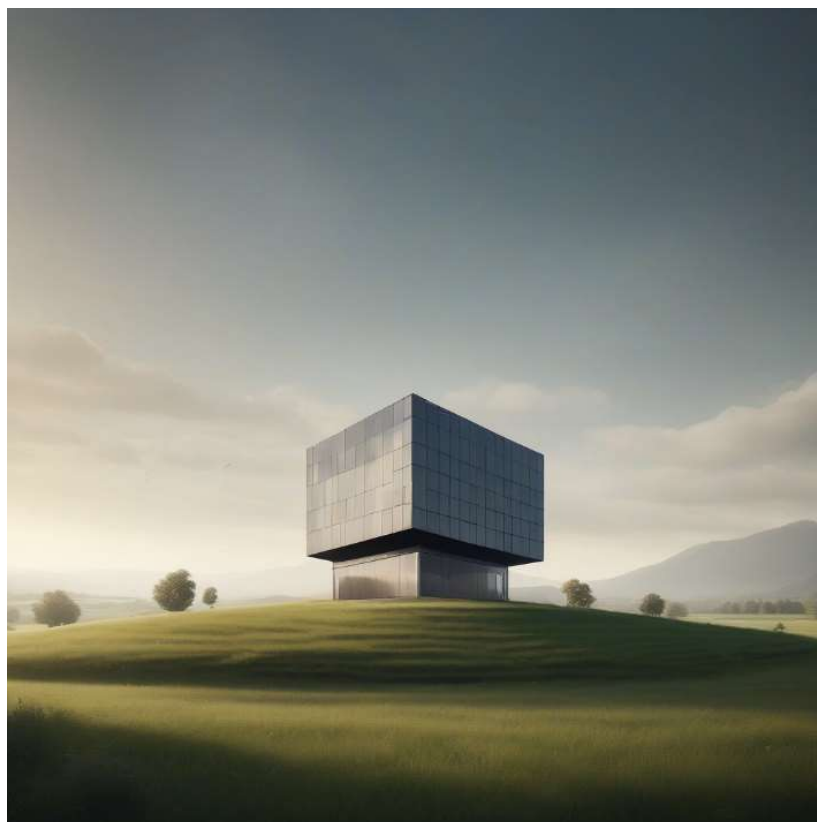


P_GestProj_AIEsAn



LEBET Esteban – CIN1B

ETNL, Sébeillon

32 périodes

CARREL Xavier

Table des matières

1	SPÉCIFICATIONS.....	3
1.1	TITRE.....	3
1.2	DESCRIPTION.....	3
1.3	MATÉRIEL ET LOGICIELS À DISPOSITION	3
1.4	PRÉREQUIS	3
1.5	CAHIER DES CHARGES.....	3
1.5.1	Objectifs et portée du projet	3
1.5.2	Caractéristiques des utilisateurs et impacts.....	3
1.5.3	Fonctionnalités requises (du point de vue de l'utilisateur).....	3
1.5.4	Contraintes.....	3
1.5.5	Travail à réaliser par l'apprenti.....	Erreur ! Signet non défini.
1.5.6	Si le temps le permet	Erreur ! Signet non défini.
1.5.7	Méthodes de validation des solutions	Erreur ! Signet non défini.
1.6	ÉLÉMENTS ÉVALUÉS.....	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
2	PLANIFICATION INITIALE.....	4
3	ANALYSE FONCTIONNELLE.....	4
4	CONCEPTION	4
4.1	ARCHITECTURE	7
4.2	MODÈLES DE DONNÉE	7
4.3	IMPLÉMENTATIONS SPÉCIFIQUES.....	7
5	RÉALISATION	8
5.1	ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL	8
5.2	PLANIFICATION DÉTAILLÉE	8
5.3	JOURNAL DE BORD	8
6	TESTS.....	8
6.1	STRATÉGIE DE TEST	8
6.2	DOSSIER DES TESTS.....	8
6.3	PROBLÈMES RESTANTS	8
7	CONCLUSION.....	8
7.1	BILAN DES FONCTIONNALITÉS DEMANDÉES.....	8
7.2	BILAN DE LA PLANIFICATION	8
7.3	BILAN PERSONNEL	8
8	DIVERS.....	9
8.1	JOURNAL DE TRAVAIL	9
8.2	BIBLIOGRAPHIE	9
8.3	WEBGRAPHIE.....	9
9	ANNEXES	9

