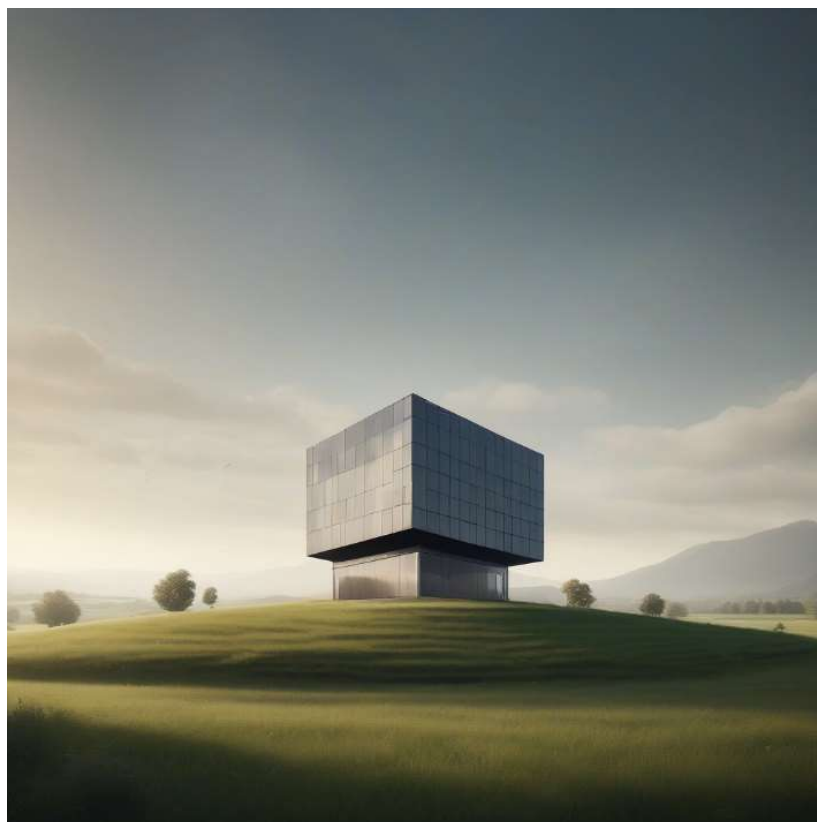


P_GestProj_AIEsAn



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	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
4.2	MODÈLES DE DONNÉE	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
4.3	IMPLÉMENTATIONS SPÉCIFIQUES.....	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
5	RÉALISATION	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
5.1	ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
5.2	PLANIFICATION DÉTAILLÉE	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
5.3	JOURNAL DE BORD	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
6	TESTS.....	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
6.1	STRATÉGIE DE TEST	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
6.2	DOSSIER DES TESTS.....	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
6.3	PROBLÈMES RESTANTS	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
7	CONCLUSION.....	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
7.1	BILAN DES FONCTIONNALITÉS DEMANDÉES.....	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
7.2	BILAN DE LA PLANIFICATION	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
7.3	BILAN PERSONNEL	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
8	DIVERS.....	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
8.1	JOURNAL DE TRAVAIL	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
8.2	BIBLIOGRAPHIE	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
8.3	WEBOGRAPHIE.....	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
9	ANNEXES	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.

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

1.5.5 Ecologie / Durabilité

Pour le coté écologie on a mis des panneaux solaires sur tous les murs du bâtiment afin de fournir de l'énergie + une salle de stockage d'électricité des panneaux solaires quand il n'y a pas de soleil par exemple.

Un potager avec un composte, des poubelles de tri à l'extérieur et beaucoup d'arbres.

