1. **Introduction :**

Ce premier chapitre comporte une présentation d’Advyteam l’entreprise d’accueil, je décrirai par la suite le cadre général du projet à savoir, le contexte du projet, la description, les critiques ainsi que la solution proposée et je présenterai la méthodologie de la gestion du projet adaptés.

1. **Présentation de l’organisme**
   1. **A propos de Advyteam**

Advyteam est une ESN (Entreprise de Services Numériques) française, fondée en 2011 et spécialisée dans les systèmes d’information des ressources humaines (SIRH). Sa mission est de conduire les transformations créatrices de valeur avec comme seul et unique objectif : générer des résultats tangibles, efficaces et durables qui transforment les entreprises face aux nouvelles exigences du monde digital.

Advyteam opère aujourd’hui auprès des plus grands acteurs des secteurs public et privé, et accompagne ses clients en offrant des services dans les domaines du conseil, de la transformation digitale et des technologies.

* 1. **Services**

Advyteam offre plusieurs services à sa clientèle, notamment :

• **Le conseil amont-projet** : Advyteam accompagne son client dans l’audit de son SIRH, le choix du progiciel adéquat, la rédaction du cahier des charges et la modélisation des processus RH.

• **L’intégration des systèmes d’information RH** : Advyteam se met à la disposition de son client dans le cadre de son projet d’intégration autour de la solution HR Access.

**• La tierce maintenance applicative** : Advyteam veille au bon fonctionnement du SIRH de son client, ainsi qu’à la mise en place des évolutions applicatives.

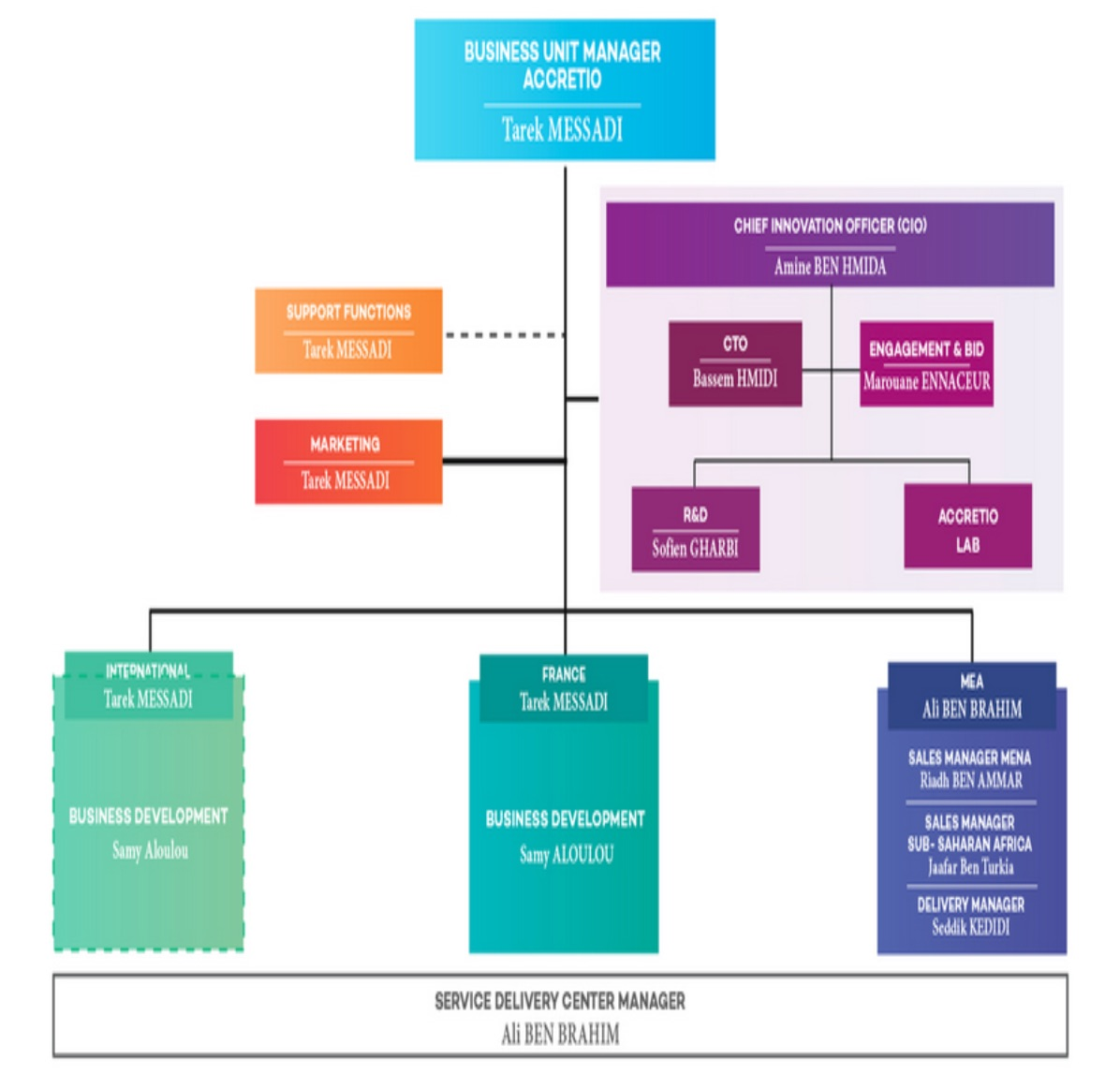
• **Le pilotage du projet :** Advyteam accompagne son client dans le pilotage du projet en définissant une méthodologie appropriée aux enjeux, un plan de maîtrise des risques, les actions de refonte du processus et un plan de conduite du changement.

**• La tierce recette applicative :** Advyteam assiste son client lors des phases de recette de son SIRH pour la vérification de la conformité de la solution aux besoins. Ses prestations s’étendent de la définition d’une stratégie de recette à la rédaction des scénarios, leur exécution et le suivi des éventuelles anomalies.

* 1. **Accretio**

Start-up lancée en 2017 par Advyteam, Accretio propose une plateforme digitale de services RH dont la vocation est de booster l’engagement des collaborateurs au profit du progrès des organisations.

Soutenue par une première levée de fonds en 2017, la start-up s’est depuis développée et compte, outre le siège en France, trois filiales : en Tunisie, au Maroc et en Côte d’Ivoire.



Parmi les modules proposés dans la solution Accretio, nous citons :

**• Congés et absences** : Ce module donne à l’employé la possibilité d’effectuer des demandes de congés qui seront validées par le chef d’équipe.

• **Timeline** : C’est un espace commun à tous les membres de l’entreprise où chaque employé peut publier des statuts, des fichiers ou des liens et commenter des publications.

