

A thick dark blue vertical bar runs down the left side of the page. A blue arrow points to the right from this bar, containing the date.

08/06/2020

Manuel Utilisateur Scrum'o'Wall

Travail de Diplôme Technicien ES en
informatique.

Session 2019 2020

Several thin, curved lines in dark blue and light grey originate from the bottom left and sweep upwards and to the right.

Travail de Gaël Mariot
Suivi par Anne Terrier

CENTRE DE FORMATION PROFESSIONNEL TECHNIQUE

Table des matières

| | | |
|------|--|----|
| 1 | Installation de l'application | 3 |
| 2 | Lancement de l'application | 3 |
| 3 | Fenêtres de menu | 4 |
| 3.1 | Menu principal | 4 |
| 3.2 | Menu du Projet | 5 |
| 3.3 | Menu du Sprint..... | 6 |
| 3.4 | Menu du mindmap | 7 |
| 3.5 | Menu du burndown chart..... | 8 |
| 4 | Fenêtres pop-up..... | 9 |
| 4.1 | Visualisation des activités | 9 |
| 4.2 | Création de checklist | 10 |
| 4.3 | Modification/Suppression de checklist | 11 |
| 4.4 | Création d'objet de checklist | 11 |
| 4.5 | Modification/Suppression d'objet de checklist..... | 12 |
| 4.6 | Gestion des checklists..... | 13 |
| 4.7 | Création de commentaire..... | 14 |
| 4.8 | Gestion des commentaires | 15 |
| 4.9 | Ajout de fichier | 16 |
| 4.10 | Modification/Suppression de fichier | 17 |
| 4.11 | Gestion des fichiers | 18 |
| 4.12 | Création de mindmap..... | 18 |
| 4.13 | Modification/Suppression de mindmap..... | 19 |
| 4.14 | Création de nœud..... | 19 |
| 4.15 | Modification/Suppression de nœud..... | 20 |
| 4.16 | Création de projet | 20 |
| 4.17 | Modification/Suppression de projet | 21 |
| 4.18 | Création de sprint..... | 22 |
| 4.19 | Modification/Suppression de sprint..... | 22 |
| 4.20 | Création d'un état | 23 |
| 4.21 | Modification d'un état..... | 23 |
| 4.22 | Gestion des états..... | 24 |
| 4.23 | Création d'un utilisateur..... | 24 |
| 4.24 | Modification/Suppression d'un utilisateur | 25 |

| | | |
|------|--|----|
| 4.25 | Gestion des utilisateurs | 25 |
| 4.26 | Création d'une User Story..... | 26 |
| 4.27 | Modification/Suppression d'une User Story..... | 27 |
| 5 | Table des figures | 28 |

1 Installation de l'application

Afin d'installer l'application, il vous faudra aller sur le GitHub du projet puis se rendre dans le dossier « Installation ». (<https://github.com/gaelMRT/Scrum-o-Wall/tree/master/Installation>) Vous trouverez dans ce dossier un exécutable du projet ainsi qu'une base de données vide.

Si l'exécutable ne réussit pas à ouvrir la base de données, installez le moteur de base de données de Access disponible à cette adresse :

<https://www.microsoft.com/fr-FR/download/details.aspx?id=39358>.

2 Lancement de l'application

Au lancement de l'application, une page s'ouvrira afin de déterminer la base de données à utiliser.

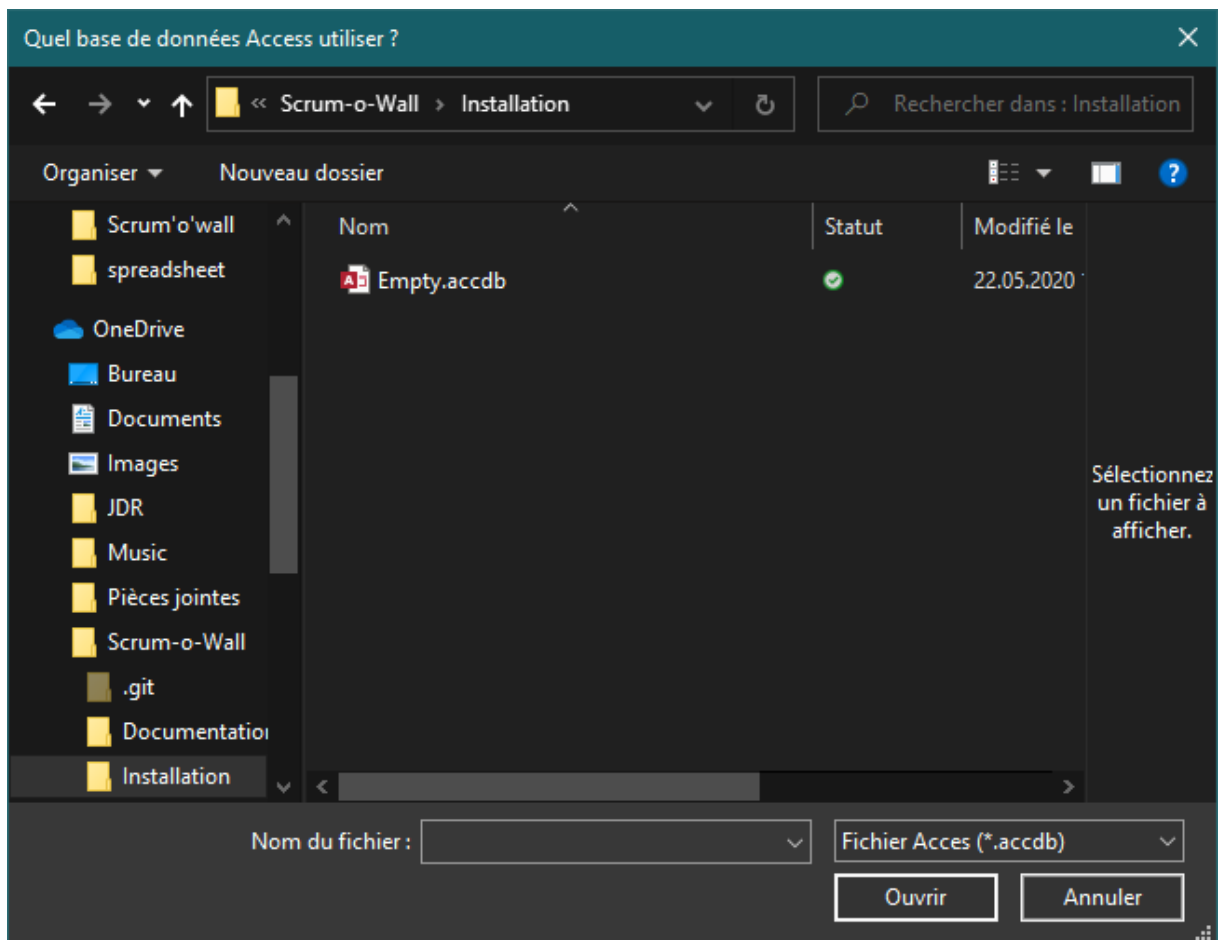


Figure 1 Choix de la base de données

Après avoir choisi la base de données, la fenêtre du menu principal s'ouvrira.