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 User Story Esteban

3.1.1 Bowling

En tant qu'utilisateur du bâtiment

Je veux un bowling dans la salle D03+4

Afin de pouvoir m'amuser avec mes amis

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

(Auteur : Esteban Lebet)

3.1.1 Stockage d'énergie solaire D14

En tant que bâtiment

Je veux un stockage d'énergie solaire

Afin de puiser dedans quand il n'y a pas de soleil

Emplacement salle	Les stockages se trouvent en D14
Stockeurs	2 stockeurs sont au fond de la pièce, avec un espace entre les deux suffisant pour qu'un homme puisse s'y mettre et faire de la maintenance par exemple.
Caisse à outils	Une caisse à outil est présente la droite collé au coin de la pièce adjacent à la porte

Porte manteau	Un porte manteau est présent sur la gauche collé au coin de la pièce adjacent à la porte, afin de poser sa veste et de se changer si un agent de maintenance venait à venir
Portes	La porte de la pièce est rouge, pour montrer que c'est une salle de maintenance.

(Auteur : Esteban Lebet)

3.1.2 Stockage d'énergie solaire D12

En tant que bâtiment

Je veux un stockage d'énergie solaire

Afin de puiser dedans quand il n'y a pas de soleil

Emplacement salle	Les stockages se trouvent en D12
Stockeurs	2 stockeurs sont au fond de la pièce, avec un espace entre les deux suffisant pour qu'un homme puisse s'y mettre et faire de la maintenance par exemple.
Caisse à outils	Une caisse à outil est présente sur la droite collé au coin de la pièce adjacent à la porte
Porte manteau	Un porte manteau est présent sur la gauche collé au coin de la pièce adjacent à la porte, afin de poser sa veste et de se changer si un agent de maintenance venait à venir
Porte	La portes est rouge, pour montrer que c'est une salle de maintenance.

(Auteur : Esteban Lebet)

3.1.1 Terrain de Foot "City"

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

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 toutes 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 mesureront 6 mètres à partir du sol

(Auteur : Esteban Lebet)

3.1.1 Nouveau Panneaux Solaires

En tant que bâtiment

Je veux des panneaux solaires

Afin de produire et utiliser de l'énergie verte et durable

Emplacement	Les panneaux solaires sont disposés sur tous les murs extérieurs du bâtiment, ils sont inspirés d'un bâtiment de l'EPFL mis en référence à cette story
Couleurs	Les panneaux solaires sont bleus avec des lignes blanche

(Auteur : Esteban Lebet)

3.2 User Story Alan & Antoine

3.2.1 Home cinéma

En tant qu'utilisateur du bâtiment

Je veux un mini cinéma dans la salle ...

Afin d'enrichir ma culture cinématographique

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 a 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 projeter, la taille des ces hauts parleurs font la moitié du mur.

(Auteur : Antoine Fabre)

3.2.2 Parking deux roues

En tant qu'utilisateur du bâtiment

Je veux un parking deux roue

Afin de pouvoir venir avec mon véhicule deux roue

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

(Auteur : Alan Bitter)

3.2.3 Salle casiers

En tant qu'utilisateur du bâtiment

Je veux que la salle D02 soit aménagée avec des casier

Afin de pouvoir ranger mes affaires

Disposition casier	Des casiers sont disposés tout autour de la salle avec une hauteur de 3 casiers
Emplacement salle	La salle se trouve en D02
Casier	Les casiers sont superposés 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

(Auteur : Alan Bitter)

3.2.4 Couloirs

En tant qu'élève

Je veux des couloirs bien aménagé

Sol	Le sol est de couleur bleu
Tables	il y a une table à chaque extrémités de chaque couloirs. a chaque table il y a 4 chaises.
Banc	Il y a 2 bancs dans chaque couloir. 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 banc. Il y a une plante qui est près de chaque tables.

(Auteur : Antoine Fabre)

3.2.5 Vestiaire Piscine

En tant qu'utilisateur de la piscine

Je veux un vestiaire douche

Pour pouvoir me changer et me doucher après piscine

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

(Auteur : Alan Bitter)

3.2.6 Espace Pic-Nic

En tant qu'étudiant

Je veux un espace Pic-Nic

Pour avoir un espace où manger

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

(Auteur : Antoine Fabre)

3.2.7 Toilettes hommes

En tant qu'utilisateur du bâtiment

Je veux des toilettes

Afin de faire mes besoins

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.
--------	---

(Auteur : Antoine Fabre)

