICATION INITIALE.....</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>ANALYSE FONCTIONNELLE.....</b>	<b>4</b>
3.1	ANTOINE .....	4
3.1.1	Home cinéma.....	4
3.1.1	Couloirs .....	5
3.1.1	Espace Pic-Nic.....	5
3.1.1	toilettes hommes .....	5
3.1.1	toilettes Femmes.....	6
3.1.1	Bibliothèque .....	6
3.2	AUTRES.....	7
3.2.1	Bowling.....	7
3.2.1	Terrain de Foot "City".....	8
3.2.1	Parking deux roues.....	8
3.2.1	Salle casiers .....	9
3.2.1	Vestiaire Piscine .....	9
3.2.1	Panneau solaire .....	10
<b>4</b>	<b>RÉALISATION .....</b>	<b>13</b>
4.1	INSTALLATION DE L'ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL.....	13
4.2	RESSOURCES EXTÉRIEURES.....	13
4.3	DÉROULEMENT EFFECTIF .....	13
4.3.1	Sprint 1.....	13
4.3.2	Sprint 2.....	13
4.3.3	Sprint 3.....	13
4.3.4	Sprint 4.....	14
4.4	JOURNAL DE TRAVAIL .....	14
<b>5</b>	<b>TESTS.....</b>	<b>14</b>
5.1	STRATÉGIE DE TEST .....	14
5.2	DOSSIER DES TESTS.....	15
5.2.1	Sprint 1.....	15
5.2.2	Sprint 2.....	15
5.2.3	Sprint 3.....	17
5.2.4	Sprint 4.....	19
5.2.5	Sprint 5.....	19
5.2.6	Sprint 6.....	21
5.2.7	Sprint 7.....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
5.3	PROBLÈMES RESTANTS .....	21
<b>6</b>	<b>CONCLUSION.....</b>	<b>21</b>

6.1	BILAN DES FONCTIONNALITÉS DEMANDÉES.....	21
6.2	BILAN DE LA PLANIFICATION .....	21
6.3	BILAN PERSONNEL .....	22
7	ANNEXES .....	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.

# 1 SPÉCIFICATIONS

## 1.1 Titre

### Bâtiment X

Un bâtiment à Vennes avec pleins de salle pour différente activité

## 1.2 Description

Construction d'un nouveau bâtiment à but lucratif sur le site de Vennes pour les élèves.

## 1.3 Matériel et logiciels à disposition

Le logiciel Sweet Home 3D  
1 PC fonctionnel sous Windows 10  
Icescrum

## 1.4 Prérequis

- Une base de connaissance sur la méthodologie IceScrum
- Savoir utiliser SweetHome3D
- Savoir importer des objets de WareHouse3D ou d'autre site
- Savoir utiliser GitHub

## 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 utilisateurs du bâtiment son relativement jeune en moyenne 16-17-18 ans, le bâtiment sera plus destiné à 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 Srcum

### 1.5.5 Ecologies/durabilité

Pour le coté écologie on a mis des panneaux solaires pour fournir de l'énergie au bâtiment + une salle de stockage d'électricité des panneaux solaires. Un potager avec un composte et des poubelles de tri à l'extérieur + beaucoup d'arbre.

### 1.6 Livrables

Tous les fichiers de construction (Un répertoire par élève) et les fichiers d'intégration (1 par étages) se trouvent [à cette adresse](#).

## 2 PLANIFICATION INITIALE

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

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

Planifie initiale

## 3 ANALYSE FONCTIONNELLE

### 3.1 Antoine

#### 3.1.1 Home cinéma

**En tant qu'utilisateur du bâtiment**

**Je veux un mini cinéma dans la salle D11**

**Afin d'enrichir ma culture cinématographique**

Tests d'acceptance :	
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
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)
Table	Il y a des petites tables en bois entre les canapés.
Ordinateur	Contre le mur de la porte il y a un PC pour gérer films. Sur un petit bureau
Hauts parleurs	Il y a des hauts parleurs de chaque côté du mur où le film est projeter, la taille de ces hauts parleurs font la moitié du mur.
Mur / sol et	Les murs sont noirs comme le sol et le plafond sauf le mur où le film est projeté

Plafond	Qui est gris clair
Salle	C'est en salle D11
Porte	Il y a une porte en bas à droite de la pièce

(Auteur : Antoine Fabre)

### 3.1.1 Couloirs

**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 couloirs. 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 couloirs. Il y a deux plantes qui entourent chaque banc. Il y a une plante qui est près de chaque tables.