3 Fenêtres de menu

3.1 Menu principal

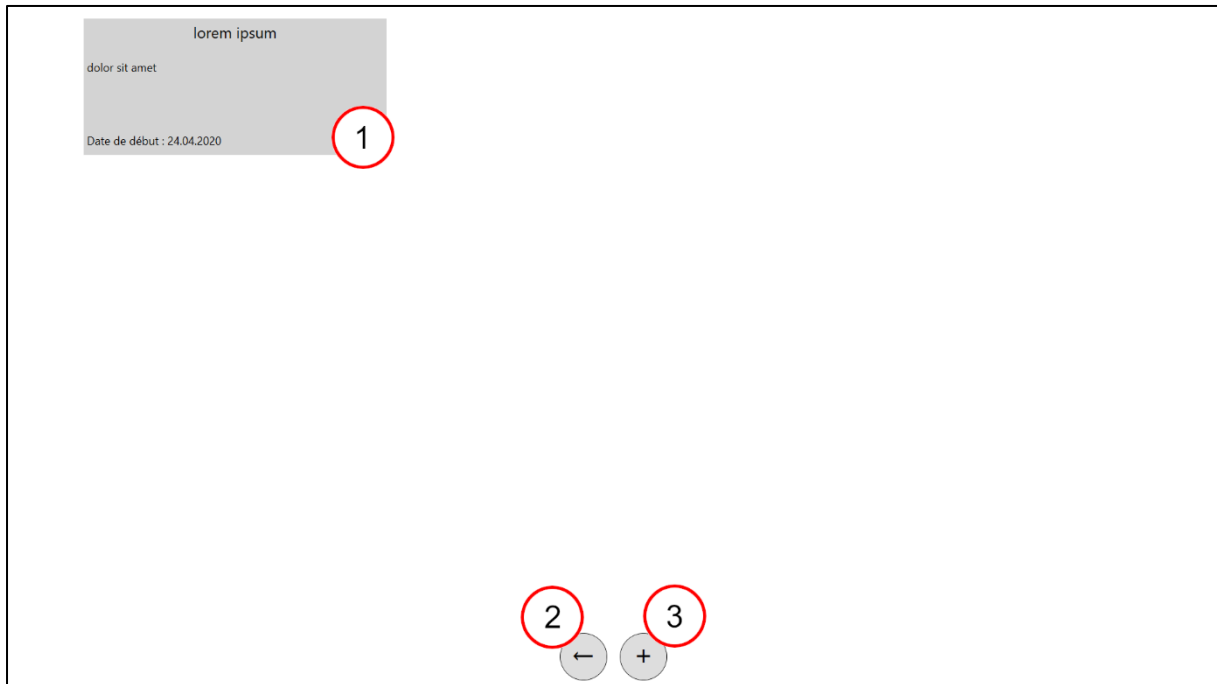


Figure 2 Menu principal

Cette page contient les projets de la base de données. On retrouve 3 éléments importants sur cette page :

1. **L'encadré de projet.** Cet encadré contient les informations de son projet tel que le nom du projet, la description du projet et sa date de début. Appuyer sur cet encadré amène à la fenêtre de projet.
2. **Bouton de retour.** Ce bouton sert à fermer l'application.
3. **Bouton d'ajout de projet.** Ce bouton permet d'accéder à la fenêtre de Création de projet

Le menu contextuel de cette page permet d'ajouter un projet ou de quitter l'application.

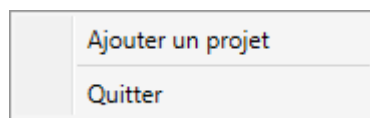


Figure 3 Menu contextuel du menu principal

3.2 Menu du Projet

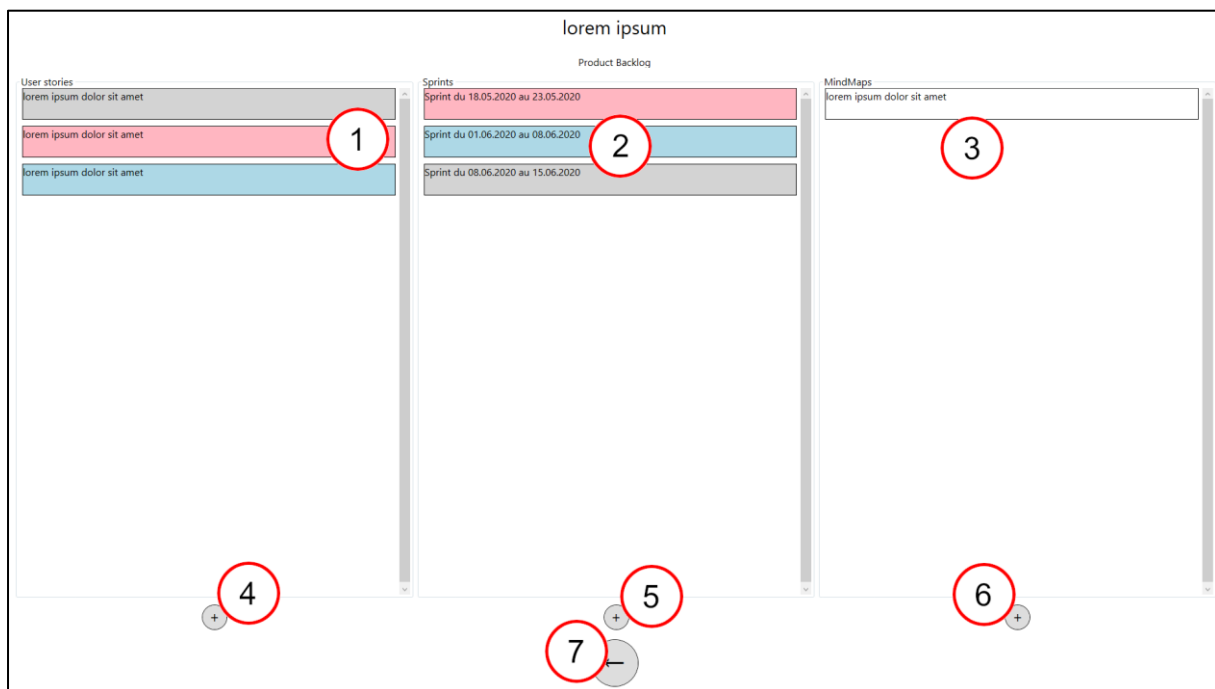


Figure 4 Menu du projet

Cette page contient les projets de la base de données. On retrouve 7 éléments importants sur cette page :

1. **Encadré de l’User Story.** Cet encadré contient la description de l’User Story. Il est possible de glisser cet encadré sur un sprint afin de l’attribuer à un sprint et de cliquer dessus afin d’ouvrir la modification de l’User Story. Sa couleur dépend de la date limite de l’User Story. Si elle n’en possède pas, le fond est gris. Si la date est déjà passée, la couleur est rouge. Enfin, si la date n’est pas encore passée, la couleur est bleue.
2. **Encadré de sprints.** Cet encadré contient les informations d’un sprint. Il est possible de glisser une User Story dessus afin de l’y ajouter et de cliquer dessus afin d’ouvrir la fenêtre de sprint. La couleur du fond dépend de la date du sprint. Si la date du sprint est déjà passé, le sprint est rouge. Si la date du sprint est en cours, la couleur est bleue. Enfin, si la date n’est pas encore dans la portée du sprint, la couleur est grise.
3. **Encadré de mindmap.** Cet encadré contient le titre du mindmap. Il est possible de cliquer dessus afin d’arriver à la fenêtre de mindmap.
4. **Bouton d’ajout d’User Story.** Ce bouton permet d’ajouter une User Story
5. **Bouton d’ajout de sprint.** Ce bouton permet d’ajouter un sprint
6. **Bouton d’ajout de mindmap.** Ce bouton permet d’ajouter un mindmap
7. **Bouton de retour.** Ce bouton sert à retourner au menu principal

Le menu contextuel de cette page permet de modifier le projet et de retourner à l’écran précédent.

