

# Cahier de projet

---

## Introduction

Dans le cadre du module de technologie web de première année à l'ENSSAT, nous avons eu pour mission de développer un site web par groupe de six. Ce site internet devait permettre la gestion des clés de l'école et de leurs emprunts par les étudiants, les enseignants ou le personnel.

Le projet a été lancé le 27 avril et a pris fin le 26 juin. Durant deux mois, notre groupe a donc développé le site MonkeyManager. Ce cahier donnera une vue de la conduite du projet.

## I. Répartition des rôles

Lucas Trébouet--Voisin a été désigné comme chef de projet. Ses connaissances avancées du fonctionnement du modèle MVC, des VO et des DAO ou encore de Git faisaient de lui la personne la plus à même de conduire le projet. C'est lui qui a identifié les tâches à réaliser.

Le reste de l'équipe (Anaïs Pignet, Alicia Rannou, Cheikh Saliou Ndiaye et Maxime Poirier) n'as pas eu de rôle précisément déterminé. Ayant utilisé un template bootstrap pour l'interface, le développement front-end a été assez succinct. Chacun s'est donc occupé d'une part du développement back-end.

Pour la plupart d'entre nous, ce projet était un exercice inédit, il était donc primordial de ne pas bloquer quelqu'un dans une tâche. D'un part pour chacun puisse faire un peu de tout et apprécier diversifier ses travaux, d'autre part pour avoir une vision d'ensemble du projet et mieux le comprendre.

## II. Gestion de projet

Pour mener à bien notre projet, nous avons opté pour une méthode de travail agile.

Nous avons utilisé le site Trello pour gérer les billets de façon virtuelle sur un tableau Kanban (<https://trello.com/b/sJNUCFLC/kanban>).

Si vous rencontrez des difficultés à accéder à notre kanban, n'hésitez pas à nous contacter.

### III. Gestion du temps

A partir du cahier des charges fourni, nous avons divisé le travail en user stories (<https://trello.com/b/R33dT5xa/user-stories>). Cette division étant assez fine, nous avons choisi ne pas chiffrer précisément chacune des tâches ainsi identifiées, mais plutôt de s'arranger pour sous-diviser une tâche si elle s'avèrait plus longue que 4h (durée maximale des créneaux attribués au projet dans notre emploi du temps).

En revanche, les billets du kanban ont été priorisés grâce aux colonnes "v1.0", "v1.1" et "v1.x". Ces colonnes ont ainsi déterminé quelles fonctionnalités étaient à implémenter absolument pour répondre au cahier des charges, et quelles autres étaient plus facultatives et remises à une version ultérieure, si le temps nous le permettait.

De plus, nous avons attribué des niveaux de difficulté aux billets ("easy" ou "hard") afin de mieux cerner quelles tâches étaient à la portée de qui.

## Conclusion

Au terme de ce projet, nous avons presque tous appris des choses, que ce soit en code ou en méthode. De nombreux points sont améliorables : nous n'avons pas fait de tests faute de temps, la prise en main de git (entre autres) aurait demandé plus d'attention que nous n'en avons accordé.

Nous sommes néanmoins assez satisfaits du produit que nous rendons car nous sommes parvenus à développer les fonctionnalités principales.

La prochaine étape pour MonkeyManager serait de perfectionner l'UI/UX, et mieux tirer partie des données fournies. L'intégration de la charte graphique de l'Enssat est également à prévoir.