• **Chat** : Grâce à ce module, les employés peuvent discuter en privé par échange de messages et de documents.

• **Paie** : Ce module offre au gestionnaire de paie différentes procédures comme la préparation des bulletins de salaires, des congés payés et des déclarations sociales.

1. **Présentation du projet :**
   1. **Contexte du projet**

Notre projet sera réalisé a sien de l’entreprise Accretio dans le cadre d’un stage de fin d’étude de 4 mois pour obtenir un diplôme d’ingénieur. En effet, le besoin est de développer un module de gestion de projet en sein d'une association ou d'une communauté.

* 1. **Objectif du projet**

L’objectif de notre projet consiste à développer un module de gestion de projet sous une plateforme nomé BOUBLE, qui permet de créer et d’affecter des taches au sien d'un groupe d'utilisateurs et de suivre l'avancement de réalisation des taches affectées.

* 1. **Analyse de l’existant**

Le but de l’étude de l’existant est de déterminer les points faibles et les points forts d’un produit actuel pour pouvoir déterminer les besoins du client, en vue d’en prendre en considération lors de la conception et la réalisation de la solution. Dans cette section, nous présentons une analyse des logiciel Trello, Podio et Monday. Ensuite, nous formulerons une solution de la problématique.

* 1. **Trello :**

Trello est un outil gratuit qui propose une interface simple d’utilisation et pratique, sous forme de cartes et de listes de cartes ré agençables avec un glisser-déposer. Pour chaque tâche, on peut effectuer un grand nombre d’opérations, comme par exemple joindre un fichier, assigner des personnes, définir un deadline.

Il a la particularité d’être assez généraliste et peut être utilisé pour un tout autre usage que les projets de développement.



* 1. **Podio :**

Podio est un outil de gestion de projet en ligne destiné aux équipes de projet de taille moyenne à grande qui ont des besoins très spécifiques non couverts par les fonctions d'autres logiciels de gestion de projet plus basiques. Sa fonction de création d'applications le place au-dessus de la concurrence grâce à une personnalisation sans fin basée sur les besoins de votre ou vos équipes. Cela inclut les rapports personnalisés, les flux de travail, les formulaires web, la budgétisation personnalisée.



* 1. **Monday.com :**

Généralement, lorsqu'il s'agit d'un logiciel de gestion de projet, plus vous ajoutez de fonctionnalités à l'outil, plus il devient difficile à apprendre. monday.com atteint un rare équilibre entre fonctionnalité et facilité d'utilisation, ce qui en fait un outil de gestion de projet presque idéal pour les entreprises et les organisations de toutes tailles. Il est visuellement attrayant, a une courbe d'apprentissage simple et couvre la plupart des besoins des projets (suivi des tâches, collaboration en équipe, budgétisation, etc.)



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Solution | Avantages | Inconvénients |
| Trello | * Offre une option gratuite * Une expérience d'utilisateur inégalée * Procédure d'embarquement facile | * Trello a une capacité de stockage limitée |
| Podio | * Incroyablement personnalisable * Un système de communication d'équipe Impeccable * Notifications d'activités de tâches sur Facebook | * Une interface utilisateur peu intuitive * Une fonction compliquée de création d'applications |
| Monday | * Une interface utilisateur attrayante * Système de gestion des tâches facile à comprendre * Système de tableau de bord facilement personnalisable | * Limites de stockage des fichiers aux niveaux inférieurs * Limites du journal d'activité au niveau le plus bas |

**3.2 Critique de l’existant**

**3.3 La solution proposée**

Après avoir déterminer l’ensemble desproblématiques posée, notre plateforme doit être mise en place dans laquelle le groupe des utilisateurs peuvent se connecter pour consulter les taches qui lui sont attribuées et le travail demander.

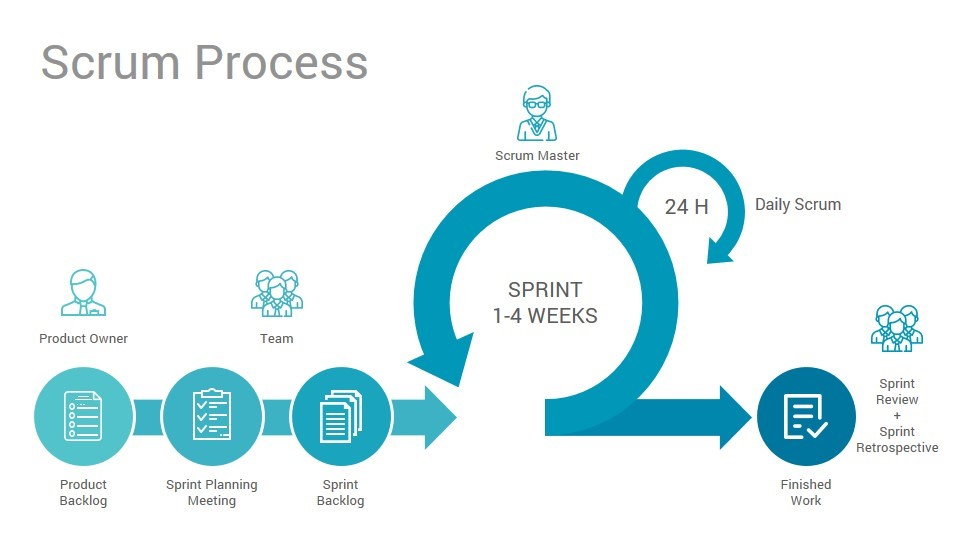
Pour le chef de projet notre application lui permet de disposer d’un système capable de travailler en temps réel qui lui donner la possibilité de contrôler l’avancement de réalisation des taches affectées.

1. **Méthodologie de travail**

Pour mener à bien ses projets, Advyteam adopte la méthodologie Agile, caractérisée par l’flexibilité et la communication abondante. Ainsi, elle répond aux besoins de ses clients avec des cycles de développement assez réduits.

* 1. **Scrum**

L’équipe d’Advyteam applique Scrum, la méthode agile la plus éprouvée et la mieux documentée. Considérée comme un cadre de gestion de projet, Scrum est une approche empirique (c’est-à-dire qui se base sur l’expérience), dynamique et participative.