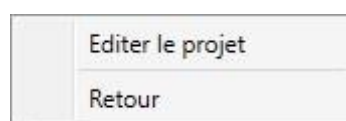


Figure 5 Menu contextuel du menu du projet

3.3 Menu du Sprint

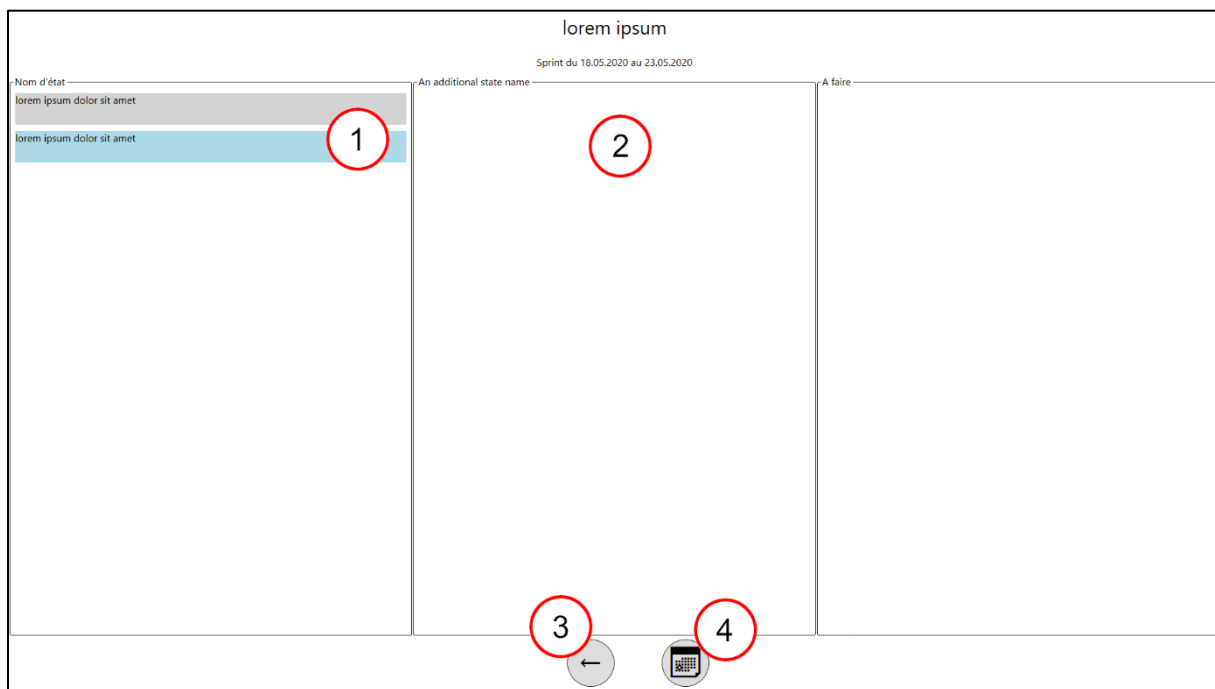


Figure 6 Menu du Sprint

Cette page contient l'aspect du sprint actuel. On retrouve 4 éléments importants sur cette page :

1. **Encadré de l'User Story.** Cet encadré contient la description de l'User Story. Il est possible de glisser cet encadré sur une autre colonne afin de changer son état. Sa couleur dépend de la date de limite de l'user Story. Si elle n'en possède pas, le fond est gris. Si la date est déjà passée, la couleur est rouge. Enfin, si la date n'est pas encore passée, la couleur est bleue point
2. **Colonnes d'état.** Définies dans la modification du projet, ces colonnes permettent d'ordonner son travail avec les User Stories. Glisser et déposer une User Story sur une colonne permet d'assigner l'User Story à cet état.
3. **Bouton de retour.** Ce bouton permet de revenir au menu du projet.
4. **Bouton de burndown chart.** Ce bouton permet d'accéder à la fenêtre du burndown chart de ce sprint.

Le menu contextuel de cette page permet d'ajouter une colonne au projet, d'ouvrir le burndown chart et de modifier le sprint. De plus, une option permettant de retourner au menu de projet est présente.

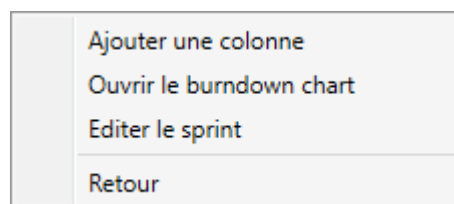


Figure 7 Menu contextuel du menu du sprint

3.4 Menu du mindmap

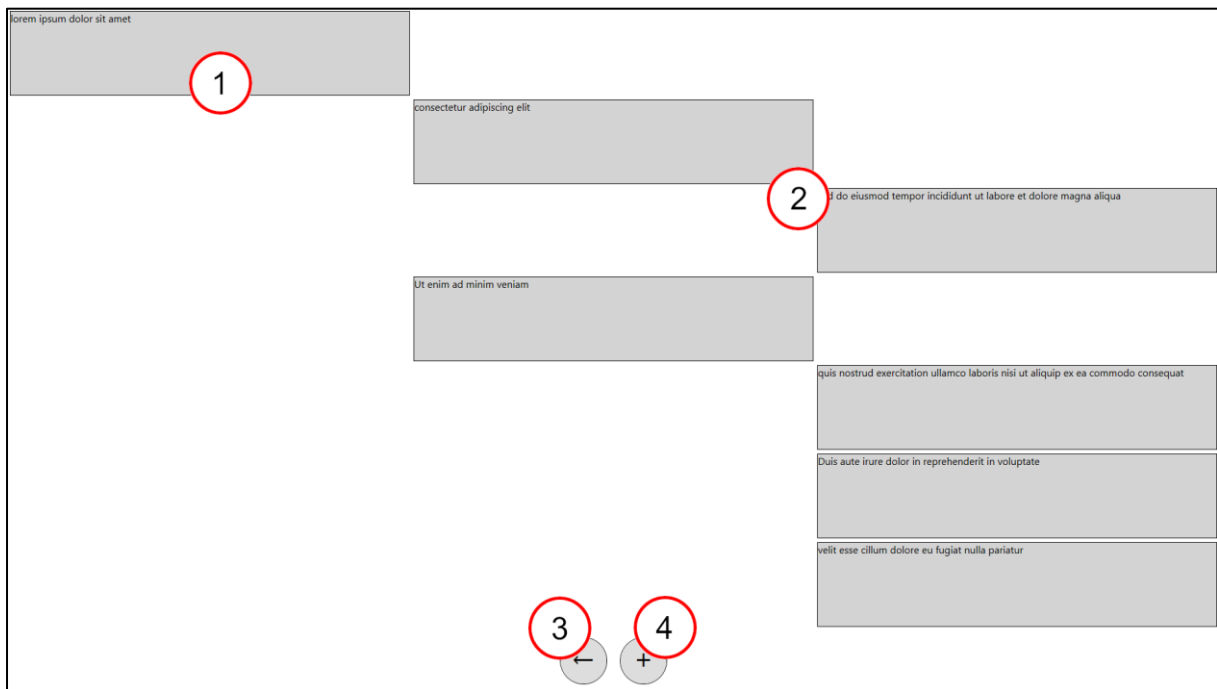


Figure 8 Menu du mindmap

Cette page contient le contenu du mindmap. On retrouve 4 éléments importants sur cette page :

1. **Racine du mindmap.** Ce nœud est la racine du mindmap et contient le texte décrivant le mindmap.
2. **Nœuds inférieurs.** Ces encadrés représentent les enfants directs ou indirects de la racine.
3. **Bouton de retour.** Ce bouton permet de revenir au menu du projet.
4. **Bouton d'ajout de nœud.** Ce bouton permet d'ajouter un nœud au mindmap

Le menu contextuel de cette page donne la possibilité de créer un nœud, modifier un mindmap et retourner au menu précédent.