1 SPÉCIFICATIONS

1.1 Titre

P_GestProj – Le bâtiment X

1.2 Description

Le projet consiste à fournir un modèle digital d'un bâtiment supplémentaire pour le site de Vennes à l'aide de SweetHome3D

1.3 Matériel et logiciels à disposition

- 1 poste de travail ETML
- Infrastructure IceScrum dédiée : etml.icescrum.com
- Logiciel libre imposé : SweetHome3D

1.4 Prérequis

- Une base de connaissance sur la méthodologie IceScrum
- Savoir utiliser SweetHome3D
- Savoir importer des objets de Warehouse3D ou d'autre site
- Savoir utiliser GitHub, au minimum gérer un répertoire « forké »

1.5 Cahier des charges

1.5.1 Objectifs et portée du projet

L'objectif du projet est de mettre en pratique et de démontrer la maîtrise des techniques de gestion de projet agile étudiées en ICT-306

1.5.2 Caractéristiques des utilisateurs et impacts

Les utilisateurs du bâtiment son relativement jeune en moyenne 16- 17-18 ans, le bâtiment sera plus destiné à du loisir, repos, défoulement pendant les pauses le matin, de midi ou de l'après-midi.

1.5.3 Fonctionnalités requises (du point de vue de l'utilisateur)

Il faut déjà avoir des connaissances sur la méthodologie Scrum pour pouvoir réaliser la modélisation. Il faut aussi savoir utiliser GitHub car c'est le logiciel qu'on utilise pour sauvegarder nos fichiers et faire les livrables. Et savoir aussi utiliser SweetHome 3D sinon on ne peut pas modéliser le bâtiment

1.5.4 Contraintes

- La structure de base du bâtiment est fournie et doit être utilisé
- Appliquer la méthode agile Scrum pour tout ce qui est effectué

1.6 Livrables

Tous les fichiers de construction (Un répertoire par élève) et d'intégration (Bâtiment-ALESAN) se trouvent [à cette adresse](#)

2 PLANIFICATION INITIALE

Le projet dure 32 périodes avec 4 période par semaine il est divisé en 7 sprints

Sprint 1 :	19.03 – 01.04
Sprint 2 :	29.04 – 03.05
Sprint 3 :	06.05 – 10.05
Sprint 4 :	13.05 – 17.05
Sprint 5 :	20.05 – 24.05
Sprint 6 :	27.05 – 31.05
Sprint 7 :	03.06 – 07.06

3 ANALYSE FONCTIONNELLE

3.1.1 Bowling

(Auteur: Esteban Lebet)

En tant qu'utilisateur du bâtiment Je veux un bowling dans la salle D03+4 Afin de pouvoir m'amuser avec mes amis

Tests d'acceptance:	
Pistes de Bowling	Il y aura deux pistes de bowlings de 2m de large et 9m de long
Boules de Bowling	Il y aura 10 boules de bowlings de différents poids et couleurs disponibles
Salle	La salle de Bowling se situera dans la salle D03+4
Comptoir	Un comptoir sera disponible sur la droite au fond dès qu'on rentre dans la salle
Espace Bowling	Un espace bowling de 6 mètres de long avec un sol différent sera disponible avec 12 chaises pour pouvoir s'asseoir en attendant son tour
Écrans	Deux écrans seront mis à disposition au dessus de "l'espace bowling" pour voir le score de la partie en direct

3.1.2 Home cinéma

(Auteur: antoine fabre)