• Product owner : Amine BEN HMIDA

• Architecte : Bassem HMIDI

• Scrum master : Abdelhamid CHIRCHI

• Scrum team :

– Ingénieur : Mohamed ALOUI

– Ingénieur : Ahmed NAAMANE

– Stagiaire : Hana GUELLELI

– Stagiaire : Mohamed Hedi HOUAS

ANALYSE ET SPÉCIFICATION DES BESOINS **Introduction**L’étape de spécification des besoins est conçue pour la détermination des différentes fonctionnalités attendues du système. En effet, dans ce chapitre nous présentons tout d’abord, les acteurs concernés de notre système. Puis, nous entamons l’étude des besoins fonctionnels et non fonctionnels. Ces besoins seront exprimés sous la forme de diagrammes de cas d’utilisation qui permettent de détailler les scénarios possibles que peuvent réaliser les différents acteurs.

1. **Identification des acteurs**

Tout système interactif, doit assurer et faciliter l’interaction avec ses utilisateurs (utilisateur humain ou non). Un acteur représente le rôle d’une entité externe exploitant le système à travers ses différentes interfaces. Nous spécifions dans le cadre de ce projet les acteurs du système, qui se divisent en quatre catégories comme suit :

• **Administrateur** : C’est la personne qui possède le privilège de plus haut niveau. Cet acteur est capable de manipuler toutes les fonctionnalités proposées par l’application notamment la gestion des comptes, la gestion des utilisateurs et le suivi de statistique de manière globale en temps réel.

•Créateur de projet : C’est la personne qui va créer le projet ainsi que l’affectation des membres et suivre l’avancement du projet,

• Membre de projet : C’est la personne qui traite les taches effectuées.

1. **Identification des besoins**

Dans cette section, nous allons exposer les besoins fonctionnels et non fonctionnels de notre application.

* 1. **Besoins fonctionnels :**

Les besoins fonctionnels sont ceux qui doivent répondre aux exigences du futur système en termes de fonctionnalités. Ils permettent de générer les cas d’utilisation. Les besoins recensés sont comme suit :

**Gestion des utilisateurs**

La gestion des utilisateurs sera pilotée par l’administrateur du système. Cette tâche consistera essentiellement en :

— Insérer des informations relatives à chaque utilisateur,

— éditer ces informations,

— supprimer un utilisateur,

— consulter un utilisateur.

* **Gestion des Projets**

La gestion des projets est effectuée par deux types d’utilisateurs qui sont :

**• Créateur du projet :**

Il doit être en mesure de :

— Créer un nouveau projet,

— consulter les informations du projet,

— fermer le projet,

— supprimer un projet,

— modifier ces informations,

--- affecter des membres aux projet

— déposer un document de projet,

**• Membre du projet :**

Il doit être en mesure de :

— Consulter le planning des projets qui lui sont attribués,

— consulter les informations du projet,

— consulter les documents du projet.

* **Gestion des tâches**

La gestion des tâches est effectuée par deux types d’utilisateurs :

**• Créateur de projet**

Il doit être en mesure de :

— éditer les informations d’une tâche,

— supprimer une tâche,

— consulter les informations d’une tâche,

— affecter un membre à chaque tâche,

— déposer un document à la tâche,

— vérifier l’avancement d’une tâche.

* Evaluer les taches complètes.

**• Membre de projet**

Il doit être en mesure de :

— Consulter les informations d’une tâche,

— marquer l’état d’avancement d’une tâche.

* **Gestion des notifications**
  1. **Besoins non fonctionnels :**

Les besoins non fonctionnels décrivent toutes les contraintes auxquelles le système est soumis pour sa réalisation et son bon fonctionnement.

• **Fiabilité Notre application** doit fonctionner de façon cohérente sans erreurs.

• **Ergonomie, souplesse et confort d’utilisation** Pour faciliter l’utilisation, l’application doit offrir une interface unifiée, conviviale et ergonomique.

• **Gain de temps** : Notre application doit optimiser les traitements pour avoir un temps de réponse minimal.

• **Maintenabilité et scalabilité :** Notre code source doit être lisible, commenté et compréhensible afin d’assurer son état évolutif et extensible par rapport aux besoins de l’association ou d'une communauté.

&&

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Thème** | **ID** | **User Story** | **Priorité** | **Complexité** |
| Authentification | 1 | En tant qu’un utilisateur de l’application je veux m’authentifier pour accéder à l’application. | +++ | Élevé |
| Gestion de compte d’utilisateur | 2 | En tant qu’un utilisateur je veux créer un compte pour s’authentifier à l’application. | + | Faible |
| En tant qu’un utilisateur je veux modifier le mode d’authentification a l’application pour plus de sécurité. |
| Gestion des projets | 3 | En tant qu’un créateur du projet je veux créer un projet. | +++ | Élevé |
| En tant qu’un créateur du projet je veux lister mes projets pour les vérifier. |
| En tant qu’un créateur du projet je veux assigner un membre au projet. |
| En tant qu’un créateur du projet je veux modifier les informations d’un projet. |
| En tant qu’un créateur du projet je veux ajouter un document de projet |
| En tant qu’un créateur du projet je veux supprimer un projet. |
| En tant qu’un créateur du projet je veux fermer un projet. |
| En tant qu’un créateur du projet je veux choisir le meilleur membre du projet. |
| En tant qu’un membre du projet je veux consulter un projet que j'ai été assigné. |
| En tant qu’un membre du projet je veux consulter le planning des projets que j'ai été assigné. |
|  |  | En tant qu’un membre du projet je veux consulter un document du projet |  |
| Gestion des taches | 4 | En tant qu’un créateur du projet je veux ajouter une tache au projet |  |  |
| En tant qu’un créateur du projet je veux modifier les informations d’une tache |
| En tant qu’un créateur du projet je veux supprimer une tache |
| En tant qu’un créateur du projet je veux consulter les informations d’une tache |
| En tant qu’un créateur du projet je veux affecter un membre a chaque tache. |
| En tant qu’un créateur du projet je veux déposer un document a la tache |
| En tant qu’un créateur du projet je veux vérifier l’avancement d’une tache |
| En tant qu’un créateur du projet je veux vérifier l’avancement d’une tache. |
| En tant qu’un créateur du projet je veux évaluer une tache complétée. |
| En tant qu’un créateur du projet je veux marquer la priorité d’une tache |
| En tant qu’un créateur du projet je veux ajouter un commentaire a une tache. |
| En tant qu’un créateur du projet je veux consulter les commentaires pour une tache. |
| En tant qu’un créateur du projet je veux créer un filtre de recherche pour simplifier la méthode de recherche des taches. |
| En tant qu’un membre du projet je veux consulter les informations d’une tache |
| En tant qu’un membre du projet je veux marquer l’état d’avancement d’une tache. |
| En tant qu’un membre du projet je veux consulter un document d’une tache |
| En tant qu’un membre du projet je veux ajouter un commentaire a une tache |
| En tant qu’un membre du projet je veux consulter un commentaire d’une tache |
| En tant qu’un membre du projet je veux créer un filtre de recherche pour simplifier la méthode de recherche des taches. |
| Gestion des profils utilisateurs | 5 | En tant qu’un administrateur je veux créer un compte utilisateur pour lui donner la permission d’authentification a l’application. |  |  |
| En tant qu’un administrateur je veux modifier le profil d’un utilisateur pour le mettre à jour |
| En tant qu’un administrateur je veux  Supprimer le profil d’un utilisateur pour qu’il n’accédé plus à l’application. |
| En tant qu’un administrateur je veux consulter les informations de profil d’un utilisateur pour les vérifier. |
| En tant qu’un administrateur je veux  Lister les profils des utilisateurs pour les vérifier. |
| En tant qu’un administrateur je veux  Effectuer une recherche d’un profil d’utilisateur pour le visualiser. |
| En tant qu’un administrateur je veux  Activé/désactivé le profil d’un utilisateur. |
| Gestion de notifications | 6 | En tant qu’un créateur de projet je veux être informé des nouvelles notifications, pour connaitre les nouvelles modifications. |  |  |
| En tant qu’un membre du projet je veux être informé par notification si je suis assigné à une tache |
| En tant qu’un membre du projet je veux être informé des nouvelles notifications, pour connaitre les nouvelles modifications. |
| En tant qu’un membre du projet je veux être informé avent la date limite de la tâche. |