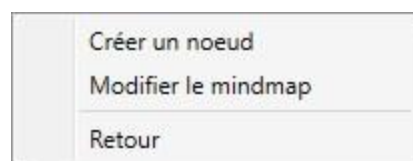


Figure 9 Menu contextuel du mindmap

3.5 Menu du burndown chart

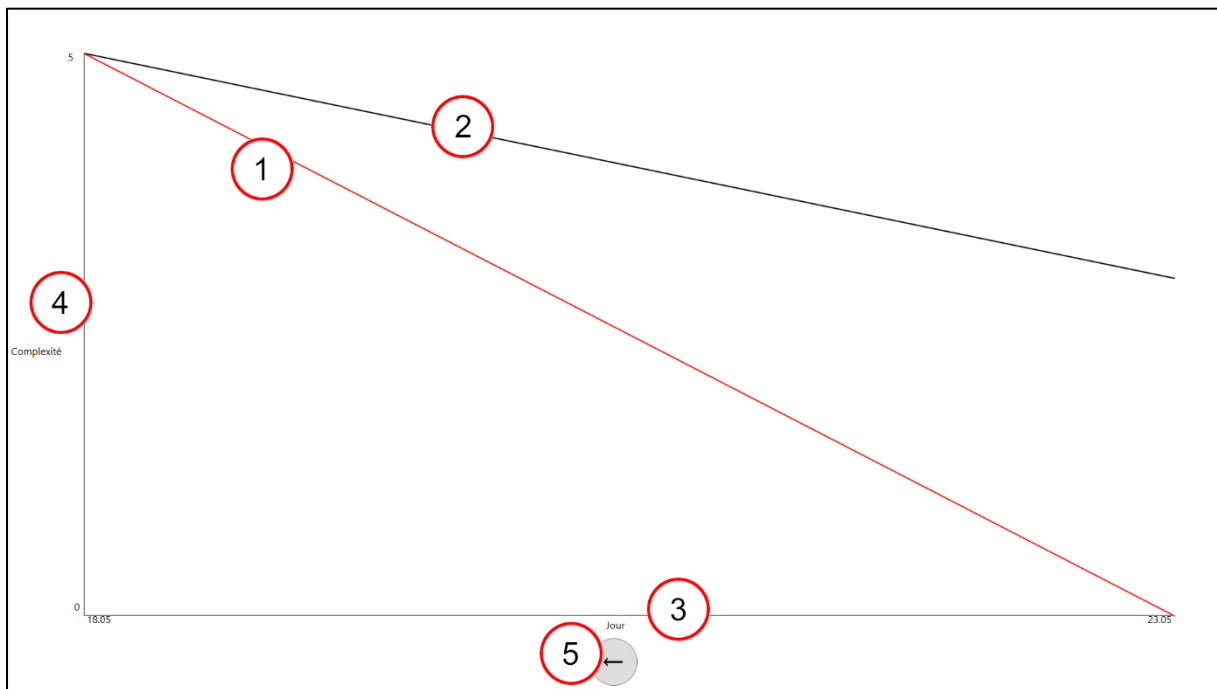


Figure 10 Menu du burndown chart

Cette page contient un calendrier contenant la progression du sprint à travers le temps. On retrouve 5 éléments importants sur cette page :

1. **Ligne de progression idéale.** Cette ligne rouge désigne la progression idéale à avoir durant le sprint pour arriver aux objectifs voulus.
2. **Ligne de progression réelle.** Cette ligne noire désigne la progression actuelle du sprint.
3. **Axe horizontal de durée.** Cet axe représente la portée du sprint de son début à sa fin.
4. **Axe vertical de complexité.** Cet axe représente la valeur de complexité totale des User Stories du sprint en cours.
5. **Bouton de retour.** Ce bouton permet de revenir au menu précédent de l'application.

Le menu contextuel de cette page ne contient qu'une seule possibilité permettant de revenir au menu précédent.

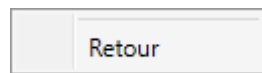


Figure 11 Menu contextuel du burndown chart

4 Fenêtres pop-up

4.1 Visualisation des activités

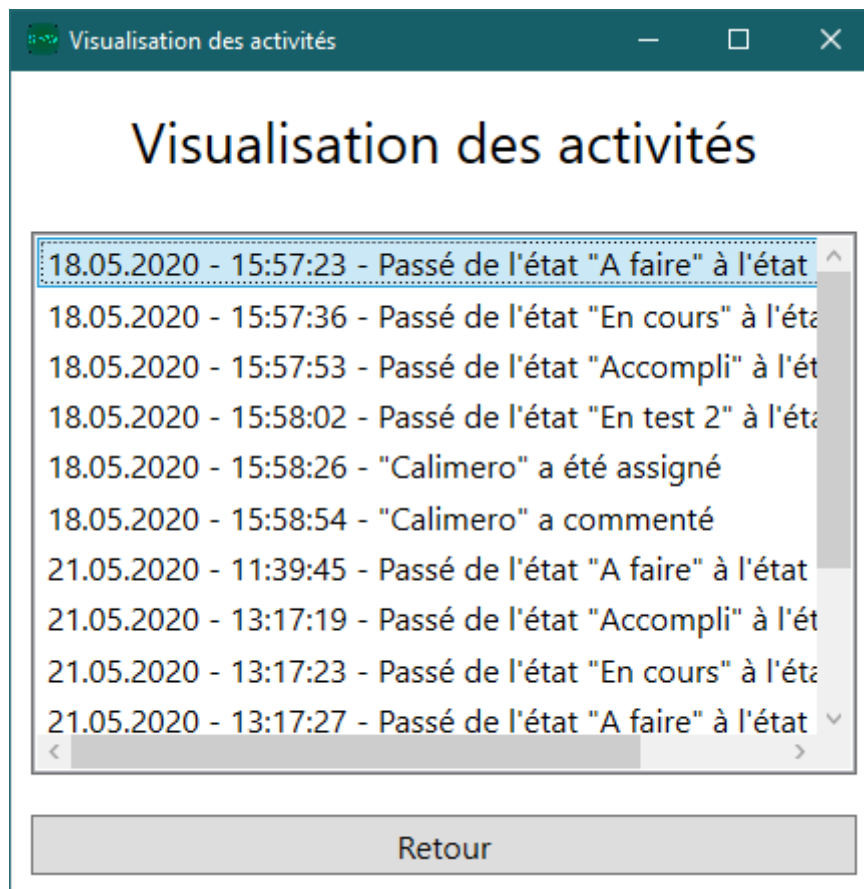


Figure 12 Pop-up de visualisation des activités

Ce pop-up provient du pop-up de Modification/Suppression d'une User Story. Il permet de voir toutes les activités effectuées sur un User Story depuis sa création.

Une activité pouvant avoir un texte très long, il est possible d'ouvrir le Message d'affichage d'activité entière en double cliquant dessus.

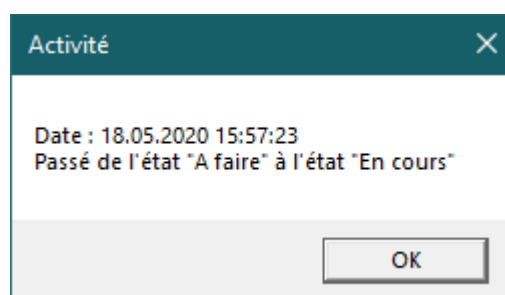
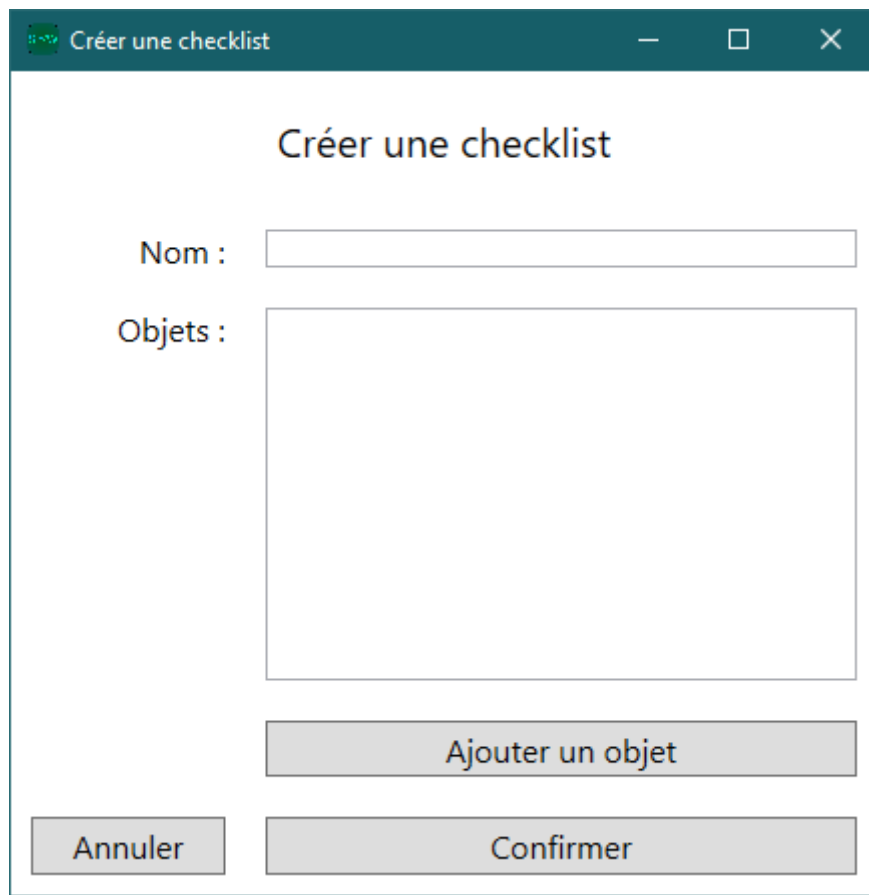