3.2.8 Panneau solaire

En tant qu'utilisateur du bâtiment

Je veux des panneaux solaires

Afin de rendre le bâtiment plus écologique

Emplacement panneau solaire	Les panneaux solaires se trouve sur le mur droite
-----------------------------	---

(Auteur : Alan Bitter)

3.2.9 Toilettes Femmes

En tant qu'utilisatrice du bâtiment

Je veux des toilettes

Afin de faire mes besoins

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

(Auteur : Antoine Fabre)

3.2.10 Bibliothèque

En tant qu'étudiant

Je veux une bibliothèque

Afin de travailler dans de bonnes conditions

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

(Auteur : Antoine Fabre)

3.2.1 Salle de discussion

En tant qu'utilisateur du bâtiment

Je veux une salle de discussion

Afin d'avoir un endroit où se poser et discuter en tranquillité

Emplacement	La salle est située dans la salle D08
Table	Une table ronde de 3m50m de diamètre et de 75 cm de haut au milieu de la salle
chaise	8 chaise disposer autour de la table
porte	une porte a droite coter couloir
Tableau	Un tableau sur chaque mur
fenetre	une fenetre de 1m20 de large et 1m20 de haut sur chaque mur qui donne sur l'extérieur
Mur	Les mur intérieurs sont fait en crépi blanc
plante	une plante dans le coin a gauche de l'entrée
Frigo	Un frigo dans le coin au fond a gauche

(Auteur : Alan Bitter)

3.2.1 Décoration extérieure

En tant qu'utilisateur du bâtiment

Je veux décoration extérieure

Afin qu'il règne une meilleure atmosphère autour du bâtiment

Banc	A gauche du bâtiment 4 banc son disposer a former un carre
Arbres	un arbre entre chaque banc
table	Une table carre au milieu du carre de banc
Poubelle	3 poubelle cote a cote une pour le carton, une autre pour le plastique une autre pour les cannette
Composte	Un composte se trouve derrière le bâtiment
Potager	Un potager se trouve derrière les banc
arbres	10 arbres autours du batiment

(Auteur : Alan Bitter)

3.2.1 esUniformisation du bâtiment

En tant que créateur

Je veux uniformiser le bâtiment

Afin que tout soit mieux mis

Fenêtre	toute les fenêtre font la même taille 1m50 x 1m
Porte	Chaque pièce a le même model de porte sauf la D05 D11 D12 D14 D15 D17 qui ont des portes spécifique
Mur	Le mur intérieur des salles D01 D08 D13 D16 D18 sont en bois et les couloir aussi en bois

(Auteur : Alan Bitter)

4 RÉALISATION

4.1 Installation de l'environnement de travail

Projet fait avec SweetHouse3D, IceScrum, GitHub et la méthodologie SCRUM

4.2 Ressources extérieures

On a utilisé IceScrum pour la création de UserStory et pour notre journal de travail, on est évalué en partie sur IceScrum, on a aussi utilisé GitHub pour le partage de fichier entre le prof et les élèves et le site 3d Warehouse pour se fournir de model 3D, on a choisi cette ressource car le prof nous a montré et conseiller

4.3 Déroulement effectif

Sprint 2 :

Très bon travail de l'équipe, toute l'équipe à réussie à finir tout ce qui était prévue dans le sprint.

L'équipe a beaucoup aimé la méthode Pomodoro, ça nous a permis de vraiment nous concentrer et travailler sur nos tâches.

Points à améliorer

- * Mieux estimer les tâches
- * Mieux communiquer dans les moments sans Pomodoro
- * Avoir une meilleure maîtrise de SweetHome3D

Sprint 3 :

Malgré l'absence de Esteban tout le travail prévu a été effectué et fini, le seul problème rencontré est l'intégration de la bibliothèque. Car les étagères étaient trop volumineuses.

Sprint 4 :

Malgré l'absence de monsieur Lebet tout le travail a été fait. Personne n'a eu des problèmes.

Sprint 5 :

Tout le travail a été effectué sauf le terrain de foot (manque de temps car c'est une grosse construction).