**Planification des sprints**

Les User Story précédemment définies dans le Backlog du produit sont triés par ordre de  
priorités et de valeurs métiers. Le But ´étant d’implémenter en premier ce qui a le plus de valeur  
pour le client final "la Caisse des D´dépôts". Le travail sera planifié selon des Sprints

Après une réunion avec l’´équipe, nous avons identifié 2 releases et 6 sprints. Dans le tableau,  
nous présentons la planification des sprints.

Chapitre 4 : release 2

**Introduction**

Ce chapitre correspond à la deuxième release du projet. Il se compose de 2 sprints. Le l’étude de chaque Sprint comprend l'analyse, la conception et réalisation.

**4.1 Organisation de la Release 2**

Cette release couvre les deux sprints suivants :

**Sprint 4** : gestion du projet.

**Spring 5** : Gestion des taches.

**4.2 Sprint 4 : Gérer les projets.**

Ce sprint a pour but de développer le module de gestion du projet. Cette section présente la partie analyse du ce module. En détail, il comprend des diagrammes de cas utilisation détaillée et diagramme de séquence du système.

Le tableau ci-dessous montre les différentes fonctionnalités de la gestion du projet au niveau des deux acteurs

|  |  |
| --- | --- |
| Acteur | Fonctionnalités |
| Créateur du projet | - Créer un projet  - Consulter un projet  - Modifier un projet  - supprimer un projet  - fermer un projet |
| Membre du projet | - Consulter un projet |

4.2.1 Backlog sprint 4

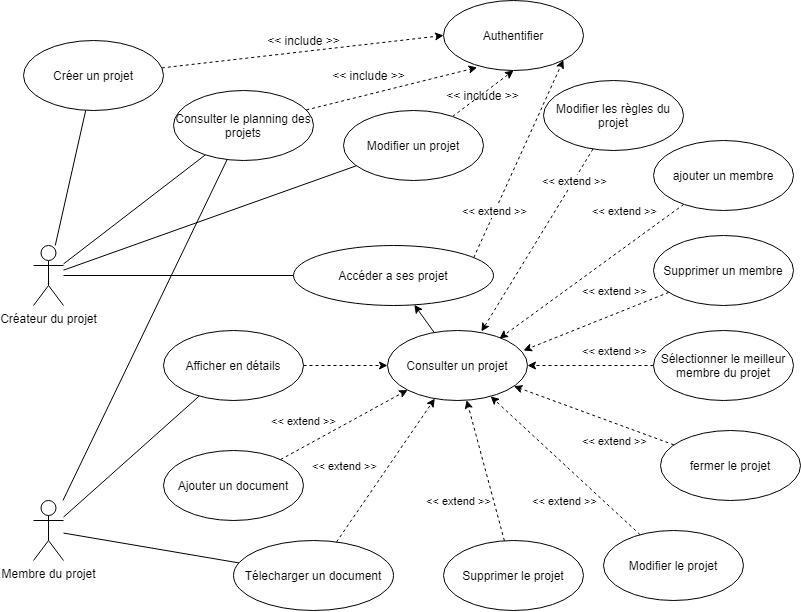
|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Id | User story | Id tache | Tache | Estimation (jour) |
|  | Gestion du projet | 1.1 | Interface ajout projet | 28 jours |
| 1.2 | Interface consulter liste projet |
| 1.3 | Développement d’un Api de création du projet |
| 1.4 | Développement d’un Api de modification du projet |
| 1.5 | Développement d’un Api de supprimer du projet |
| 1.6 | Développement d’un Api de fermer un projet |
| 1.7 | Développement d’un Api d’ajout document du projet |
| 1.8 | Développement d’un Api de téléchargement du document du projet |

4.2.2 analyse

Cette section présente la partie d’analyse par un diagramme des cas d’utilisation puis la description textuelle des plus importants d’entre eux.

a Diagramme de cas d’utilisation de sprint 4 release 2

La figure suivante présente les différentes fonctionnalités réalisées pendant ce sprint.



B description Textuelle

* Description textuelle du cas d’utilisation ‘créer un projet’

|  |  |
| --- | --- |
| Cas d’utilisation | Créer un projet |
| Acteur | Créateur du projet |
| Pré-condition | L’utilisateur doit être authentifié |
| Post-condition | Le system affiche le projet |
| Scénario nominal | 1- l’acteur demande la page de création du projet  2- le system affiche les différents champs du projet  3- l’acteur remplit les champs nécessaires et valides  4- l’acteur dépose des documents du projet  5- l’acteur choisi les règles du projet  6- le system envoi notification et un email au différent membre du projet.  7-le system affiche le projet crée. |
| Scénario alternatif | 3-a- l’acteur saisit des données incorrectes.  3-b- le system affiche un message d’erreur.  3-c- reprise de l’étape 3 du scénario nominal. |

* Description textuelle du cas d’utilisation ‘modifier un projet’