Figure 13 Message d'affichage d'activité entière

4.2 Création de checklist



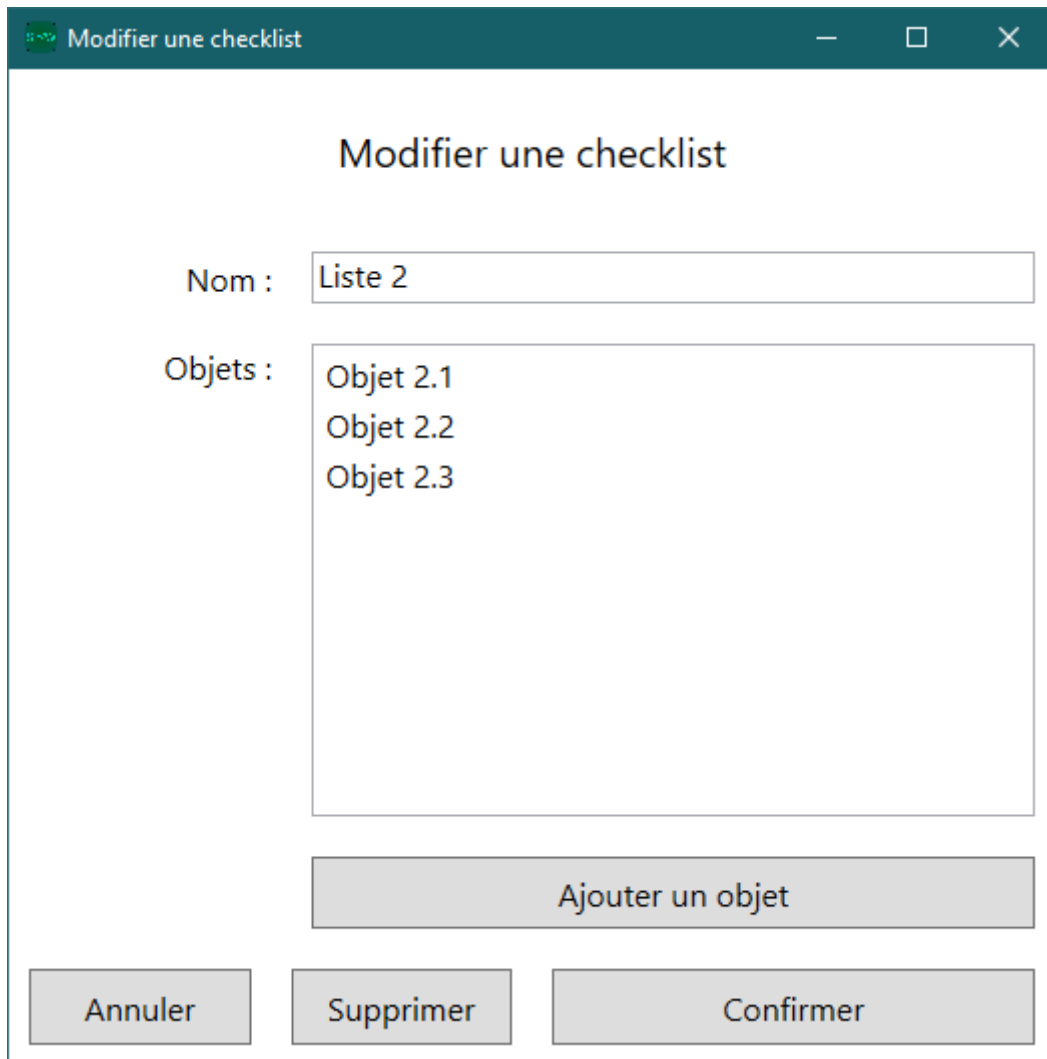
The image shows a web browser window with a title bar that reads "Créer une checklist". The main content area has the heading "Créer une checklist". Below the heading, there are two input fields: "Nom :" followed by a single-line text input, and "Objets :" followed by a larger multi-line text input. Below the "Objets" input is a button labeled "Ajouter un objet". At the bottom of the form are two buttons: "Annuler" on the left and "Confirmer" on the right.

Figure 14 Pop-up de création de checklist

Ce pop-up est appelé depuis la Gestion des checklists.

Il demande un nom et au moins un objet afin d'être confirmé.

4.3 Modification/Suppression de checklist



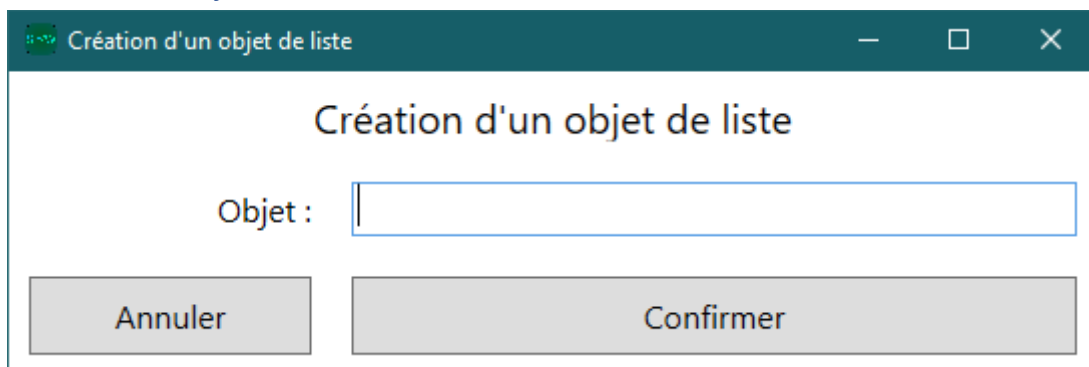
The screenshot shows a window titled "Modifier une checklist". Inside, there is a title "Modifier une checklist". Below it, there is a label "Nom :" followed by a text input field containing "Liste 2". Below that, there is a label "Objets :" followed by a list box containing three items: "Objet 2.1", "Objet 2.2", and "Objet 2.3". Below the list box is a button labeled "Ajouter un objet". At the bottom of the window, there are three buttons: "Annuler", "Supprimer", and "Confirmer".

Figure 15 Pop-up de modification de checklist

Ce pop-up est appelé depuis la Gestion des checklists.

Il demande un nom et au moins un objet afin d'être confirmé.

4.4 Création d'objet de checklist



The screenshot shows a window titled "Création d'un objet de liste". Inside, there is a title "Création d'un objet de liste". Below it, there is a label "Objet :" followed by a text input field. At the bottom of the window, there are two buttons: "Annuler" and "Confirmer".

Figure 16 Pop-up de création d'objet de checklist

Ce pop-up est appelé depuis la Modification/Suppression de checklist ou la Création de checklist.

Elle demande un nom afin d'être validé.

