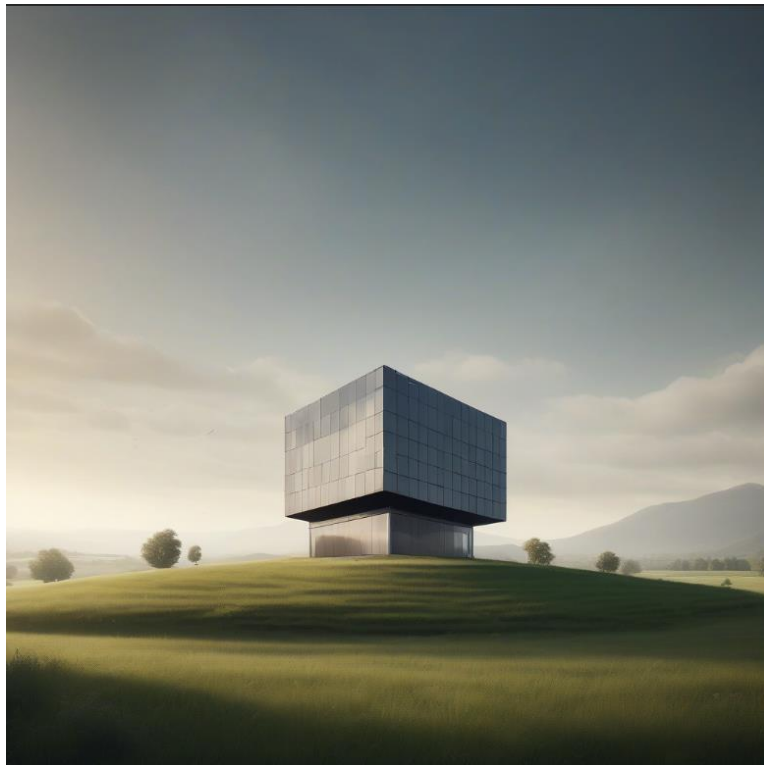


P_Gest_Proj_Alesan



Antoine Fabre – CIN1B
Sebeillon
32p
Xavier Carrel

Table des matières

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)	3
1.5.4	Contraintes.....	3
1.6	LIVRABLES	4
2	PLANIFICATION INITIALE.....	4
3	ANALYSE FONCTIONNELLE.....	4
3.1	ANTOINE	4
3.1.1	Home cinéma.....	4
3.1.1	Couloirs	4
3.1.1	Espace Pic-Nic.....	Erreur ! Signet non défini.
3.1.1	toilettes hommes	5
3.1.1	toilettes Femmes.....	5
3.1.1	Bibliothèque	5
3.2	AUTRES.....	6
3.2.1	Bowling.....	6
3.2.1	Terrain de Foot "City"	6
3.2.1	Parking deux roues.....	7
3.2.1	Salle casiers	7
3.2.1	Vestiaire Piscine	7
3.2.1	Panneau solaire	8
4	RÉALISATION	8
4.1	INSTALLATION DE L'ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL.....	8
4.2	RESSOURCES EXTÉRIEURES.....	8
4.3	DÉROULEMENT EFFECTIF	8
4.4	JOURNAL DE TRAVAIL	9
5	TESTS.....	9
5.1	STRATÉGIE DE TEST	9
5.2	DOSSIER DES TESTS.....	9
5.3	PROBLÈMES RESTANTS	14
6	CONCLUSION.....	14
6.1	BILAN DES FONCTIONNALITÉS DEMANDÉES.....	14
6.2	BILAN DE LA PLANIFICATION	14
6.3	BILAN PERSONNEL	14
7	ANNEXES	14

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
Ice scrum

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 utilisé 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

1.6 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

planifie initiale

3 ANALYSE FONCTIONNELLE

3.1 Antoine

3.1.1 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 piece
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)
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 projeter, la taille
des ces hauts parleurs font la moitié du mur.
- mur / sol et les murs sont noir comme le sol et le plafond sauf le mur où le film est projeter
- plafond qui est gris claire
- salle c'est en salle D11
- porte il y a une porte en bas a droite de la piece

3.1.1 Couloirs

(Auteur: antoine fabre)

En tant qu'élève Je veux des couloirs bien aménagé

Tests d'acceptance:

- sol le sol est de couleur bleu
- tables il y a une table a chaque extrémités de chaque couloirs. a 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.

plantés il y a des 6 plantes de type grasses de taille moyenne par couloirs. il y a deux plantes qui entourent chaque bancs. il y a une plante qui est près de chaque tables.

3.1.1 Espace Pic-Nic

(Auteur: antoine fabre)

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 a Pic-Nic avec 5 chaises par table. une tables 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 a droite du mur qui relie le couloir a la piece
fenetre	il y a une baie vitrée fait 5 metres de long et 2 metres le hauteur

3.1.1 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 a toilette. a coté du lavabo il y a du savon.
emplacement	les cabines de toilettes sont a gauche de la porte
entrée	un panneau sur la porte d'entrée dit que seul les hommes sont autorisés a entrer.