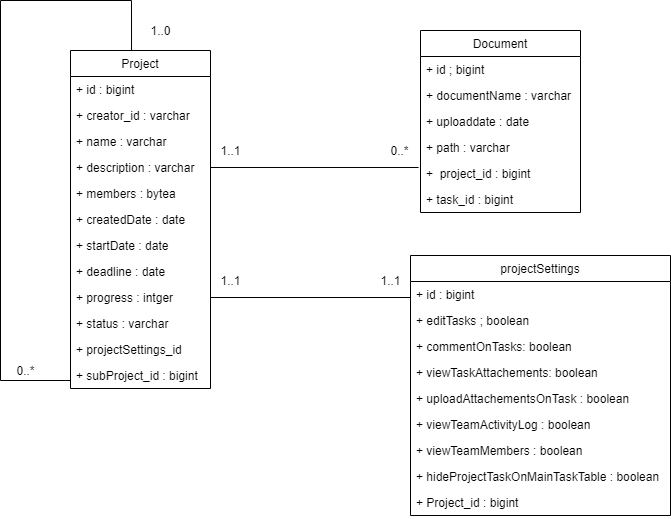
|  |  |
| --- | --- |
| Cas d’utilisation | Modifier un projet |
| Acteur | Créateur du projet |
| Pré-condition | L’utilisateur doit être authentifié et l’acteur a crée au moins un projet. |
| Post-condition | Le system affiche le projet modifié |
| Scénario nominal | 1- L’acteur clique sur afficher liste des projets.  2- le system affiche la liste des projets crée par l’acteur.  3-1- l’acteur double clic sur le champ à modifier.  3-2- l’acteur tape la nouvelle valeur.  3-3- le system détecte un changement au niveau du projet.  -ou bien –  3-4- l’acteur choisir le projet à modifier et clic sur modifier.  3-5- le system afficher le formulaire de la modification.  3-5- l’acteur remplit les champs.  4- le system applique la modification pour le projet.  5- le system envoi une notification aux membres du projet. |
| Scénario alternatif | 3-5-a- l’acteur saisit des données incorrectes.  3-5-b- le system affiche un message d’erreur.  3-5-c- reprise de l’étape 3 du scénario nominal. |

|  |  |
| --- | --- |
| Cas d’utilisation | Consulter document du projet |
| Acteur | Membre du projet |
| Pré-condition | L’utilisateur doit être authentifié. |
| Post-condition | Le document a été télécharger. |
| Scénario nominal | 1- L’acteur clique sur afficher liste des projets.  2- le system affiche la liste des projets assigner à l’acteur.  3- l’acteur select un projet.  4- le system afficher le projet plus détaillé avec liste des documents du projet.  5- l’acteur click sur Button télécharger document. |

4.4.3 concep^tion

a. digramme de classe

Nous allons maintenant présente le diagramme de classe de sprint 4.

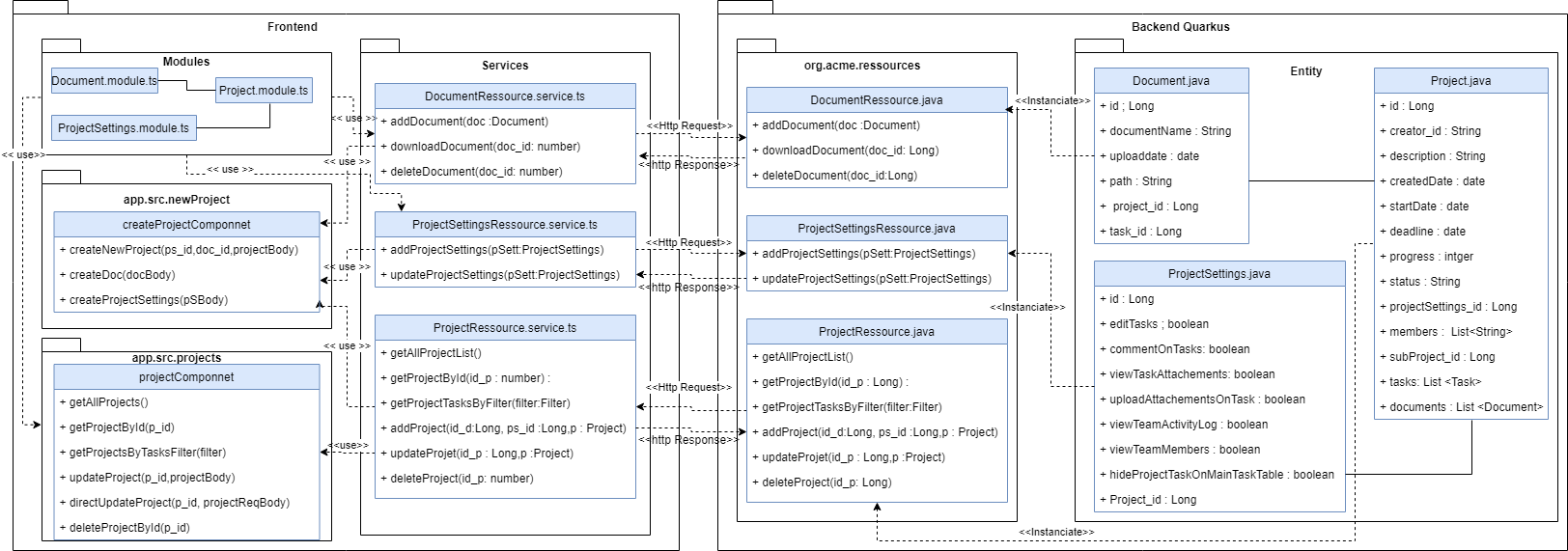


|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Column | Description | Type | Clé primaire Etrange |
| Id | Identifiant du projet | Grand entier | P |
| Creator\_id | Identifiant de Creator du projet | Chaine | E |
| Name | Le nom du projet | Chaine |  |
| Description | La description du projet | Chaine |  |
| Membres | Liste des identifiant des membres du projet | Liste chaînée | E |
| CreatedDate | La date de la création du projet | Date |  |
| StartDate | La date de début du projet | Date |  |
| Deadline | La date de fin du projet | Date |  |
| Progress | Le pourcentage des taches complète dans le projet | Integer |  |
| Status | Le statut du projet | Chaine |  |
| projectSettings\_id | Identifiant du réglés du projet | Grand entier | E |
| subProject\_id | List des identifiant des sous projet | Liste des entier | E |
| Document\_id | List des identifiant des documents du projet | Liste des entier | E |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Column | Description | type | Clé primaire Etrange |
| Id | Identifiant du document | Grand integer | P |
| documentName | Le nom du document | Chaine |  |
| uploadDate | La date du téléchargement | Date |  |
| Path | Le chemin du document | Chaine |  |
| Project\_id | Identifiant du projet | Grand integer | E |
| Task\_id | Identifiant du tache | Grand integer | e |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Column | Description | Type | Clé primaire Etrange |
| id | Identifiant de la règle du projet | Grand integer | P |
| editTasks | Autorisé les membres du projet à modifier les taches | Booléen |  |
| commentOnTasks | Autorisé les membres du projet à ajouter un commentaire au tache | Booléen |  |
| viewTaskAttachements | Autorisé les membres du projet à consulter un document du projet | Booléen |  |
| uploadAttachementsOnTask | Autorisé les membres du projet à télécharger un document du projet | Booléen |  |
| viewTeamActivityLog | Autorisé les membres du projet à consulter l’historique du projet | Booléen |  |
| viewTeamMembers | Autorisé les membres du projet à consulter la liste des membres du projet | Booléen |  |
| hideProjectTaskOnMainTaskTable | Ne pas afficher les taches du projet au niveau du Dashboard de l’administrateur | Booléen |  |
| Project\_id | Identifiant du projet | Grand integer | E |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Column | Description | type | Clé primaire Etrange |
| Id | Identifiant du user | Chaine | P |
| Username | Le nom de l’utilisateur | Chaine |  |
| firstName | Le nom du user | Chaine |  |
| lastName | Le prénom du user | Chaine |  |
| Email | L’email du user | Chaine |  |
| enabled | Statut du user | boulean |  |