4.5 Modification/Suppression d'objet de checklist

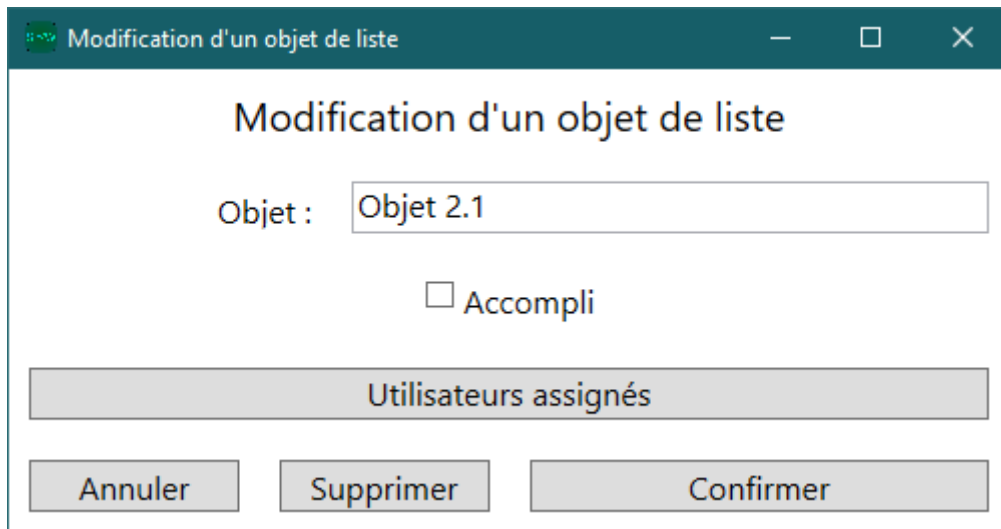
The image shows a software window titled "Modification d'un objet de liste". Inside the window, the title "Modification d'un objet de liste" is centered at the top. Below the title, there is a label "Objet :" followed by a text input field containing the text "Objet 2.1". Underneath the input field, there is a checkbox followed by the text "Accompli". Below this, there is a wide, light-gray button labeled "Utilisateurs assignés". At the bottom of the window, there are three buttons: "Annuler", "Supprimer", and "Confirmer", each in its own rectangular box.

Figure 17 Pop-up de modification d'objet de checklist

Ce pop-up est appelé depuis la Modification/Suppression de checklist ou la Création de checklist.

Elle demande un nom afin d'être validé.

Le bouton « Utilisateurs assignés » ouvre le pop-up de Gestion des utilisateurs afin d'assigner des utilisateurs à cet objet.

4.6 Gestion des checklists

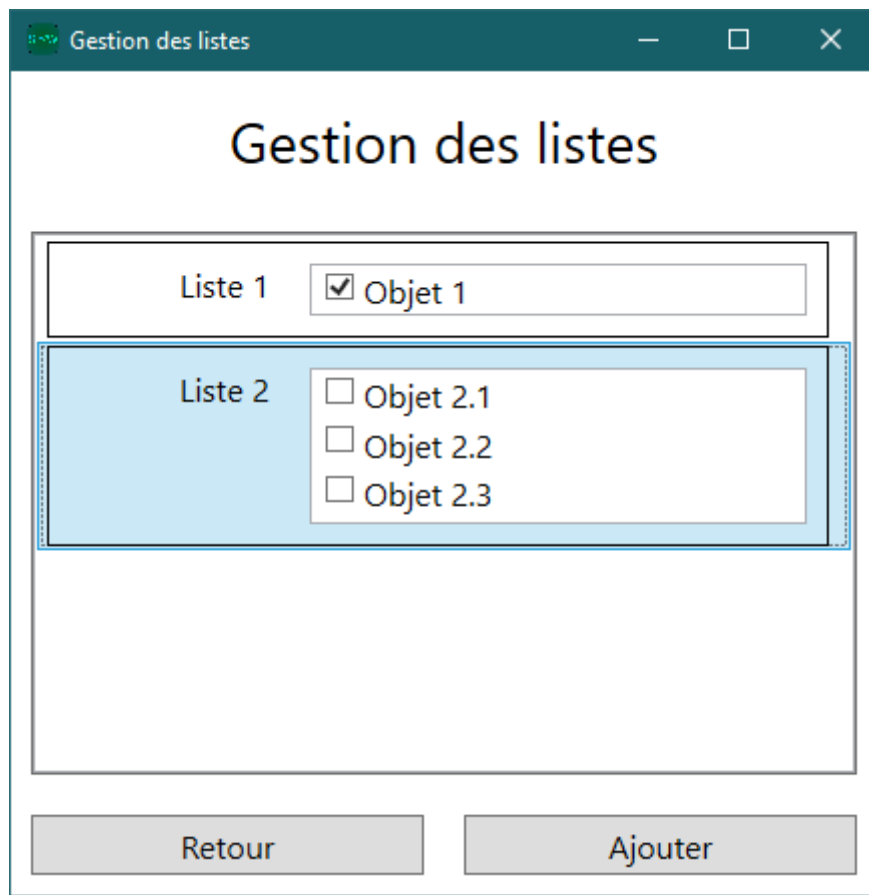


Figure 18 Pop-up de gestion de checklists

Ce pop-up provient du pop-up de Modification/Suppression d'une User Story. Il permet de voir les checklists assignées à une User Story.

Il est possible d'ouvrir la modification d'une checklist en cliquant dessus.

4.7 Création de commentaire

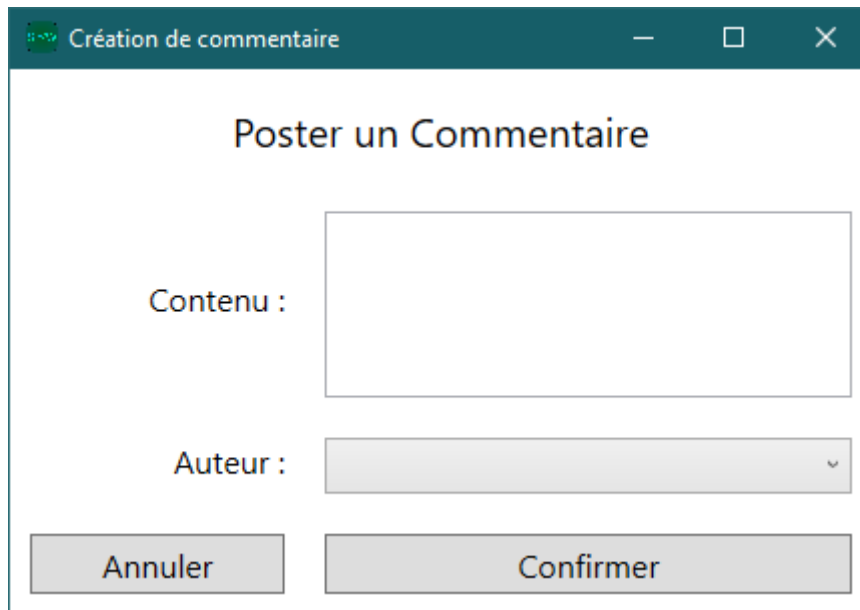
The image shows a web browser window titled "Création de commentaire". Inside the window, the heading "Poster un Commentaire" is centered at the top. Below the heading, there are two input fields. The first is labeled "Contenu :" and is a large, empty rectangular text area. The second is labeled "Auteur :" and is a smaller, empty rectangular field with a small downward arrow on its right side, indicating a dropdown menu. At the bottom of the window, there are two buttons: "Annuler" on the left and "Confirmer" on the right. Both buttons are light gray with black text.

Figure 19 Pop-up de création de commentaire

Ce pop-up est appelé depuis la Gestion des commentaires.

Il requiert du texte dans le champ « Contenu » ainsi qu'un auteur attribué afin d'être confirmé.

Un commentaire ne peut pas être supprimé.