(Auteur : Antoine Fabre)

### 3.1.1 Espace Pic-Nic

**En tant qu'étudiant**

**Je veux un espace Pic-Nic**

**Pour avoir un espace où manger**

Tests d'acceptance :	
Table	Il y a 5 tables à Pic-Nic avec 5 chaises par table. Une table est rectangulaire et en bois.
Micro-onde	Il y a 4 micro-ondes posé sur un meuble avec dedans des verres
Porte	Il y a une porte en bois à droite du mur qui relie le couloir a la pièce
Fenêtre	il y a une baie vitrée fait 5 mètres de long et 2 mètres de hauteur

(Auteur : Antoine Fabre)

### 3.1.1 Toilettes hommes

**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 a 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.

(Auteur : Antoine Fabre)

### 3.1.1 Toilettes Femmes

**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 a 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

(Auteur : Antoine Fabre)

### 3.1.1 Bibliothèque

**En tant qu'étudiant**

**Je veux une bibliothèque**

**Afin de travailler dans de bonne condition**

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 deux postes de travail derrière une des étagères. Il y a un poste de travail à gauche des étagères contre le mur. Il y a trois postes de travail contre le mur de gauche.

Accueil	Il y a un bureau en angle juste à 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

(Auteur : Antoine Fabre)

## 3.2 Autres

### 3.2.1 Bowling

**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

(Auteur : Esteban Lebet)

### 3.2.1 Terrain de Foot "City"

**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 matérielle sera disponible de l'autre côté 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 toutes 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 mesureront 6 mètres à partir du sol

(Auteur : Esteban Lebet)

### 3.2.1 Parking deux roues

**En tant que qu'utilisateur du bâtiment**

**Je veux un parking deux roue**

**afin de pouvoir venir avec mon véhicule deux roues**

Tests d'acceptance :	
Porte garage	Une porte coulissante de 2m de large a 1m du mur de droite
Place vélo	Un rail à vélo tout le long du mur de l'entrée
Emplacement	Le parking se trouve en D08
Parking	



Place moto	Sur le mur en face de l'entre et sur le mur de gauche des places de moto de 1m50 et au milieu de la salle 6 place de moto de face à face (3place contre 3 place)
Lumière	4 spot lumineux dans chaque coin de la pièce et 1 au milieu
Porte sortie	Une porte dans le coin a gauche qui donne sur le couloir

(Auteur : Alan Bitter)

### 3.2.1 Salle casiers

**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 casiers sont disposés tout autour de la salle avec une hauteur de 3 casiers
Emplacement salle	La salle se trouve en D02
Casier	Les casiers sont superposés par 2 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

(Auteur : Alan Bitter)

### 3.2.1 Vestiaire Piscine

**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 coter de l'autre
Mur douche / Banc	Un mur entre les douches et les bancs
Casier	10 casiers de 1m de haut et 50cm de large et de profondeur contre le mur coter 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 spots au plafond espacé de 2m coter banc

Salle	Les vestiaires se trouve en D05
-------	---------------------------------

(Auteur : Alan Bitter)

### 3.2.1 Panneau solaire

**En tant qu'utilisateur du bâtiment**

**Je veux des panneaux solaires**

**Afin que 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

(Auteur : Alan Bitter)

### Salle de discussion

**En tant qu'utilisateur du bâtiment**

**Je veux une salle de discussion**

**Afin d'avoir un endroit où se poser et discuter en tranquillité**

Emplacement	La salle est située dans la salle D08	OK 21 May
Table	Une table ronde de 3m50m de diamètre et de 75 cm de haut au milieu de la salle	OK 21 May
Chaise	8 chaises disposer autour de la table	OK 21 May
Porte	Une porte à droite coter couloir	OK 21 May
Tableau	Un tableau sur chaque mur	OK 21 May
Fenêtre	Une fenêtre de 1m20 de large et 1m20 de haut sur chaque mur qui donne sur l'extérieur	OK 21 May
Mur	Les murs intérieurs sont faits en crépi blanc	OK 21 May
Plante	Une plante dans le coin à gauche de l'entrée	OK 21 May
Frigo	Un frigo dans le coin au fond à gauche	OK 21 May

(Auteur : Alan Bitter)