3.1.1 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 a toilette. a coté du lavabo il y a du savon.
emplacement	les cabines de toilettes sont a gauche de la porte
entrée	un panneau sur la porte d'entrée dit que seul les femmes sont autorisées a entrer

3.1.1 Bibliothèque

(Auteur: antoine fabre)

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 a face au fond a droite de la pièce.
lieu des postes de travail	il y a deux 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 Autres

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 retourneur de boules au centre de la zone bowling pointant vers les pistes

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 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 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
--------	--

3.2.1 Parking deux roues

(Auteur: Alan Bitter)

En tant qu'utilisateur du bâtiment Je veux un parking deux roue afin de pouvoir venir avec mon véhicule deux roues

Tests d'acceptance:	
Porte garage	un porte colissante de 2m de large a 1m du mur de droite
Place vélo	un rail a vélo tout le long du mur de l'entrée
Emplacement parking	Le parking ce trouve en D08
Place moto	sur le mur en face de l'entre et sur le mur de gauche des place de moto de 1m50 et au milieu de la salle 6 place de moto de face à face (3place contre 3 place)
lumiere	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

3.2.1 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 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

3.2.1 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 a coter 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 coter banc entre les douches et les banc
Porte entrée / sortie	Une porte d'entrée / sortie a 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 a la piscine
Lumière	3 spot au plafond espacé de 2m coter banc
Salle	Les vestiaires se trouve en D05

3.2.1 Panneau solaire

(Auteur: Alan Bitter)

En tant qu'utilisateur du bâtiment Je veux des panneau solaire Afin que de rendre le bâtiment écologique

Tests d'acceptance:

Emplacement panneau solaire Les panneaux solaire se trouve sur les murs du batiment

Couleurs Les panneaux solaires seront bleu et blanc

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.)
- Arborences 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

4.3.1 Sprint 1

4.3.2 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

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.

4.4 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).

5 TESTS

5.1 Stratégie de test

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

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

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

Test de performance unitaire : on regarde si les meuble d'une pièce importe son 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 intégrer si le fichier ne bug a pas à cause des meubles importé

Test de robustesse unitaire :

Test de robustesse d'intégration :

Test de robustesse Système :

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 a 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 a droite des tapis de course	OK 30 Apr
Altère	Une étagère a altère coller au mur de droite	OK 30 Apr
Banc de sport	2 banc de sport en face de l'étagère a 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 a 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 piece	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 des ces hauts parleurs font la moitié du mur.	OK 30 Apr
mur / sol et plafond	les murs sont noir comme le sol et le plafond sauf le mur où le film est projeter qui est gris claire	OK 30 Apr
salle	c'est en salle D11	OK 30 Apr
porte	il y a une porte en bas a droite de la piece	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 retourneur 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. a coté du lavabo il y a du savon.	OK 30 Apr
emplacement	les cabines de toilettes sont a gauche de la porte	OK 30 Apr
entrée	un panneau sur la porte d'entrée dit que seul les hommes sont autorisés a 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. a coté du lavabo il y a du savon.	OK 30 Apr
emplacement	les cabines de toilettes sont a gauche de la porte	OK 30 Apr
entrée	un panneau sur la porte d'entrée dit que seul les femmes sont autorisées a 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 a coter de l'autre	OK 30 Apr
Mur douche / Banc	Un mur entre les douches et les banc	OK 30 Apr
Casier	10 casier 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 a 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 a la piscine	OK 30 Apr
Lumière	3 spot 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 casier sont disposer tout autour de la salle avec une hauteur de 3 casier	OK 7 May
Emplacement salle	La salle se trouve en D02	OK 7 May
Casier	Les casier sont superposé 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 solaire se trouve sur les murs du batiment	OK 7 May
Couleurs	Les panneaux solaires seront bleu et blanc	OK 7 May

Bibliothèque

livre	il y a deux étagères de livres face a face au fond a 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 a gauche des étagère contre le mur. il y a trois poste de travail contre le mur de gauche.	OK 7 May
accueil	il y a un bureau en angle juste a 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 a chaque extrémités de chaque couloirs. a chaque table il y a 4 chaises.	OK 7 May
banc	il y a 2 bancs dans chaque couloirs. 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 bancs. 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 a Pic-Nic avec 5 chaises par table. une tables 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 a droite du mur qui relie le couloir a la piece	OK 14 May
fenetre	il y a une baie vitrée fait 5 metres de long et 2 metres le hauteur	OK

		14 May
--	--	-----------

Parking deux roues

Porte garage	un porte coulissante de 2m de large a 1m du mur de gauche	OK 14 May
Place vélo	un rail a 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 place 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
lumiere	4 spot lumineux dans chaque coin de la pièce et 1 au milieu	OK 14 May
porte sortie	une porte dans le coin a gauche qui donne sur le couloir	OK 14 May

5.2.5 Sprint 5

5.2.6 Sprint 6

5.2.7 Sprint 7

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-ce 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.