4.8 Gestion des commentaires

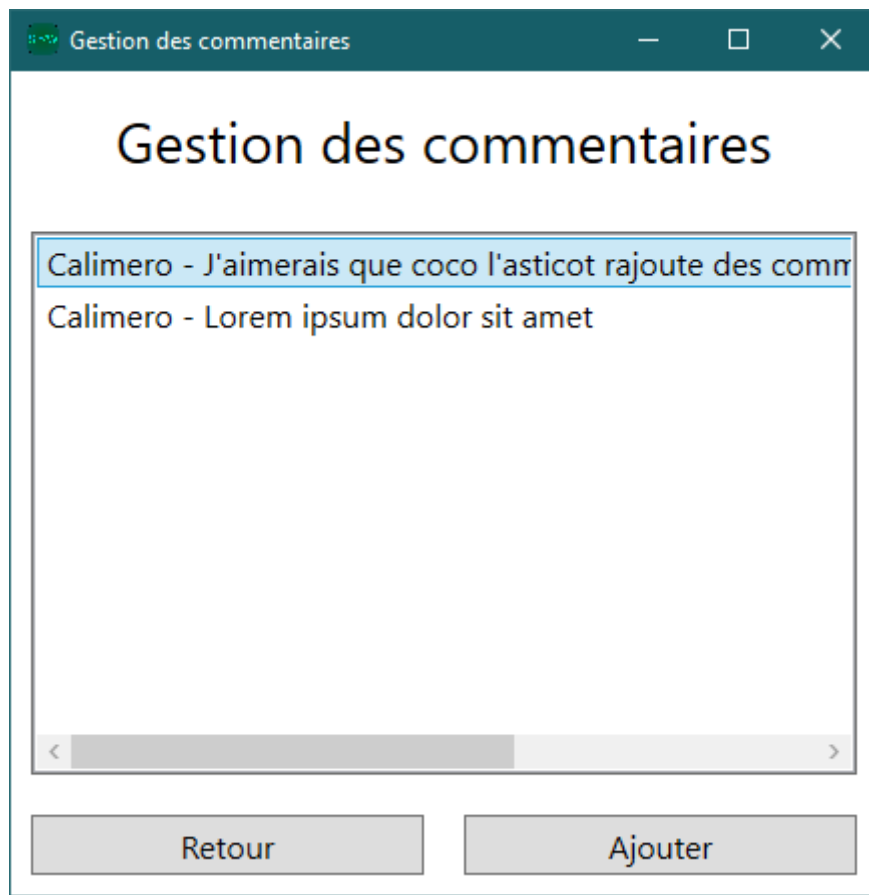


Figure 20 Pop-up de gestion de commentaires

Ce pop-up provient du pop-up de Modification/Suppression d'une User Story. Il permet de voir tous les commentaires postés sur un User Story depuis sa création.

Un commentaire pouvant avoir un texte très long, il est possible d'ouvrir le Message d'affichage de commentaire complet en double cliquant dessus.

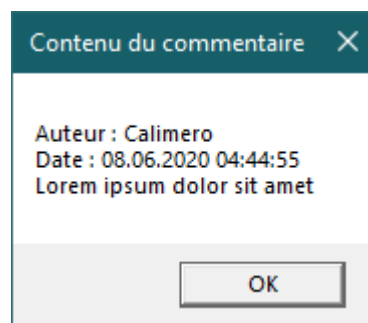
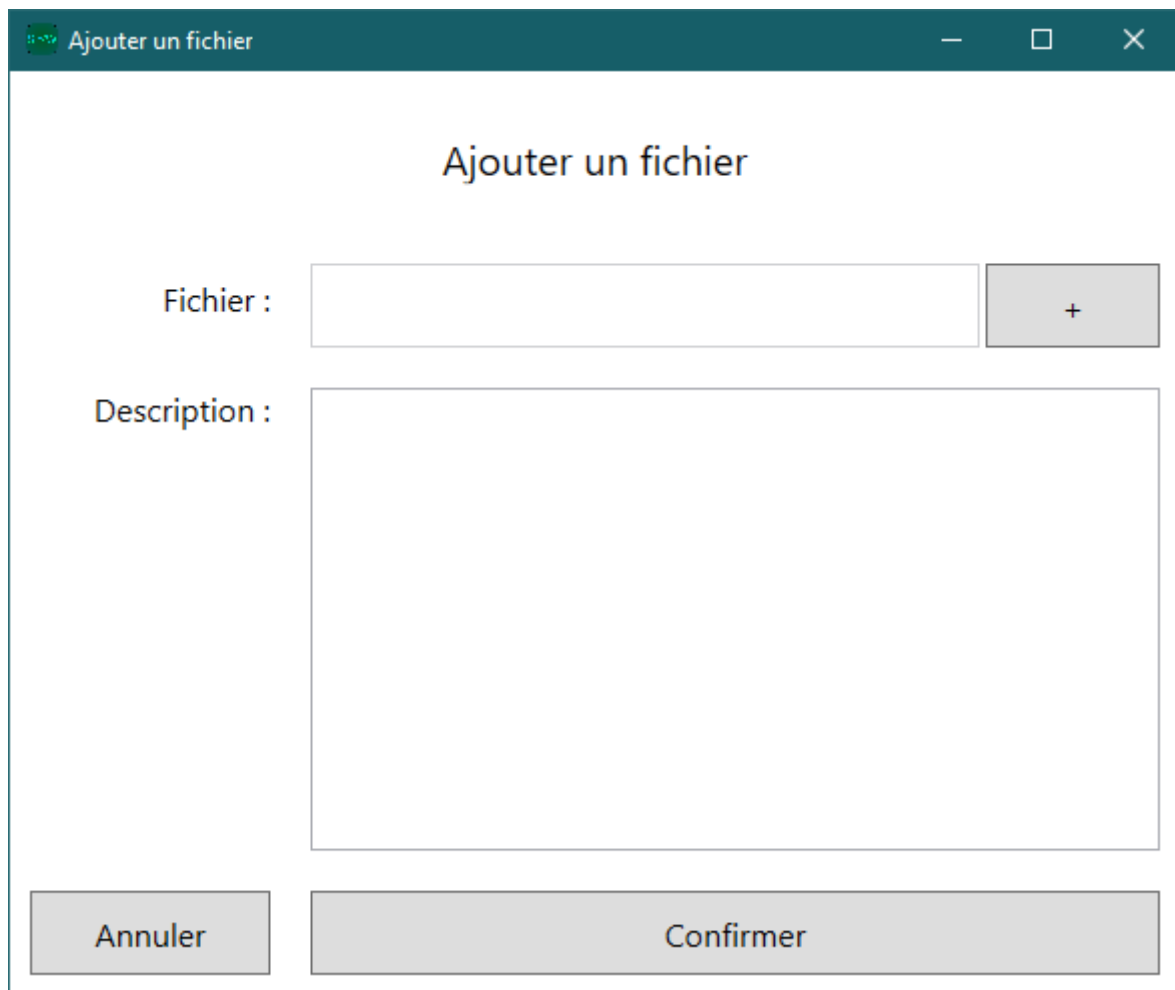