### Salle de repos

**En tant qu'utilisateur du bâtiment**

**Je veux une salle de repos**

**Afin de me reposer en tranquillité**

Emplacement salle	La salle se trouve en D16	OK 21 May
Canapé	2 canape dans le coin au fond à gauche de l'entrée et dans le coin à gauche sur le mur de l'entrée	OK 21 May
Porte	Une porte à droite côté couloir	OK 21 May
Pouf	Dans le coin au fond à droite de l'entrée un rond de 8 poufs	OK 21 May
Plante	A coter de chaque canape se trouve une plante	OK 21 May
Fenêtre	Une fenêtre sur le mur en face de la porte	OK 21 May
Store	Un store qui recouvre la fenêtre	OK 21 May
Lavabo	Un lavabo sur le mur à droite de l'entrée	OK 21 May
Poubelle	A droite du lavabo se trouve une poubelle	OK 21 May
Lampe	Une lampe sur un pied dans les 2 coin ou il y a les canape	OK 21 May

(Auteur : Alan Bitter)

### 3.2.1 Décoration extérieure

**En tant qu'utilisateur du bâtiment**

**Je veux décoration extérieure**

**Afin qu'il règne une meilleure atmosphère autour du bâtiment**

Tests d'acceptance :	
Banc	A gauche du bâtiment 4 banc son disposer à former un carré
Arbres	Un arbre entre chaque banc
Table	Une table carre au milieu du carré de banc
Poubelle	3 poubelles cote a cote une pour le carton, une autre pour le plastique une autre pour les cannettes
Composte	Un composte se trouve derriere le bâtiment
Potager	Un potager se trouve derriere les bancs
Arbres	10 arbres autours du bâtiment

(Auteur : Alan Bitter)

### 3.2.1 Stockage d'énergie solaire D14+D12

**En tant que bâtiment**

**Je veux un stockage d'énergie solaire**

**Afin de puiser dedans quand il n'y a pas de soleil**

Tests d'acceptance :	
Emplacement salle	Les stockages se trouvent en D14+D12
Stockeurs	2 stockeurs sont au fond de la pièce, avec un espace entre les deux suffisant pour qu'un homme puisse s'y mettre et faire de la maintenance par exemple.
Caisse à outils	Une caisse à outil est présente la droite collée au coin de la pièce adjacent à la porte
Porte manteau	Un porte manteau est présent sur la gauche collée au coin de la pièce adjacent à la porte, afin de poser sa veste et de se changer si un agent de maintenance venait à venir
Portes	La porte de la pièce est rouge, pour montrer que c'est une salle de maintenance.

(Auteur : Alan Bitter)

### 3.2.1 Uniformisation du bâtiment

**En tant que créateur**

**Je veux uniformiser le bâtiment**

**Afin que tout soit mieux mis**

Tests d'acceptance :	
Fenêtre	Toute les fenêtre font la même taille 1m50 x 1m
Porte	Chaque pièce a le même modèle de porte sauf la D05 D11 D12 D14 D15 D17 qui ont des portes spécifique
Mur	Le mur intérieur des salles D01 D08 D13 D16 D18 sont en bois et les couloirs aussi en bois

(Auteur : Alan Bitter)

## 4 RÉALISATION

### 4.1 Installation de l'environnement de travail

Ce projet a été fait sur sweet home 3D, avec Windows 10.

### 4.2 Ressources extérieures

On a utilisé IceScrum pour la création de User Story et pour notre journal de travail, on est évalué en partie sur IceScrum, on a aussi utilisé GitHub pour le partage de fichier entre le prof et les élèves et le site 3d Warehouse pour se fournir de model 3D, on a choisi cette ressource car le prof nous a montré et conseiller

### 4.3 Déroulement effectif

#### 4.3.1 Sprint 1

#### 4.3.2 Sprint 2

Très bon travail de l'équipe, toute l'équipe à réussie à 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

#### 4.3.3 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.

#### 4.3.4 Sprint 4

Malgré l'absence de monsieur Lebet, tout le travail a été fait.

Personne n'a eu des problèmes.

#### 4.3.5 Sprint 5

Tout le travail a été effectué sauf le terrain de foot (manque de temps car c'est une grosse construction).

### 4.4 Journal de travail

Le journal de travail est réalisé grâce aux tâches effectuées sur IceScrum, pour générer le journal il faut utiliser l'Ice Tools TimeSheet. Le journal se situe dans chaque release à la fin des sprints.