En tant qu'utilisateur du bâtiment Je veux un mini cinéma dans la salle ... Afin d'enrichir ma culture cinématographique

Tests d'acceptance:	
1. canapé	_Étant donné_ il faut s'asseoir _*Lorsque*_ qu'on veut regarder un film _*Alors*_ il faut 6 canapés en rangé de 3
2. projecteur	_Étant donné_ qu'il faut un support pour regarder quelque chose _*Lorsque*_ je veux regarder un film _*Alors*_ il faut un projecteur accroché au plafond qui projette le film sur le mur à gauche de la porte d'entrée (en entrant)
3. table	il y a des petites tables en bois entre les canapés.
4. ordinateur	contre le mur de la porte il y a un PC pour gérer films.
5. hauts parleurs	Il y a des hauts parleurs de chaque côté du mur où le film est projeté, la taille des ces hauts parleurs font la moitié du mur.

3.1.3 Terrain de Foot "City"

(Auteur: Esteban Lebet)

En tant qu'utilisateur du bâtiment Je veux avoir un terrain de Foot "City" sur le toit Afin de pouvoir me dépenser et de me défouler

Tests d'acceptance:	
Emplacement	Le City sera sur le toit

Zone neutre	Une zone neutre de 8m de large en dehors du terrain sera présente partant du côté avec l'escalier d'entrée
Matériel	5 ballons de foot ainsi qu'une pompe pour les gonfler sont mis à disposition dans la zone matériel
Entrée au toit	L'entrée au toit se fera dans la zone neutre
Zone matériel	Une zone matériel sera disponible de l'autre côté du toit (celui sans escalier d'entrée), l'accès peut se faire depuis le but à l'aide de portes, ou tout simplement en faisant le tour
Taille terrain	Le terrain fera 16mètres de long pour 20mètres de large
Sol du terrain	Le sol du terrain sera en gazon synthétique
Buts	Les buts feront 3mètres de haut pour 4mètres de large
Barrières	Les barrières accompagnées d'un filet seront tout autour du terrain. Les barrières font 1,5m de haut
Barrières toit	Les barrières font 1,25m de haut et se trouvent tout autour du toit
Filets	Des filets seront attachés à partir des barrières et des buts. Afin de rattraper d'éventuels ballons mal tirés. Les filets feront 6 mètres à partir du sol

3.1.4 Parking deux roues

(Auteur: Alan Bitter)

En tant qu'utilisateur du bâtiment Je veux un parking deux roue afin de pouvoir venir avec mon véhicule deux roue

Tests d'acceptance:

Porte garage	un porte de 2m de large a 1m du mur de droite
Place vélo	un rail a vélo tout le long du mur de l'entrée
Emplacement parking	Le parking se trouve en D08

3.1.5 Salle casiers

(Auteur: Alan Bitter)

En tant qu'utilisateur du bâtiment Je veux que la salle D02 soit aménagée avec des casier Afin de pouvoir ranger mes affaires

Tests d'acceptance:

Disposition casier	Des casier sont disposer tout autour de la salle avec une hauteur de 3 casier
Emplacement salle	La salle se trouve en D02
Casier	Les casier sont superposé par 2 et situer sur tout le tour de la salle sauf le mur de l'entrée
Porte d'entrée	Une porte d'entrée est située au milieu du mur
Spot lumière	Un spot en bande de 4m au milieu du plafond

3.1.6 Couloirs

(Auteur: antoine fabre)

En tant qu'élève Je veux des couloirs bien aménagés

Tests d'acceptance:

sol	le sol est de couleur bleu
tables	il y a une table a chaque extrémités de chaque couloirs. a chaque table il y a 4 chaises.
banc	il y a 2 bancs dans chaque couloirs. ils sont de chaque côté du couloir. les bancs sont en bois blanc.
plantes	il y a des 6 plantes de type grasses de taille moyenne par couloirs. il y a deux plantes qui entourent chaque bancs. il y a une plante qui est près de chaque tables.