Sprint 6 :

Dernier jour de projet, nous avons fini toutes les salles et on a du jongler entre le bâtiment, le rapport ce qui était un peu compliqué.

4.4 Journal de travail

Le journal de travail est réalisé grâce aux tâches effectuées sur IceScrum, pour générer le journal il faut utiliser l'IceTools Timesheet. Le journal se situe dans chaque release à la fin des sprints

4.5 Processus d'intégration

Pour réaliser le fichier d'intégration nous avons pris chaque pièce créée une par une dans un fichier différent pour chaque pièce et nous avons fait un copier-coller de la pièce dans le fichier en commun. Et nous avons fait un fichier par étages car tout dans un fichier était trop volumineux.

5 TESTS

5.1 Stratégie de test

Test fonctionnel unitaire : On vérifie une pièce en prenant les tests d'acceptance

Test fonctionnel d'intégration : On prend un fichier vide ou on met 2 pièces côte à côte.

Test fonctionnel Système : on intègre toutes les pièces dans le même fichier

Test de performance unitaire : on regarde si les meubles d'une pièce importent son pas trop volumineux.

Test de performance d'intégration : on regarde si avec 2 pièces ça ne bug pas avec les meubles trop volumineux

Test de performance Système : On regarde quand toutes les pièces ont été intégrées si le fichier ne bug pas à cause des meubles importés

Test de robustesse unitaire : Les fichiers sont travaillés uniquement sur les PC d'Alan, Antoine et Esteban

Test de robustesse d'intégration : Les fichiers ont un backup sur chacun de nos PC.

Test de robustesse système : Les fichiers transmis peuvent être consultés uniquement par la classe CIN1B

5.2 Dossier des tests

5.2.1 Sprint 1

Nous n'avons rien fait pendant le premier sprint, c'était de la théorie IceScrum.

5.2.2 Sprint 2

Salle de sport

Vélo électrique	3 vélo électrique espace d'1m50 et a 30 cm du mur de gauche	OK 30 Apr
Sac de box	un sac de box a 2 m de l'entrée a droite	OK 30 Apr
Emplacement salle	La salle se trouve en D13	OK 30 Apr
tapis de course	3 tapis de course espace d'1m situer en face de l'entrée	OK 30 Apr
Miroir	un grand miroir de 5m situer au milieu du mur de droite	OK 30 Apr
Rameur	2 rameur espacer de 1m situer a droite des tapis de course	OK 30 Apr
Altère	Une étagère a altère coller au mur de droite	OK 30 Apr
Banc de sport	2 banc de sport en face de l'étagère a altère	OK 30 Apr
Machine pour travailler les bras	Une machine pour travailler les bras sur la gauche quand on entre dans la salle	OK 30 Apr
Fenêtre	Une fenêtre situer dans coin au fond a droite sur le mur en face de l'entrée	OK 30 Apr

Home cinéma

1. canapé	*Étant donné*_il faut s'asseoir *_Lorsque*_ qu'on veut regarder un film *_Alors*_ il faut 6 canapés en rangé de 3 au milieu de la piece	OK 30 Apr
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 a gauche de la porte d'entrée (en entrant)	OK 30 Apr
3. table	il y a des petites tables en bois entre les canapés.	OK 30 Apr
4. ordinateur	contre le mur de la porte il y a un PC pour gérer films. sur un petit bureau	OK 30 Apr
5. hauts parleurs	Il y a des hauts parleurs de chaque côté du mur où le film est projeter, la taille des ces hauts parleurs font la moitié du mur.	OK 30 Apr
mur / sol et plafond	les murs sont noir comme le sol et le plafond sauf le mur où le film est projeter qui est gris claire	OK 30 Apr

salle	c'est en salle D11	OK 30 Apr
porte	il y a une porte en bas a droite de la piece	OK 30 Apr