### 4.5 Processus d'intégration

Pour réaliser le fichier d'intégration nous avons pris chaque pièce créée une par une dans un fichier différent pour chaque pièce et nous avons fait un copier-coller de la pièce dans le fichier en commun. Et nous avons fait un fichier par étages car tout dans un fichier était trop volumineux.

## 5 TESTS

### 5.1 Stratégie de test

Test fonctionnel unitaire : On vérifie une pièce en prenant les tests d'acceptance

Test fonctionnel d'intégration : On prend un fichier vide ou on met 2 pièces côte à côte.

Test fonctionnel Système : on intègre toutes les pièces dans le même fichier

Test de performance unitaire : on regarde si les meubles d'une pièce importent ou pas trop volumineux.

Test de performance d'intégration : on regarde si avec 2 pièces ça ne bug pas avec les meubles trop volumineux

Test de performance Système : On regarde quand toutes les pièces ont été intégrées si le fichier ne bug pas à cause des meubles importés

Test de robustesse unitaire : les fichiers sont travaillés seulement sur les PC de Alan, Esteban et Antoine

Test de robustesse d'intégration : les fichiers ont un backup sur chacun de nos PC

Test de robustesse Système : les fichiers transmis peuvent être consultés uniquement par la classe Cin1b

## 5.2 Dossier des tests

### 5.2.1 Sprint 1

### 5.2.2 Sprint 2

#### Salle de sport

Vélo électrique	3 vélo électrique espace d'1m50 et a 30 cm du mur de gauche	OK 30 Apr
Sac de box	Un sac de box a 2 m de l'entrée à droite	OK 30 Apr
Emplacement salle	La salle se trouve en D13	OK 30 Apr
Tapis de course	3 tapis de course espace d'1m situer en face de l'entrée	OK 30 Apr
Miroir	Un grand miroir de 5m situer au milieu du mur de droite	OK 30 Apr
Rameur	2 rameurs espacer de 1m situer à droite des tapis de course	OK 30 Apr
Altère	Une étagère à altère coller au mur de droite	OK 30 Apr
Banc de sport	2 bancs de sport en face de l'étagère à altère	OK 30 Apr
Machine pour travailler les bras	Une machine pour travailler les bras sur la gauche quand on entre dans la salle	OK 30 Apr
Fenêtre	Une fenêtre situer dans coin au fond à droite sur le mur en face de l'entrée	OK 30 Apr

#### Home cinéma

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	OK 30 Apr
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 a gauche de la porte d'entrée (en entrant)	OK 30 Apr
3. table	Il y a des petites tables en bois entre les canapés.	OK 30 Apr
4. ordinateur	Contre le mur de la porte il y a un PC pour gérer films. Sur un petit bureau	OK 30 Apr
5. hauts parleurs	Il y a des hauts parleurs de chaque côté du mur où le film est projeter, la taille de ces hauts parleurs font la moitié du mur.	OK 30 Apr

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	OK 30 Apr
Salle	C'est en salle D11	OK 30 Apr
Porte	il y a une porte en bas à droite de la pièce	OK 30 Apr

## Bowling

Pistes de Bowling	Il y aura deux pistes de bowlings de 2m de large et 9m de long	OK 30 Apr
Boules de Bowling	Il y aura 10 boules de bowlings de différents poids et couleurs disponibles	OK 30 Apr
Salle	La salle de Bowling se situera dans la salle D03+4	OK 30 Apr
Comptoir	Un comptoir sera disponible sur la droite au fond dès qu'on rentre dans la salle	OK 30 Apr
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	OK 30 Apr
Écrans	Deux écrans seront mis à disposition au-dessus de "l'espace bowling" pour voir le score de la partie en direct	OK 30 Apr
Retourneur de boules	Il y a deux retourneurs de boules au centre de la zone bowling pointant vers les pistes	OK 30 Apr

## Toilettes hommes

Lavabo	Chaque lavabo a ses propres toilettes	OK 30 Apr
Lieu	Les toilettes sont dans les salles D15	OK 30 Apr
Nombre	Il y a 3 cabines de toilettes par salles	OK 30 Apr
Cabines	Dans chaque cabine il y a du papier toilette ensuite il y a aussi une brosse a toilette. À côté du lavabo il y a du savon.	OK 30 Apr
Emplacement	Les cabines de toilettes sont à gauche de la porte	OK 30 Apr
Entrée	Un panneau sur la porte d'entrée dit que seuls les hommes sont autorisés à entrer.	OK 30 Apr