3.1.7 Vestiaire Piscine

(Auteur: Alan Bitter)

En tant qu'utilisateur de la piscine Je veux un vestiaire douche Pour pouvoir me changer et me doucher après piscine

Tests d'acceptance:	
Casier	Sur le mur de gauche 4 douches espacé d'1 m
Mur douche	Sur le mur de droite 3 banc de 1m50 l'un a coter de l'autre
Banc	3 banc d'1m50 l'un a coter de l'autre
Mur douche / Banc	Un mur entre les douches et les banc
Casier	10 casier de 1m de haut et 50cm de large et de profondeur contre le mur coter banc entre les douches et les banc
Porte sortie	Une porte de sortie a droite sur le mur qui donne sur le couloir
Porte accès piscine	une porte dans le coin sur le mur de droite qui donne l'accès a la piscine
Lumière	3 spot au plafond espacé de 2m coter banc
Salle	Les vestiaires se trouve en D05

3.1.8 Espace Pic-Nic

(Auteur: antoine fabre)

En tant qu'étudiant Je veux un espace Pic-Nic pour avoir un espace où manger

Tests d'acceptance:	
table	il y a 5 tables a Pic-Nic avec 5 chaises par table. une tables est rectangulaire et en bois.
micro-onde	il y a 4 micro-ondes posé sur un meuble avec dedans des verres

3.1.9 toilettes hommes

(Auteur: antoine fabre)

En tant qu'utilisateur du bâtiment Je veux des toilettes Afin de faire mes besoins

Tests d'acceptance:	
lavabo	chaque lavabo a ses propres toilettes
lieu	les toilettes sont dans les salles D17 et D15
nombre	il y a 3 cabines de toilettes par salles
cabines	dans chaque cabine il y a du papier toilette avec des rouleaux en plus ensuite il y a aussi une brosse a toilette. a coté du lavabo il y a du savon.
type de toilette	la D15 est réservé pour les hommes et la D17 est réservé pour les femmes.
emplacement	les cabines de toilettes sont a gauche de la porte
entrée	un panneau sur la porte d'entrée dit que seul les hommes sont autorisés a entrer.

3.1.10 Panneau solaire

(Auteur: Alan Bitter)

En tant qu'utilisateur du bâtiment Je veux des panneau solaire Afin que de rendre le bâtiment écologique

Tests d'acceptance:	
Emplacement panneau solaire	Les panneaux solaire se trouve sur le mur droite

3.1.11 toilettes Femmes

(Auteur: antoine fabre)

En tant qu'utilisatrice du bâtiment Je veux des toilettes Afin de faire mes besoins	
Tests d'acceptance:	
lavabo	chaque lavabo a ses propres toilettes
lieu	les toilettes sont dans les salles D17 et D15
nombre	il y a 3 cabines de toilettes par salles
cabines	dans chaque cabine il y a du papier toilette avec des rouleaux en plus ensuite il y a aussi une brosse a toilette. a coté du lavabo il y a du savon.
type de toilette	la D15 est réservé pour les hommes et la D17 est réservé pour les femmes.
emplacement	les cabines de toilettes sont a gauche de la porte
entrée	un panneau sur la porte d'entrée dit que seul les femmes sont autorisées a entrer

3.1.12 Bibliothèque

(Auteur: antoine fabre)

En tant qu'étudiant Je veux une bibliothèque Afin de travailler dans de bonne condition	
Tests d'acceptance:	
livre	il y a deux étagères de livres face a face au fond a droite de la pièce.
lieu des postes de travail	il y a deux poste de travail derrière une des étagères. il y a un poste de travail a gauche des étagère contre le mur. il y a trois poste de travail contre le mur de gauche.
accueil	il y a un bureau en angle juste a gauche de la porte d'entrée.
poste de travail	il y a une chaise de bureau, un pc, un clavier, une souris, un écran et un bureau en bois pour chaque poste de travail.
mur	les murs sont en planches de bois.
le sol	le sol est fait de parquet de bois

4 CONCEPTION

4.1 Architecture

Ce chapitre décrit de manière avant tout graphique les divers composants que le projet va fournir, ainsi que ses interfaces vers le monde extérieur

4.2 Modèles de donnée

Ce chapitre est toujours applicable à un projet de développement. Il n'est que parfois applicable à un projet système ou réseau.