**4.3 Sprint 4 : Gérer les taches.**

Ce sprint a pour but de développer le module de gestion des taches. Cette section présente la partie analyse du ce module. En détail, il comprend des diagrammes de cas utilisation et diagramme de séquence du système.

Le tableau ci-dessous montre les différentes fonctionnalités de la gestion de tache au niveau des deux acteurs

|  |  |
| --- | --- |
| Acteur | Fonctionnalités |
| Créateur du projet | - Créer une tache  - Consulter tache  - Modifier une tache  - supprimer une tache  - ajouter un feedback a une tache.  - ajouter un commentaire a une tache  - consulter les commentaires d’une tache |
| Membre du projet | - Consulter une tache  - modifier l’état d’une tache.  - ajouter un commentaire a une tache  - consulter les commentaires d’une tache |

4.3.1 Backlog sprint 5

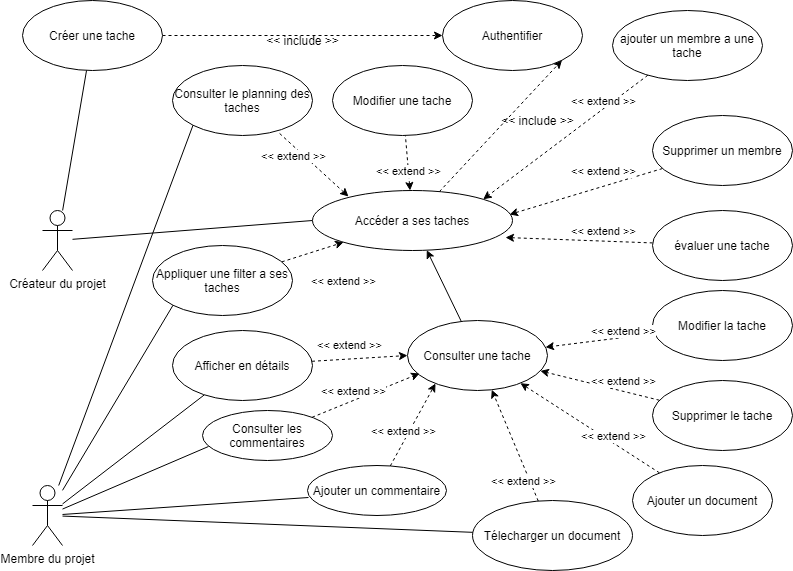
|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Id | User story | Id tache | Tache | Estimation (jour) |
| 1 | Gestion du tache | 1.1 | Interface consulter liste projet | 28 jours |
| 1.2 | Interface modifier une tache |
| 1.3 | Ajouter une tache |
| 1.4 | Assigner un membre a une tache |
| 1.5 | Modifier une tache |
| 1.6 | Afficher une tache en détails |
| 1.7 | Marquer l’état d’une tache |
| 1.8 | Supprimer une tache |
| 1.9 | Consulter les commentaires pour une tache |
| 2.0 | Ajouter un commentaire pour une tache |
| 2.1 | Consulter document du tache |
| 2.2 | Ajouter un document a une tache |
| 2.3 | Supprimer un document d’une tache |
| 2.4 | Télécharger un document de la tache |
| 2.5 | Appliquer un filtre de recherche |

4.3.2 analyse

Cette section présente la partie d’analyse par un diagramme des cas d’utilisation puis la description textuelle des plus importants d’entre eux.

a Diagramme de cas d’utilisation de sprint 5 release 2

La figure suivante présente les différentes fonctionnalités réalisées pendant ce sprint.



B description Textuelle

* Description textuelle du cas d’utilisation ‘Ajouter une tache’

|  |  |
| --- | --- |
| Cas d’utilisation | Ajouter une tache |
| Acteur | Créateur du projet |
| Pré-condition | L’utilisateur doit être authentifié et à créer un projet |
| Post-condition | Le system affiche la tache |
| Scénario nominal | 1- L’acteur select un projet  2- l’acteur clic sur le bouton ajouter une tache.  3- le system va créer une tache vide.  4- le system affiche la nouvelle tâche. |

* Description textuelle du cas d’utilisation ‘Assigner un membre a une tache’

|  |  |
| --- | --- |
| Cas d’utilisation | Assigner un membre a une tache |
| Acteur | Créateur du projet |
| Pré-condition | L’utilisateur doit être authentifié et à créer un projet |
| Post-condition | Le system affiche la tache |
| Scénario nominal | 1- L’acteur select un projet  2- l’acteur choisi une tache.  3- l’acteur clic sur le champ membres.  4- le system afficher la liste des membres  5- l’acteur select le membre a assigner pour la tâche.  6- le system envoi une notification. |
| Scénario alternatif | 4-1 le projet a aucun membre assigné  4-2 le system affiche un message d’erreur |

* Description textuelle du cas d’utilisation ‘donner une note a une tache’

|  |  |
| --- | --- |
| Cas d’utilisation | Donner une note a une tache |
| Acteur | Créateur du projet |
| Pré-condition | L’utilisateur doit être authentifié et l’acteur a créé au moins un projet. |
| Post-condition | Le system affiche la tache évalué |
| Scénario nominal | 1- L’acteur clique sur afficher liste des projets.  2- le system affiche la liste des projets crée par l’acteur.  3- l’acteur select un projet.  4- l’acteur select une tache terminé a évalué  5- l’acteur donne une note pour une tache de 1 à 5 étoiles.  6- le system envoi une notification au membre du projet. |
| Scénario alternatif | 4- le system affiche aucune tache terminer a évalué |

