

Nom Prénom : MABROUK Fayez

N° étudiant : 22213839

Compte rendu TP3

Partie 1 - Étapes de votre projet :

<i>Éléments principaux de projet</i>	<i>Projet L2</i>	<i>Temps affecté</i>
<u>Définitions d'objectifs</u>	<p>_Ils ont été définis dans l'énoncé du projet(cahier de charge)</p> <p>_L'objectif est de contrôler un serpent par l'utilisation des flèches de clavier.</p>	<p>_2 personne heure pendant le première semaine de projet.</p>
<u>Analyse des exigences</u>	<p>_On n'a pas fait cette activité, on l'a fait oralement pendant notre discussion à propos de principaux étapes et taches de projet.</p>	<p>_2 personne heure de discussion collective.</p>
<u>Conception (Design)</u>	<p>_La conception a été réalisée et documentée dans le rapport(Partie de conception).</p> <p>_Il y avait deux parties : conception de l'interface graphique et conception de l'utilisation de la programmation orientée objet(conception et nommage de différents classes et les méthodes utilisés).</p> <p>_En plus, La conception d'utilisation des classes abstraites.</p>	<p>_6 personnes heure pour décider le meilleur approche et création des fichiers pour les tests et des fichiers pour les classes.</p>
<u>Implémentation</u>	<p>_Partie graphique :Suivre un modèle précis(modèle pour dessiner le serpent).</p> <p>_Partie terminal(console) : Pour cette partie , on a du changer quelques méthodes et fonctionnalités(import) à cause de bugs de compilation et exécution.</p>	<p>_3 personne heure</p> <p>Cette partie a pris plus du temps que nécessaire à cause des bugs et les tests unitaires(les tests unitaires sont incomplètes).</p>
<u>Tests unitaires</u>	<p>_Nous avons utilisé une stratégie dont avant le développement de chaque classe, nous avons essayé d'écrire les tests unitaires correspondants (Initialement des fichiers de tests vides).Une</p>	<p>_6 personne heure ,On n'a pas vraiment écrire toutes les tests unitaires à cause du temps .</p>

	fois terminée , la classe était testée.	
<u>Intégration</u>	_Nous avons commencé par l'intégration de sous-parties de la partie console(algorithmique) et la partie graphique .Ensuite ,nous avons intégrer ses parties tout en corrigeant les bugs et les erreurs de compilation et d'exécution.	_Estimation 4 personne heures.
<u>Déploiement</u>	_Nous n'avons pas eu le temps de faire cette méthode de déploiement vu qu'on était en période des examens .	

Cycle de vie :

Ce qu'on a fait c'était le **V-model**.

On aurait pu utiliser le **Waterfall** modèle qui semble pareil que V-model et plus simple.

Partie 2 - Projet fil rouge:

Groupe : PHAN Dao ,MABROUK Fayez, AHMED-ZAID Macyl

Sujet : Projet 2 – Guide touristique sur smartphone

<i>Process requirement</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Application cross plateforme sur smartphone (android, apple). • Projet logiciel suivant le cycle en V.
Product requirements	<ul style="list-style-type: none"> • La fonctionnalité "partage de balade entre utilisateur" ne peut pas être appliqué si l'utilisateur n'a pas créé de compte • Fonctionnalité suivante : "application fonctionnel en ligne", "création d'un compte utilisateur (identifiant, mot de passe, nom, prénom)", "récupération du mdp par mail", "partage de balade entre utilisateur", "notation des lieux", requièrent une connexion internet. • L'utilisateur doit impérativement activer la géolocalisation pour faire fonctionner l'application.
Functional Requirements	<p>Le logiciel doit pouvoir :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Créer un trajet personnalisable grâce à une interface avec ou sans l'intervention de l'utilisateur. • D'ajouter des lieux favoris et de les supprimer. • Partager les balades de l'utilisateur avec d'autres utilisateurs sur une page communautaire. • Sauvegarder les trajets d'un utilisateur. • Retrouver les points d'intérêt de la ville de Paris à l'aide d'une base de données. • Gérer les comptes, de la création, l'identification à l'oubli de ses derniers.

	<ul style="list-style-type: none"> • Interagir avec différents outils sur la carte avec : une description des outils et des lieux populaires, des photos, un outil Zoom+/- et des icônes spécifiques pour les attractions populaires de la ville de Paris. • D'afficher les chemins les plus optimaux avec une api google ou avec un algorithme de calcul de chemin. • Demander à l'utilisateur d'activer la géolocalisation et de traiter ses données. • Estimer l'affluence en temps réel. • Proposer des lieux en fonction de l'affinité de l'utilisateur. • Fonctionner en ligne et hors ligne (avec moins de fonctionnalités).
Non functional requirements	<ul style="list-style-type: none"> • L'utilisateur doit avoir un mot de passe répondant à certaines contraintes de sécurité. • L'oubli d'un mot de passe ne doit pas être une contrainte pour l'utilisateur, il doit pouvoir faire une demande pour récupérer par mail son mot de passe. • L'utilisateur doit activer la géolocalisation pour faire fonctionner l'application.
Autres exigences	<ul style="list-style-type: none"> • L'application doit fonctionner sur tous les os.

En termes de contraintes techniques, nous nous sommes imposés un budget de 5000€ à 10000€ pour une équipe de 3 à 4 personnes qui doivent concevoir le logiciel en 3 mois.

Cette somme représente les investissements tels que les serveurs nécessaires et autres outils pour la conception du logiciel, elle représente également une part du budget allouée spécifiquement à la maintenance et les améliorations potentielles après la mise en service du logiciel.