

Université Côte d'Azur/DS4H
MIAGE – MASTER 1

Rapport final

Suivi de projet

par

Paul BUREL

Geoffrey LALIC

Axel MAÏSSA

Djade KHALDI

Rémy NGUYEN

Aryamaan SINGH KUNWAR

Monsieur Olivier OUDOT

Sommaire

Introduction	3
Objectifs du projet	3
Liste des membres de l'équipe avec leur rôle respectif	3
Contenu technique	5
Sujet du projet.....	5
Vue statique	5
Planning	6
Liste des tâches.....	6
Diagramme de Gantt.....	6
Suivi de projet	7
3 KPI	7
Autres modifications ajoutées au tableur	7
Programme Python	7
Bilan	8
Bilan Global sur le Suivi de Projet.....	8
Apprentissage, Problème et Améliorations.....	8

Introduction

Objectifs du projet

L'objectif de ce projet est d'appliquer le plus fidèlement possible les méthodes, techniques et outils de suivi de projet telles qu'on pourrait le faire lors de la réalisation d'un projet en entreprise.

Ce suivi est appliqué à un projet de développement Java : la réalisation d'un scrabble sous forme de webservice.

Les étapes d'analyse, de conception et de réalisation se sont succédées afin d'effectuer quatre livraisons sur une période de huit semaines. Une date de rendu a été définie, laquelle n'étant pas extensible.

Les six membres de l'équipe se sont divisés en trois binômes et se sont repartis des modules différents.

Chaque semaine l'avancement a été reporté sur un tableau afin de suivre le consommé de chaque tâche et de remarquer les dépassements éventuels.

Liste des membres de l'équipe avec leur rôle respectif

Dans l'ordre alphabétique,

Paul BUREL

Binôme de Ayramaan

S'occupe du développement de la classe Partie, accès sur les tests fonctionnels sur l'ensemble des classes et implémentation spring, tests des classes communes.

Geoffrey LALIC

Binôme de Rémy

Développement de la classe Anagramme, mise en place de Docker, test de la classe anagramme, commun, conception algo joueur. Ecriture du programme Python permettant de générer le suivi de projet.

Axel MAÏSSA

Binôme de Djade

Développement de la classe Joueur et de classes communes. Suivi de projet, rédaction du rapport final.

Djade KHALDI

Développement de la classe Joueur et de classes communes. Intégration de spring boot, test d'intégration de Joueur.

Rémy NGUYEN

Développement de la classe Anagramme, mise en place de Docker, test de la classe anagramme, commun, conception algo joueur. Suivi de projet.

Aryamaan SINGH KUNWAR

Développement de la classe Partie, classes communes, architecture et implémentation spring boot.

Contenu technique

Sujet du projet

Vue statique

(architecture générale et description des composants)

Planning

Liste des tâches

avec une description détaillée de son contenu et de ses risques

Diagramme de Gantt

Suivi de projet

3 KPI

Décrire en détail 3 indicateurs de suivi de votre invention (à mettre dans le tableur). Intérêt, formule, etc

Autres modifications ajoutées au tableur

Décrire les autres modifications que vous avez apportées aux tableur de base, comme des macros par exemple

Programme Python

Décrire le programme Python réalisé, comment il fonctionne et les fonctions qu'il implémente, en particulier les états de sortie

Bilan

Bilan Global sur le Suivi de Projet

Apprentissage, Problème et Améliorations

Ce que vous avez appris, ce qui vous a ennuyé, ce qui pourrait être amélioré, etc