## Toilettes Femmes

Lavabo	Chaque lavabo a ses propres toilettes	OK 30 Apr
Lieu	Les toilettes sont dans les salles D17	OK 30 Apr
Nombre	Il y a 3 cabines de toilettes par salles	OK 30 Apr
Cabines	Dans chaque cabine il y a du papier toilette ensuite il y a aussi une brosse a toilette. À côté du lavabo il y a du savon.	OK 30 Apr
Emplacement	Les cabines de toilettes sont à gauche de la porte	OK 30 Apr
Entrée	Un panneau sur la porte d'entrée dit que seules les femmes sont autorisées à entrer	OK 30 Apr

## Vestiaire Piscine

Douche	Sur le mur de gauche 4 douches espacé d'1 m	OK 30 Apr
Banc	Sur le mur de droite 3 banc de 1m50 l'un à coter de l'autre	OK 30 Apr
Mur douche / Banc	Un mur entre les douches et les banc	OK 30 Apr
Casier	10 casiers de 1m de haut et 50cm de large et de profondeur contre le mur coter banc entre les douches et les banc	OK 30 Apr
Porte entrée / sortie	Une porte d'entrée / sortie à droite sur le mur qui donne sur le couloir	OK 30 Apr
Porte accès piscine	Une porte dans le coin sur le mur de droite qui donne l'accès à la piscine	OK 30 Apr
Lumière	3 spots au plafond espacé de 2m coter banc	OK 30 Apr
Salle	Les vestiaires se trouve en D05	OK 30 Apr

### 5.2.3 Sprint 3

## Salle casiers

Disposition casier	Des casiers sont disposés tout autour de la salle avec une hauteur de 3 casiers	OK 7 May
Emplacement salle	La salle se trouve en D02	OK

		7 May
Casier	Les casiers sont superposés par 3 et situer sur tout le tour de la salle sauf le mur de l'entrée	OK 7 May
Porte d'entrée	Une porte d'entrée est située au milieu du mur	OK 7 May
Spot lumière	Un spot en bande de 4m au milieu du plafond	OK 7 May

## Panneau solaire

Emplacement panneau solaire	Les panneaux solaires se trouve sur les murs du bâtiment	OK 7 May
Couleurs	Les panneaux solaires seront bleus et blancs	OK 7 May

## Bibliothèque

Livre	Il y a deux étagères de livres face à face au fond à droite de la pièce.	OK 7 May
Lieu des postes de travail	Il y a un poste de travail derrière une des étagères. Il y a un poste de travail à gauche des étagères contre le mur. Il y a trois postes de travail contre le mur de gauche.	OK 7 May
Accueil	Il y a un bureau en angle juste à gauche de la porte d'entrée.	OK 7 May
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.	OK 7 May
Mur	Les murs sont en planches de bois.	OK 7 May
Le sol	Le sol est fait de parquet de bois	OK 7 May

## Couloirs

Sol	Le sol est de couleur bleu	OK 7 May
Tables	Il y a une table à chaque extrémité de chaque couloir. À chaque table il y a 4 chaises.	OK 7 May
Banc	Il y a 2 bancs dans chaque couloir. Ils sont de chaque côté du couloir. Les bancs sont en bois blanc.	OK 7 May
Plantes	Il y a des 6 plantes de type grasses de taille moyenne par couloirs. Il y a deux plantes qui entourent chaque banc. Il y a une plante qui est près de chaque tables.	OK 7 May

### 5.2.4 Sprint 4

#### Espace Pic-Nic

Table	Il y a 5 tables à Pic-Nic avec 5 chaises par table. Une table est rectangulaire et en bois.	OK 14 May
Micro-onde	Il y a 4 micro-ondes posé sur un meuble avec dedans des verres	OK 14 May
Porte	Il y a une porte en bois à droite du mur qui relie le couloir a la pièce	OK 14 May
Fenêtre	Il y a une baie vitrée mesure 5 mètres de long et 2 mètres de hauteur	OK 14 May

