

UNIVERSITE DE BORDEAUX

# Documentation

---

Environnement de développement

**Antonio COZ / Arthur DESSEZ / Bertrand GUILLOZET / Baptiste TRULLA**

## Sommaire

I - Backlogs.....	3
A - Définition.....	3
B - Accueil .....	3
C - options.....	3
II - User stories.....	3
A - Définition.....	3
B - Options .....	3
C - Menu .....	3
III - Tâches.....	4
A - Définition.....	4
B - Options .....	4
III - Sprints.....	4
A - Définition.....	4
B - Options .....	4
IV - Kanban .....	4
A - Définition.....	4
B - Options .....	5
V - Diagramme de PERT.....	5
A - Définition.....	5
VI - Diagramme de Gantt.....	5
A - Définition.....	5
B - Options .....	5

## I - Backlogs

### A - Définition

Un backlog correspond à la spécification des besoins ou à un ensemble de fonctionnalités que la maîtrise d'œuvre à l'intention de réaliser. Un backlog est constitué d'user stories qui sont définies dans la partie d'après.

### B - Accueil

La page d'accueil de l'application répertorie l'ensemble des backlogs qui ont été créés. Plusieurs choix s'offrent alors à l'utilisateur.

### C - options

- Créer un nouveau backlog : l'utilisateur est alors invité à renseigner un titre, une description et la portion d'URL correspondant à un dépôt GitHub.
- Modifier un backlog existant : l'utilisateur peut modifier un ou plusieurs champs décrits juste avant.
- Supprimer un backlog existant.
- Afficher les détails d'un backlog : en cliquant sur "détails", l'utilisateur sera alors dirigé vers la liste des user stories (US) que contient ce backlog.

## II - User stories

### A - Définition

Une user story est la représentation d'un besoin fonctionnel ou d'une fonction métier.

Cette entité possède 3 propriétés :

- Une description : celle-ci doit être la plus concise possible.
- Une difficulté : exprimé sur une échelle abstraite mais exponentielle. La somme de toutes ces difficultés représente le coût abstrait du projet.
- Une priorité : définie son importance à être réalisée avant les autres user stories.

### B - Options

Les opérations disponibles pour les backlogs le sont également pour les user stories. La principale différence réside dans le bouton "tâches". Ce dernier remplace le bouton "détails" de backlog. Dans le cas des user stories ce nouveau bouton permet d'accéder aux tâches qui constituent une user story.

### C - Menu

Sur cette page est également disponible une barre de menu qui permet non seulement de revenir à tout moment à la page principale mais également d'accéder à différentes propriétés du backlog.

Ces propriétés seront décrites au fur et à mesure dans ce document. Enfin, ce menu est disponible tout au long de la navigation dans un backlog.

## III - Tâches

### A - Définition

Les tâches sont les entités de base d'un user story. Elles définissent les actions techniques à réaliser pour le bon développement d'une fonctionnalité décrite par une user story.

### B - Options

De la même façon qu'une user story et d'un backlog avant, l'utilisateur peut créer, modifier et supprimer une tâche.

Si la création d'une tâche ne requiert que des éléments de base tel qu'un numéro, une description et une durée, la modification permet d'ajouter d'avantage de propriétés à la tâche :

- Un état : choisi parmi trois possibilités (to do, doing et done) qui représente l'état d'avancement de la tâche. Cet état permet de définir le Kanban qui sera décrit plus loin dans le document.
- Délais plus tard : renseigne quand la tâche doit commencer à être réalisée au plus tard. Cette variable sera utilisé pour la création du diagramme de PERT défini après.
- Délais plus tôt : renseigne quand la tâche sera terminée au plus tôt.
- Dépendances : définies les liens, s'ils existent, avec les autres tâches de l'user story. Ces informations seront également utilisé pour la génération du diagramme de PERT.

## III - Sprints

### A - Définition

Les user stories d'un backlog sont réparties dans des itérations appelées Sprint. Ces itérations sont de durée fixe, généralement d'une ou deux semaines et permettent de connaître la vélocité d'un groupe au cours du temps. Ainsi il est possible après 3 ou 4 itérations de définir la durée et le travail à apporter pour une unité de difficulté.

### B - Options

Hormis les options classiques de création et d'édition, on peut facilement ajouter une user story à un sprint en utilisant un menu déroulant qui permet la sélection multiple.

On peut également accéder aux différents diagrammes d'organisation disponibles pour un sprint : Kanban, PERT et Gantt.

## IV - Kanban

### A - Définition

Le kanban est un système visuel constitué de trois colonnes qui indique l'état de toutes les tâches de toutes les user stories d'un sprint.

- To Do : la tâche n'a pas encore été réalisée et n'a probablement pas de personne attitrée.

- Doing : la tâche est en cours de réalisation.
- Done : la tâche est terminée.

Ces informations associées à la réalisation des tests End-To-End permettent de valider complètement une user story.

## **B - Options**

Le kanban étant surtout une entité visuelle, les seules options possibles sont :

- To Do vers Doing : une tâche commence à être réalisée.
- Doing vers Done : une tâche vient de se terminer.

## **V - Diagramme de PERT**

### **A - Définition**

Le diagramme de PERT permet une représentation logique des tâches à réaliser dans le cadre d'un sprint. Chaque nœud représente un état et chaque arête une tâche.

## **VI - Diagramme de Gantt**

### **A - Définition**

Le diagramme de Gantt permet de visualiser dans le temps les différentes tâches et leur durée en fonction de leur responsable.

### **B - Options**

Le diagramme de Gantt est entièrement modifiable. Via l'option de modification il est par exemple possible d'alterner des tâches ou de modifier le responsable d'une tâche.