* Description textuelle du cas d’utilisation ‘Ajouter un commentaire pour une tache’

|  |  |
| --- | --- |
| Cas d’utilisation | Ajouter un commentaire pour une tache |
| Acteur | Membre du projet |
| Pré-condition | L’utilisateur doit être authentifié et assigner à une tache. |
| Post-condition | Commentaire ajouté. |
| Scénario nominal | 1- L’acteur clique sur afficher liste des projets.  2- le system affiche la liste des projets assigner à l’acteur.  3- l’acteur select un projet.  4- le system afficher le projet et ses taches.  5- l’acteur select une tache.  6- l’acteur clic sur le buton du commentaire  7- le system affiche les commentaires de la tâche.  8- l’acteur tape un commentaire.  9- le system envoi une notification aux membres du tache. |

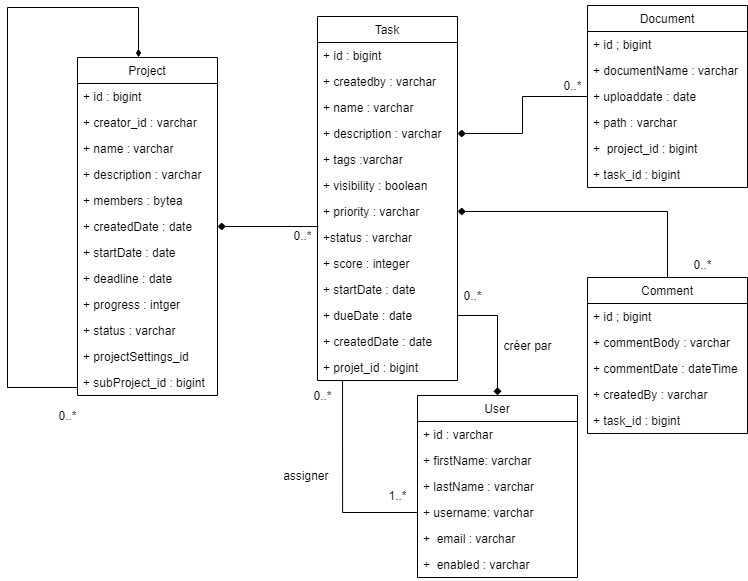
* Description textuelle du cas d’utilisation ‘supprimer une tache’

|  |  |
| --- | --- |
| Cas d’utilisation | Supprimer une tache |
| Acteur | Créateur du projet |
| Pré-condition | L’utilisateur doit être authentifié. |
| Post-condition | Tache supprimée. |
| Scénario nominal | 1- L’acteur clique sur afficher liste des projets.  2- le system affiche la liste des projets crée par l’acteur.  3- l’acteur select un projet.  4- le system afficher le projet et ses taches.  5- l’acteur select une tache.  6- l’acteur clic sur le buton supprimer.  7- le system affiche un message de confirmation.  8- l’acteur clic sur confirmé.  9- le system supprime la tâche et envoi une notification aux membres du tache. |
| Scénario alternatif | 4.1- le system affiche aucune tache pour supprimée. |

4.4.3 concep^tion

a. digramme de classe

Nous allons maintenant présente le diagramme de classe de sprint 5.



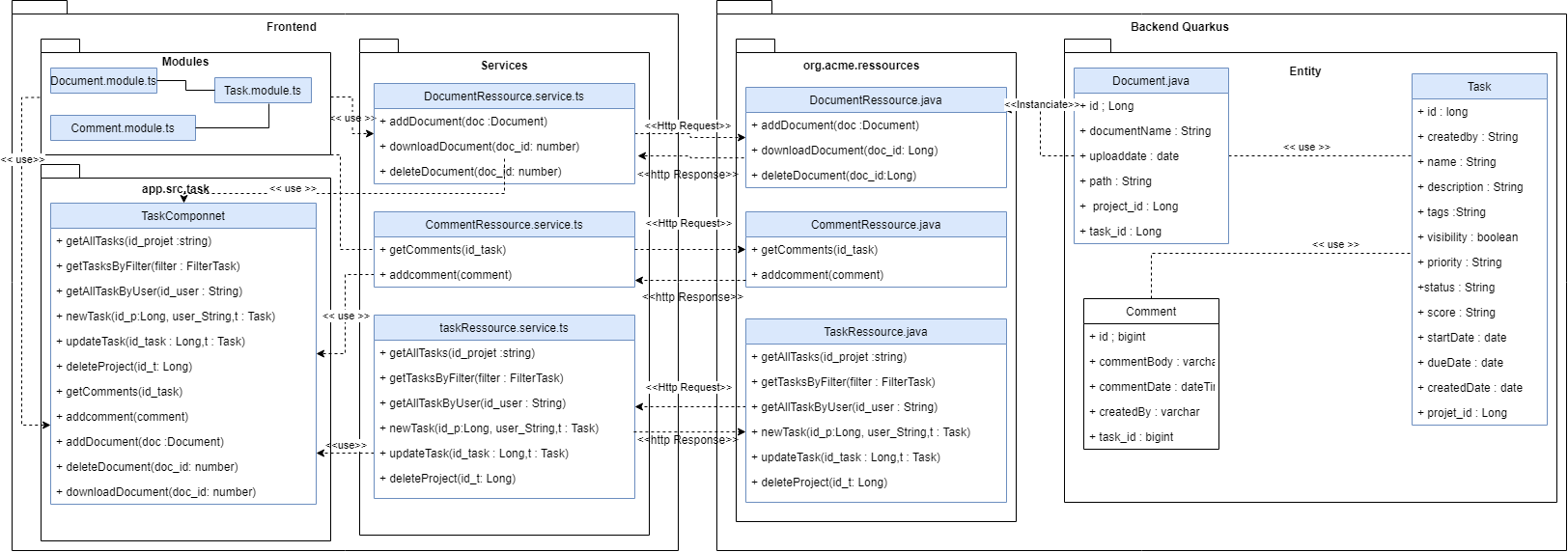
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Column | Description | Type | Clé primaire Etrange |
| Id | Identifiant du projet | Grand entier | P |
| Creator\_id | Identifiant de Creator du projet | Chaine | E |
| Name | Le nom du projet | Chaine |  |
| Description | La description du projet | Chaine |  |
| Membres | Liste des identifiant des membres du projet | Liste chaînée | E |
| CreatedDate | La date de la création du projet | Date |  |
| StartDate | La date de début du projet | Date |  |
| Deadline | La date de fin du projet | Date |  |
| Progress | Le pourcentage des taches complète dans le projet | Integer |  |
| Status | Le statut du projet | Chaine |  |
| projectSettings\_id | Identifiant du réglés du projet | Grand entier | E |
| subProject\_id | List des identifiant des sous projet | Liste des entier | E |
| Document\_id | List des identifiant des documents du projet | Liste des entier | E |