Le chapitre contient toujours au moins un modèle conceptuel de données (dictionnaire de données)

Si le projet inclut une base de données, ce chapitre contiendra également un modèle logique des données.

4.3 Implémentations spécifiques

Ce paragraphe décrit de manière détaillée le fonctionnement de points particuliers qu'un développeur externe ne peut que difficilement saisir à la simple lecture du code.

- Autant que possible de manière graphique, imagée, tableaux, etc.
- Tous les cas particuliers devraient y être spécifiés...
- Justifier les choix

5 RÉALISATION

5.1 Installation de l'environnement de travail

Cette partie permet de reproduire ou reprendre le projet par un tiers.

- Versions des outils logiciels utilisés (OS, applications, pilotes, librairies, etc.)
- Configurations spéciales des outils (Equipements, PC, machines, outillage, etc.)
- Arborences des documents produits.
- Comment accéder au code (repository)

5.2 Installation

Ce chapitre décrit comment mettre en œuvre le produit dans un environnement de test (staging server) et/ou de production

5.3 Planification détaillée

Liste des sprints avec les stories qui ont été réalisées dans chacun.

On doit pouvoir voir si une story a été débutée dans un sprint mais terminée dans un autre.

5.4 Journal de Bord

Historique des modifications demandées (ou nécessaires) aux spécifications détaillées.

Date, raison, description, etc.

6 TESTS

6.1 Stratégie de test

Qui, quand, avec quelles données, dans quel ordre, etc.

6.2 Dossier des tests

On dresse le bilan des tests effectués (qui, quand, avec quelles données...) sous forme de procédure. Lorsque cela est possible, fournir un tableau des tests effectués avec les résultats obtenus et les actions à entreprendre en conséquence (et une estimation de leur durée).

Expliquer les raisons si des tests prévus n'ont pas pu être effectués .

6.3 Problèmes restants

Liste des bugs répertoriés avec

- Date de découverte
- Impact
- Comment le contourner
- Piste de résolution

7 CONCLUSION

7.1 Bilan des fonctionnalités demandées

Il s'agit de reprendre point par point les fonctionnalités décrites dans les spécifications de départ et de définir si elles sont atteintes ou pas, et pourquoi.

Si ce n'est pas le cas, estimer en « % » ou en « temps supplémentaire » le travail qu'il reste à accomplir pour terminer le tout.

7.2 Bilan de la planification

Distinguer et expliquer les tâches qui ont généré des retards ou de l'avance dans la gestion du projet. Indiquer les différences entre les planifications initiales et détaillées avec le journal de travail.

7.3 Bilan personnel

Si c'était à refaire:

- Qu'est-ce qu'il faudrait garder ? Les plus et les moins ?
- Qu'est-ce qu'il faudrait gérer, réaliser ou traiter différemment ?

Qu'est que ce projet m'a appris ?

Suite à donner, améliorations souhaitables, ...

Remerciements, signature, etc.

8 DIVERS

8.1 Journal de travail

Date, activité (description qui permet de reproduire le cheminement du projet), durée, liens et références sur des documents externes. Lorsqu'une activité de recherches a été entreprise, il convient d'énumérer ce qui a été trouvé, avec les références.

8.2 Bibliographie

Références des livres, revues et publications utilisés durant le projet.

8.3 Webographie

Références des sites Internet consultés durant le projet.

9 ANNEXES

Listing du code source (partiel ou, plus rarement complet)
Guide(s) d'utilisation et/ou guide de l'administrateur
Etat ou « dump » de la configuration des équipements (routeur, switch, robot, etc.).
Extraits de catalogue, documentation de fabricant, etc.