Bowling

Pistes de Bowling	Il y aura deux pistes de bowlings de 2m de large et 9m de long	OK 30 Apr
Boules de Bowling	Il y aura 10 boules de bowlings de différents poids et couleurs disponibles	OK 30 Apr
Salle	La salle de Bowling se situera dans la salle D03+4	OK 30 Apr
Comptoir	Un comptoir sera disponible sur la droite au fond dès qu'on rentre dans la salle	OK 30 Apr
Espace Bowling	Un espace bowling de 5 mètres de long avec un sol différent sera disponible avec 12 chaises pour pouvoir s'asseoir en attendant son tour	OK 30 Apr
Écrans	Deux écrans seront mis à disposition au dessus de "l'espace bowling" pour voir le score de la partie en direct	OK 30 Apr
Retourneur de boules	Il y a deux retourneur de boules au centre de la zone bowling pointant vers les pistes	OK 30 Apr

toilettes hommes

lavabo	chaque lavabo a ses propres toilettes	OK 30 Apr
lieu	les toilettes sont dans les salles D15	OK 30 Apr
nombre	il y a 3 cabines de toilettes par salles	OK 30 Apr
cabines	dans chaque cabine il y a du papier toilette ensuite il y a aussi une brosse a toilette. a coté du lavabo il y a du savon.	OK 30 Apr
emplacement	les cabines de toilettes sont a gauche de la porte	OK 30 Apr
entrée	un panneau sur la porte d'entrée dit que seul les hommes sont autorisés a entrer.	OK 30 Apr

toilettes Femmes

lavabo	chaque lavabo a ses propres toilettes	OK
--------	---------------------------------------	----

		30 Apr
lieu	les toilettes sont dans les salles D17	OK 30 Apr
nombre	il y a 3 cabines de toilettes par salles	OK 30 Apr
cabines	dans chaque cabine il y a du papier toilette ensuite il y a aussi une brosse a toilette. a coté du lavabo il y a du savon.	OK 30 Apr
emplacement	les cabines de toilettes sont a gauche de la porte	OK 30 Apr
entrée	un panneau sur la porte d'entrée dit que seul les femmes sont autorisées a entrer	OK 30 Apr

Vestiaire Piscine

douche	Sur le mur de gauche 4 douches espacé d'1 m	OK 30 Apr
banc	Sur le mur de droite 3 banc de 1m50 l'un a coter de l'autre	OK 30 Apr
Mur douche / Banc	Un mur entre les douches et les banc	OK 30 Apr
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	OK 30 Apr
Porte entrée / sortie	Une porte d'entrée / sortie a droite sur le mur qui donne sur le couloir	OK 30 Apr
Porte accès piscine	une porte dans le coin sur le mur de droite qui donne l'accès a la piscine	OK 30 Apr
Lumière	3 spot au plafond espacé de 2m coter banc	OK 30 Apr
Salle	Les vestiaires se trouve en D05	OK 30 Apr

5.2.3 Sprint 3

Salle casiers

Disposition casier	Des casier sont disposer tout autour de la salle avec une hauteur de 3 casier	OK 7 May
Emplacement salle	La salle se trouve en D02	OK 7 May

Casier	Les casier sont superposé par 3 et situer sur tout le tour de la salle sauf le mur de l'entrée	OK 7 May
Porte d'entrée	Une porte d'entrée est située au milieu du mur	OK 7 May
Spot lumière	Un spot en bande de 4m au milieu du plafond	OK 7 May

Panneau solaire

Emplacement panneau solaire	Les panneaux solaire se trouve sur les murs du batiment	OK 7 May
Couleurs	Les panneaux solaires seront bleu et blanc	OK 7 May

Bibliothèque

livre	il y a deux étagères de livres face a face au fond a droite de la pièce.	OK 7 May
lieu des postes de travail	il y a un 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.	OK 7 May
accueil	il y a un bureau en angle juste a gauche de la porte d'entrée.	OK 7 May
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.	OK 7 May
mur	les murs sont en planches de bois.	OK 7 May
le sol	le sol est fait de parquet de bois	OK 7 May

Couloirs

sol	le sol est de couleur bleu	OK 7 May
tables	il y a une table a chaque extrémités de chaque couloirs. a chaque table il y a 4 chaises.	OK 7 May
banc	il y a 2 bancs dans chaque couloirs. ils sont de chaque côté du couloir. les bancs sont en bois blanc.	OK 7 May
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.	OK 7 May