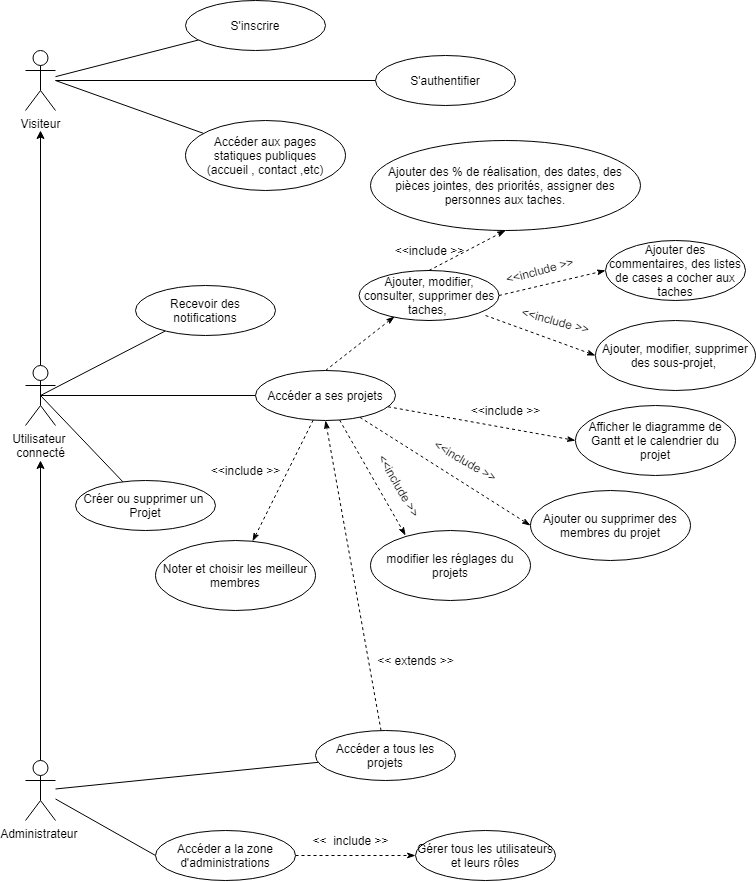
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Column | Description | type | Clé primaire Etrange |
| Id | Identifiant du document | Grand integer | P |
| documentName | Le nom du document | Chaine |  |
| uploadDate | La date du téléchargement | Date |  |
| Path | Le chemin du document | Chaine |  |
| Project\_id | Identifiant du projet | Grand integer | E |
| Task\_id | Identifiant du tache | Grand integer | E |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Column | Description | type | Clé primaire Etrange |
| Id | Identifiant de la tache | Grand integer | P |
| createdBy | Identifiant du créateur du tache | Chaine |  |
| Name | Le titre de la tache | Chaine |  |
| Description | La description de la tache | Chaine |  |
| Tags | Liste des tags pour la tache | Chaine |  |
| Visibility | La visibilité de la tache aux autres membres | boulean |  |
| Priority | La priorité de la tache | Chaine |  |
| Status | L’état de la tache | Chaine |  |
| Score | Le nombre des étoiles | Integer |  |
| startDate | La date de début de la tache | Date |  |
| dueDate | La date de la fin de la tache | Date |  |
| createdDate | La date création de la tache | date |  |
| Project\_id | Identifiant du projet | Grand integer | E |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Column | Description | type | Clé primaire Etrange |
| Id | Identifiant du commentaire | Grand integer | P |
| commentBody | Le continu du commentaire | Chaine |  |
| commentDate | La date du commentaire | Date |  |
| createBy | Identifiant du createur du comentaire | Chaine |  |
| Task\_id | Identifiant du tache | Grand integer | E |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Column | Description | type | Clé primaire Etrange |
| Id | Identifiant du user | Chaine | P |
| Username | Le nom de l’utilisateur | Chaine |  |
| firstName | Le nom du user | Chaine |  |
| lastName | Le prénom du user | Chaine |  |
| Email | L’email du user | Chaine |  |
| enabled | Statut du user | boulean |  |





**Backlog produit**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Thème** | **ID** | **User Story** | **Priorité** | **Complexité** |
| Authentification | 1 | En tant qu’un utilisateur de l’application je veux m’authentifier pour accéder à l’application. | +++ | Élevé |
| Gestion de compte d’utilisateur | 2 | En tant qu’un utilisateur je veux crée un compte pour s’authentifier à l’application. | + | Faible |
| En tant qu’un utilisateur je veux modifier le mode d’authentification a l’application pour plus de sécurité. |
| Gestion des projets | 3 | En tant qu’un créateur du projet je veux crée un projet. | +++ | Élevé |
| En tant qu’un créateur du projet je veux lister mes projets pour les vérifier. |
| En tant qu’un créateur du projet je veux assigner un membre au projet. |
| En tant qu’un créateur du projet je veux modifier les informations d’un projet. |
| En tant qu’un créateur du projet je veux supprimer un projet. |
| En tant qu’un créateur du projet je veux choisir le meilleur membre du projet. |
| En tant qu’un membre du projet je veux consulter un projet que j'ai été assigné. |
| En tant qu’un membre du projet je veux consulter le planning des projets que j'ai été assigné. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Gestion des taches | 4 | En tant qu’un créateur du projet je veux ajouter une tache au projet. | +++ | Élevé |
| En tant qu’un créateur du projet je veux lister les taches du projet pour les vérifiés. |
| En tant qu’un créateur du projet je veux consulter une tache. |
| En tant qu’un créateur du projet je veux assigner un membre à la tâche. |
| En tant qu’un créateur du projet je veux évaluer les taches terminer. |
| En tant qu’un créateur du projet je veux vérifier l’état d’avancement d’une tache. |
| En tant qu’un créateur du projet je veux modifier les informations d’une tache. |
| En tant qu’un créateur du projet je veux supprimer une tache. |
| En tant qu’un membre du projet je veux consulter liste des taches que j'ai été assigné pour la traiter. |
| En tant qu’un membre du projet je veux marquer l’état d’avancement d’une tache. |
|  |  | En tant qu’un membre du projet je veux consulter un document d’une tache |  |  |
|  |  | En tant qu’un membre du projet je veux |  |  |