

TDM n  1 — OpenUP

Antoine de ROQUEMAUREL (Groupe 3.1)

1 Que repr sente cet ensemble de pages web ?

Cet ensemble de site web est la documentation de la m thode OpenUP, comment celle-ci fonctionne. Une  quipe utilisant cette m thode devrait se r f rer   cet ensemble de pages comme r f rence.

2 Phases de openUP

La m thode OpenUp est compos  de 4 phases ex cut  cons cutivement :

Inception Compr hension du projet, de ses objectifs et obtention d'informations pour confirmer la faisabilit  du projet.

Elaboration  tablir les bases de l'architecture du logiciel

Construction Impl menter et tester les fonctions du logiciel pour d velopper un syst me complet.

Transition Phase finale permettant de s'assurer que le logiciel est pr t pour le d ploiement du logiciel.

3 Les it rations

Une it ration est une p riode de temps pendant laquelle une fonctionnalit  du programme est d velopp . Elle am ne   un produit stable, avec une version ex cutable du produit poss dant une documentation.

3.1 Dur e

Une it ration dure 4   6 semaines.

3.2 R sultat

Une it ration donne un ex cutable stable du produit, avec sa documentation et les  ventuels scripts d'installations.

4 R les principaux

7 r les sont pr sent dans une  quipe OpenUP :

| Activité | Participant |
|---|---|
| Initiate Project | Analyst, Architect, Developer, Project Manager, Stakeholder, Tester |
| Plan and manage iteration | Analyst, Architect, Developer, Project Manager, Stakeholder, Tester |
| Identify and refine requirements | Analyst, Architect, Developer, Stakeholder, Tester |
| Agree on technical approach | Analyst, Architect, Developer, Project Manager, Stakeholder |
| Develop the architecture | Analyst, Architect, Developer, Project Manager, stakeholder, Tester |
| Develop solution increment | Analyst, Architect, Developer, Stakeholder, Tester |
| Test solution | Analyst, Developer, Stakeholder, Tester |
| Ongoing tasks | Any role |
| Develop product Documentation and training | Developer |
| Finalize product documentation and training | Developer |
| Prepare for release | Developer |
| Deploy release to production | Developer |

TABLE 2 – Activités et leur participants

Stakeholder (Parties prenantes) Représente les intérêts du groupe dont les besoins doivent être satisfait par le projet.

Analyst (Analyste) Représente le client et l'utilisateur final préoccupé par le recueillement des commentaires des parties prenantes pour comprendre le problème à résoudre.

Architect (Architecte) Il est responsable de la conception du logiciel.

Developer (Développeur) Il doit développer une partie du système, incluant la conception s'insérant dans l'architecture.

Tester (Testeur) Le responsable des tests, comme identifié, implémenté et conduire les tests nécessaires.

Project Manager (Chef de projet) Conduit la planification en collaboration avec les parties prenantes et l'équipe.

Any role (Tous les rôles) Représente n'importe qui dans l'équipe qui peut effectuer des tâches d'ordre général.

| Acteur | Produit |
|-----------------|---|
| Stakeholder | |
| Analyst | Glossary, spécifications, use case, vision, |
| Architect | Architecture notebook, define vision |
| Developer | Implementation, build, Developer Test, Design |
| Tester | Test case, Test script, Test log |
| Project Manager | Iteration plan, Project plan, work items list |

TABLE 1 – Responsabilité des acteurs

5 Build

Un build est un livrable incrémental pour l'utilisateur et le client, il fournit un outil testable pour vérification.

Cette version fonctionnelle du système ou partie du système est le résultat de l'itération.

5.1 Qui le produit ?

Le build est produit par les développeurs.

5.2 Lors de quelle activité ?

Lors de l'activité "Develop Solution Increment", présent dans les phases 2,3,4.

6 Définitions du logiciel à développer

6.1 Où définit-on le logiciel à développer ?

Lors de la première phase, dans tous les produits concernant les « Requirements » (Exigences/Besoins), c'est-à-dire Glossary, Vision, System-Wide Requirement, Use-case Model et Use Case.

6.2 Rôles participant à cette définition

Les rôles participant à la définition du logiciel sont le chef de projet, l'analyste, l'architecte, le développeur, le stakeholder et le testeur : soit tous les rôles principaux.

6.3 Activités correspondantes

Les activités de la première phase : Initiate project, Plan and manage iteration, identify and refine requirements, agree on technical approach.

6.4 Forme de la définition

La méthode se sert des diagrammes Use Case (Diagramme de cas d'utilisations), ça permet de facilement définir les besoins du client.