5.2.4 Sprint 4

Parking deux roues

Porte garage	un porte coulissante de 2m de large a 1m du mur de gauche	OK 14 May
Place vélo	un rail a vélo tout le long du mur de l'entrée	OK 14 May
Emplacement parking	Le parking se trouve en D06	OK 14 May
Place moto	sur le mur en face de l'entre et sur le mur de droite des place de moto de 1m50 et au milieu de la salle 6 place de moto de face à face (3place contre 3 place)	OK 14 May
lumiere	4 spot lumineux dans chaque coin de la pièce et 1 au milieu	OK 14 May
porte sortie	une porte dans le coin a gauche qui donne sur le couloir	OK 14 May

Espace Pic-Nic

table	il y a 5 tables a Pic-Nic avec 5 chaises par table. une tables est rectangulaire et en bois.	OK 14 May
micro-onde	il y a 4 micro-ondes posé sur un meuble avec dedans des verres	OK 14 May
porte	il y a une porte en bois a droite du mur qui relie le couloir a la piece	OK 14 May
fenetre	il y a une baie vitrée fait 5 metres de long et 2 metres le hauteur	OK 14 May

5.2.5 Sprint 5

Salle de repos

Emplacement salle	La salle se trouve en D16	OK 21 May
Canapé	2 canape dans le coin au fond a gauche de l'entrée et dans le coin a gauche sur le mur de l'entrée	OK 21 May
Porte	Une porte a droite côté couloir	OK 21 May
Pouf	Dans le coin au fond a droite de l'entrée un rond de 8 pouf	OK 21 May
Plante	A coter de chaque canape se trouve une plante	OK

		21 May
fenêtre	une fenêtre sur le mur en face de la porte	OK 21 May
Store	Un store qui recouvre la fenêtre	OK 21 May
lavabo	un lavabo sur le mur a droite de l'entrée	OK 21 May
Poubelle	A droite du lavabo se trouve une poubelle	OK 21 May
Lampe	Une lampe sur un pied dans les 2 coin ou il y a les canape	OK 21 May

salle de discussion

Emplacement	La salle est située dans la salle D08	OK 21 May
Table	Une table ronde de 3m50m de diamètre et de 75 cm de haut au milieu de la salle	OK 21 May
chaise	8 chaise disposer autour de la table	OK 21 May
porte	une porte a droite coter couloir	OK 21 May
Tableau	Un tableau sur chaque mur	OK 21 May
fenetre	une fenetre de 1m20 de large et 1m20 de haut sur chaque mur qui donne sur l'extérieur	OK 21 May
Mur	Les mur intérieurs sont fait en crépi blanc	OK 21 May
plante	une plante dans le coin a gauche de l'entrée	OK 21 May
Frigo	Un frigo dans le coin au fond a gauche	OK 21 May

5.2.6 Sprint 6

Décoration extérieure

Banc	A gauche du bâtiment 4 banc son disposer a former un carre	OK 28 May
Arbres	un arbre entre chaque banc	OK

		28 May
table	Une table carre au milieu du carre de banc	OK 28 May
Poubelle	3 poubelle cote a cote une pour le carton, une autre pour le plastique une autre pour les cannette	OK 28 May
Composte	Un composte se trouve derriere le bâtiment	OK 28 May
Potager	Un potager se trouve derriere les banc	OK 28 May
arbres	10 arbres autours du batiment	OK 28 May

Uniformisation du bâtiment

Fenêtre	toute les fenetre font la même taille 1m50 x 1m	OK 28 May
Porte	Chaque pièce a le même model de porte sauf la D05 D11 D12 D14 D15 D17 qui ont des portes spécifique	OK 28 May
Mur	Le mur intérieur des salles D01 D08 D13 D16 D18 sont en bois et les couloir aussi en bois	OK 28 May

Terrain de Foot "City"