#### Parking deux roues

Porte garage	Une porte coulissante de 2m de large a 1m du mur de gauche	OK 14 May
Place vélo	Un rail à vélo tout le long du mur de l'entrée	OK 14 May
Emplacement parking	Le parking se trouve en D06	OK 14 May
Place moto	Sur le mur en face de l'entre et sur le mur de droite des places de moto de 1m50 et au milieu de la salle 6 place de moto de face à face (3place contre 3 place)	OK 14 May
Lumière	4 spot lumineux dans chaque coin de la pièce et 1 au milieu	OK 14 May
Porte sortie	Une porte dans le coin à gauche qui donne sur le couloir	OK 14 May

### 5.2.5 Sprint 5

#### Salle de discussion

Emplacement	La salle est située dans la salle D08	OK 21 May
Table	Une table ronde de 3m50m de diamètre et de 75 cm de haut au milieu de la salle	OK 21 May

Chaise	8 chaises disposer autour de la table	OK 21 May
Porte	Une porte à droite coter couloir	OK 21 May
Tableau	Un tableau sur chaque mur	OK 21 May
Fenêtre	Une fenêtre de 1m20 de large et 1m20 de haut sur chaque mur qui donne sur l'extérieur	OK 21 May
Mur	Les murs intérieurs sont faits en crépi blanc	OK 21 May
Plante	Une plante dans le coin à gauche de l'entrée	OK 21 May
Frigo	Un frigo dans le coin au fond à gauche	OK 21 May

## Salle de repos

Emplacement salle	La salle se trouve en D16	OK 21 May
Canapé	2 canape dans le coin au fond à gauche de l'entrée et dans le coin à gauche sur le mur de l'entrée	OK 21 May
Porte	Une porte à droite côté couloir	OK 21 May
Pouf	Dans le coin au fond à droite de l'entrée un rond de 8 poufs	OK 21 May
Plante	A coter de chaque canape se trouve une plante	OK 21 May
Fenêtre	Une fenêtre sur le mur en face de la porte	OK 21 May
Store	Un store qui recouvre la fenêtre	OK 21 May
Lavabo	Un lavabo sur le mur à droite de l'entrée	OK 21 May
Poubelle	A droite du lavabo se trouve une poubelle	OK 21 May
Lampe	Une lampe sur un pied dans les 2 coin ou il y a les canape	OK 21 May

## Terrain de Foot "City"

Emplacement	Le City est sur le toit	OK 21 May
Zone neutre	Le terrain est disposé comme sur la maquette	OK 21 May
Matériel	5 ballons de foot ainsi qu'une pompe pour les gonfler sont mis à disposition dans la zone matériel	ko 21 May
Entrée au toit	L'entrée au toit se fera dans la zone neutre	OK 21 May
Zone matériel	Une zone matérielle sera disponible de l'autre côté 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	ko 21 May
Taille terrain	Le terrain fera 16mètres de long pour 20mètres de large	OK 21 May
Sol du terrain	Le sol du terrain sera en gazon synthétique	OK 21 May
Buts	Les buts feront 2mètres de haut pour 4mètres de large	OK 21 May
Barrières	Les barrières accompagnées d'un filet sont toutes autour du terrain. Les barrières font 1m25 de haut	OK 21 May
Barrières toit	Les barrières font 1,25m de haut et se trouvent tout autour du toit	OK 21 May
Filets	Des filets seront attachés à partir des barrières et des buts. Afin de rattraper d'éventuels ballons mal tirés. Les filets mesureront 6 mètres à partir du sol	ko 21 May

### 5.2.6 Sprint 6

## 5.3 Problèmes restants

Nous n'avons pas eu de bugs, sauf pour le fichier d'intégration qui était trop volumineux nous avons donc fait 1 fichier par étages.

# 6 CONCLUSION

## 6.1 Bilan des fonctionnalités demandées

Le modèle digital d'un bâtiment supplémentaire pour le site de Vennes à l'aide de SweetHome3D a bien été réalisé, toute la structure de base du bâtiment a été utilisée. L'utilisation d'une méthode de travail agile a bien été acquis.

## 6.2 Bilan de la planification

Pas de retard ni d'avance, nous avons toujours été à l'heure.

### 6.3 Bilan personnel

Si c'était à refaire :

- Ce qu'il faudrait garder c'est le rythme de travail qui a été parfait et je pense qu'il n'y a pas de chose à changer.
- Je ne pense pas qu'il faudrait gérer, réaliser ou traiter différemment quelque chose.

Ce projet m'a appris comment travailler avec la méthode Scrum