Emplacement	Le City est sur le toit	OK 21 May
Zone neutre	Le terrain est disposé comme sur la maquette	OK 21 May
Matériel	5 ballons de foot ainsi qu'une pompe pour les gonfler sont mis à disposition dans la zone matériel	OK 28 May
Entrée au toit	L'entrée au toit se fera dans la zone neutre	OK 21 May
Zone matériel	Une zone matériel sera disponible comme indiqué sur le plan	OK 28 May
Taille terrain	Le terrain fera 16mètres de long pour 20mètres de large	OK 21 May
Sol du terrain	Le sol du terrain sera en gazon synthétique	OK 21 May
Buts	Les buts feront 2mètres de haut pour 4mètres de large	OK 21 May

Barrières	Les barrières accompagnées d'un filet sont tout autour du terrain. Les barrières font 1m25 de haut	OK 21 May
Barrières toit	Les barrières font 1,25m de haut et se trouvent tout autour du toit	OK 21 May
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	OK 28 May

Stockage d'énergie solaire D14

Emplacement salle	Les stockages se trouvent en D14	OK 28 May
Stockeurs	2 stockeurs sont au fond de la pièce, avec un espace entre les deux suffisant pour qu'un homme puisse s'y mettre et faire de la maintenance par exemple.	OK 28 May
Caisse à outils	Une caisse à outil est présente la droite collé au coin de la pièce adjacent à la porte	OK 28 May
Porte manteau	Un porte manteau est présent sur la gauche collé au coin de la pièce adjacent à la porte, afin de poser sa veste et de se changer si un agent de maintenance venait à venir	OK 28 May
Portes	La porte de la pièce est rouge, pour montrer que c'est une salle de maintenance.	OK 28 May

Stockage d'énergie solaire D12

Emplacement salle	Les stockages se trouvent en D12	OK 28 May
Stockeurs	2 stockeurs sont au fond de la pièce, avec un espace entre les deux suffisant pour qu'un homme puisse s'y mettre et faire de la maintenance par exemple.	OK 28 May
Caisse à outils	Une caisse à outil est présente sur la droite collé au coin de la pièce adjacent à la porte	OK 28 May
Porte manteau	Un porte manteau est présent sur la gauche collé au coin de la pièce adjacent à la porte, afin de poser sa veste et de se changer si un agent de maintenance venait à venir	OK 28 May
Porte	La portes est rouge, pour montrer que c'est une salle de maintenance.	OK 28 May

Nouveau Panneaux Solaires

Emplacement	Les panneaux solaires sont disposés sur tous les murs extérieurs du bâtiment, ils sont inspirés d'un bâtiment de l'EPFL mis en référence à cette story	OK 28 May
Couleurs	Les panneaux solaires sont bleu avec des lignes blanche	OK 28 May

5.3 Problèmes restants

Nous n'avons pas eu de bugs, sauf pour le fichier d'intégration qui était trop volumineux nous avons donc fait 1 fichier par étages.

6 CONCLUSION

6.1 Bilan des fonctionnalités demandées

Le modèle digital d'un bâtiment supplémentaire pour le site de Vennes à l'aide de SweetHome3D a bien été réalisé, toute la structure de base du bâtiment a été utilisée. L'utilisation d'une méthode de travail agile a bien été acquies.

6.2 Bilan de la planification

Toutes les tâches avec du retard ou de l'avance ont été noté à l'aide des descriptions IceScrum

6.3 Bilan personnel

Ce projet m'a grandement aidé à utiliser SCRUM et surtout IceScrum, ayant déjà fait ce projet l'année passée avec des lego j'ai trouvé ce projet beaucoup plus intéressant à faire avec SweetHome3D.

Le seul point négatif est le rapport qui à l'aide d'IceTools devait se mettre à jour tout le temps, ce qui était un peu pénible.

Si tous les projets IceScrum pourraient se dérouler comme celui-ci, IceScrum intéresserait plus de gens.

7 ANNEXES

Lien vers le répertoire Teams contenant le bâtiment du projet divisé en 3 fichiers :

- Etage1_ALESAN.sh3d
- Etage2_ALESAN.sh3d
- Toit_ALESAN.sh3d

[Répertoire teams](#)

[Lien GitHub vers mon répertoire](#)