Figure 21 Message d'affichage de commentaire complet

4.9 Ajout de fichier



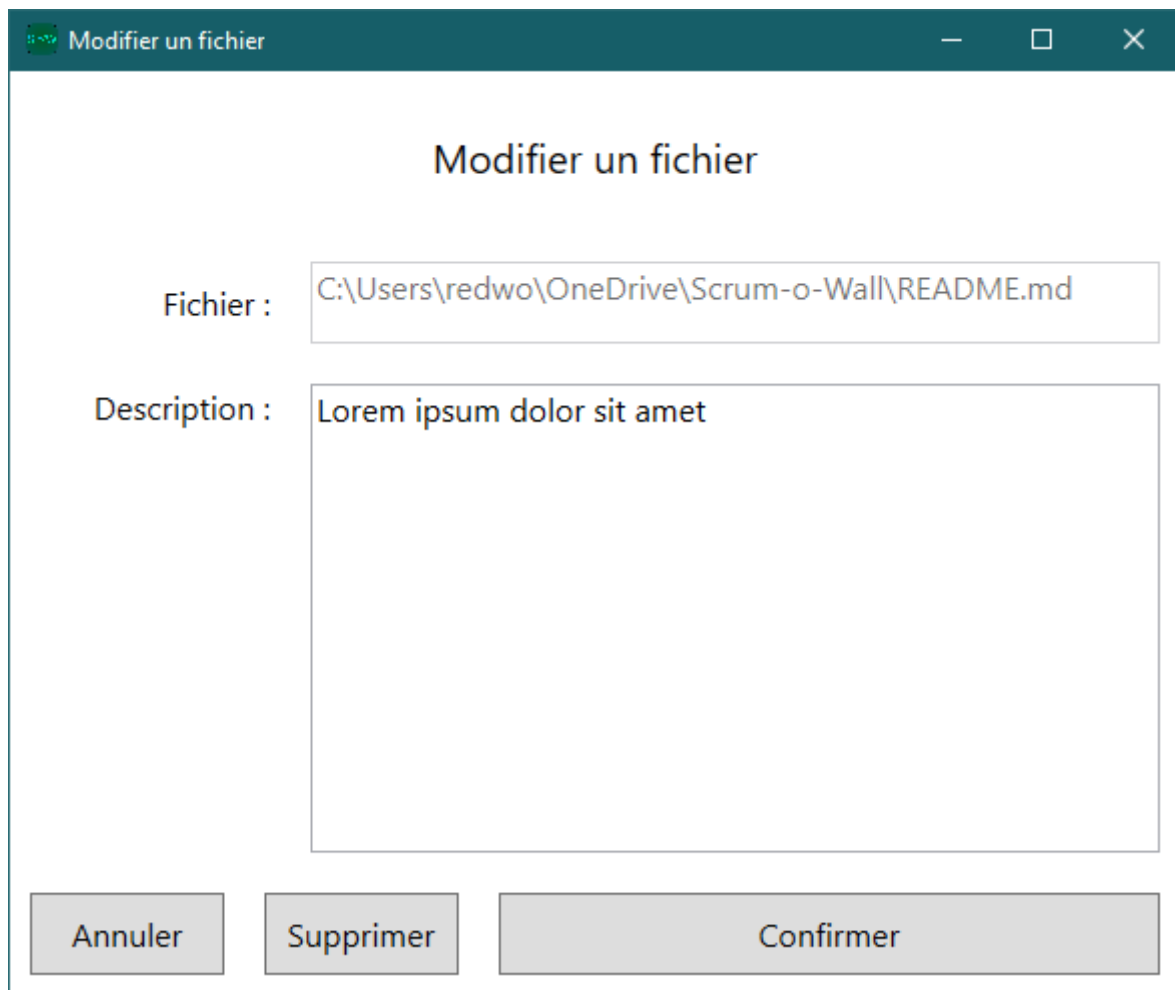
The image shows a web-based pop-up window titled "Ajouter un fichier". The window has a dark teal header bar with the title and standard window controls (minimize, maximize, close). The main content area is white and contains the following elements:

- A title "Ajouter un fichier" centered at the top.
- A label "Fichier :" followed by a text input field and a small grey button with a "+" sign.
- A label "Description :" followed by a large, empty text area.
- At the bottom, there are two buttons: "Annuler" (left) and "Confirmer" (right).

Figure 22 Pop-up d'ajout de fichier

Ce pop-up est appelé depuis la Gestion des fichiers. Il ne peut être confirmé qu'après avoir choisi un fichier et avoir rempli une description.

4.10 Modification/Suppression de fichier



The image shows a web-based pop-up window titled "Modifier un fichier". The window has a dark teal header bar with the title and standard window controls (minimize, maximize, close). The main content area is white and contains the following elements:

- A title "Modifier un fichier" centered at the top.
- A label "Fichier :" followed by a text input field containing the file path "C:\Users\redwo\OneDrive\Scrum-o-Wall\README.md".
- A label "Description :" followed by a large text area containing the placeholder text "Lorem ipsum dolor sit amet".
- At the bottom, there are three buttons: "Annuler", "Supprimer", and "Confirmer".

Figure 23 Pop-up de modification de fichier

Ce pop-up est appelé depuis la Gestion des fichiers.

Il n'est pas possible de confirmer la modification avec une description vide. Il n'est pas possible de changer le fichier afin de ne perdre le fichier originel.

4.11 Gestion des fichiers

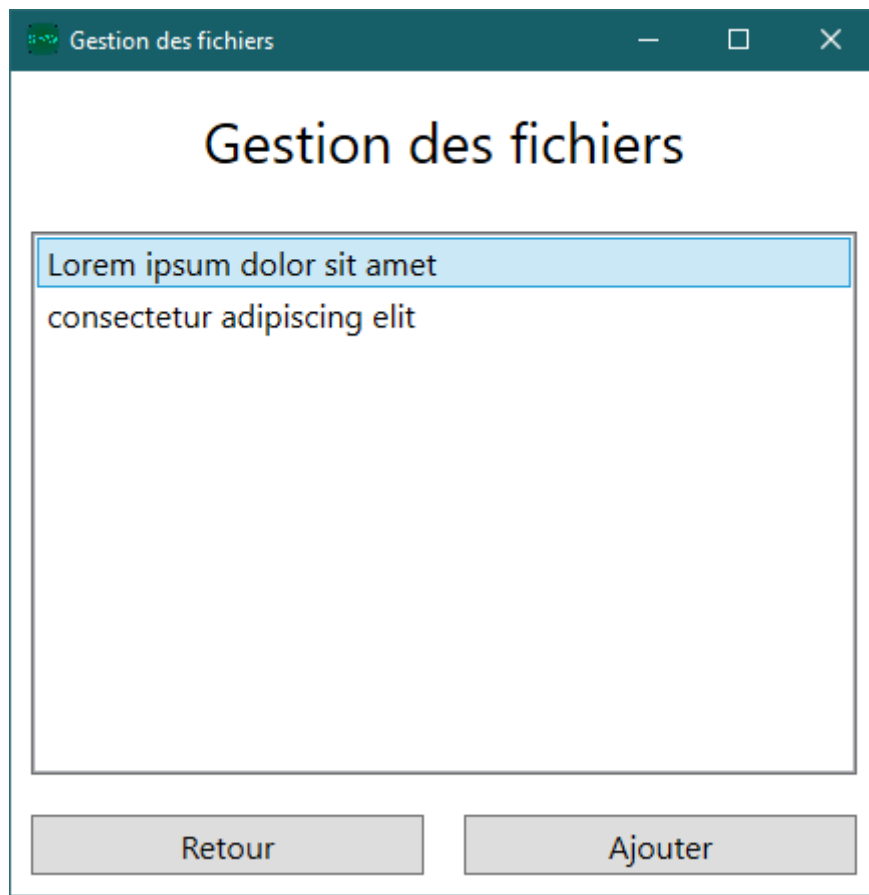


Figure 24 Pop-up de gestion de fichiers

Ce pop-up est appelé par la Modification/Suppression d'une User Story.

Le bouton « Ajouter » permet d'accéder au pop-up d'Ajout de fichier. Un double clic sur un élément permet d'accéder au pop-up de Modification/Suppression de fichier.

4.12 Création de mindmap

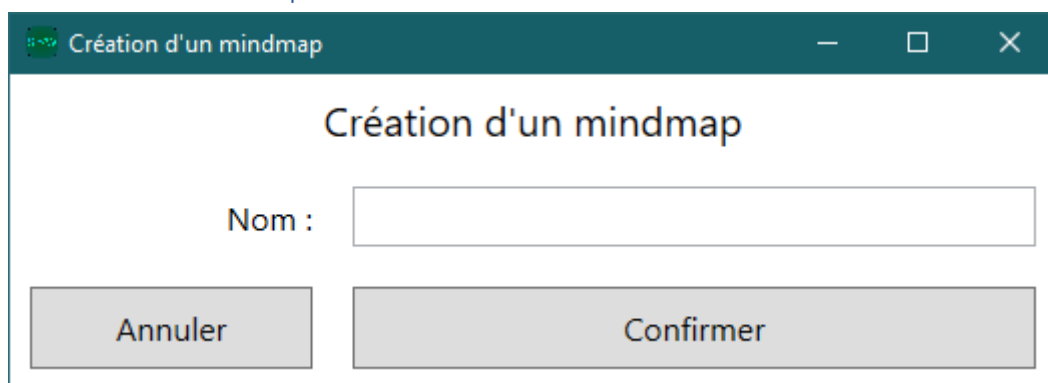


Figure 25 Pop-up de création de mindmap

Ce pop-up est appelé par le Menu du Projet.

Il demande du texte dans le champ « Nom » afin d'accepter une confirmation.

4.13 Modification/Suppression de mindmap

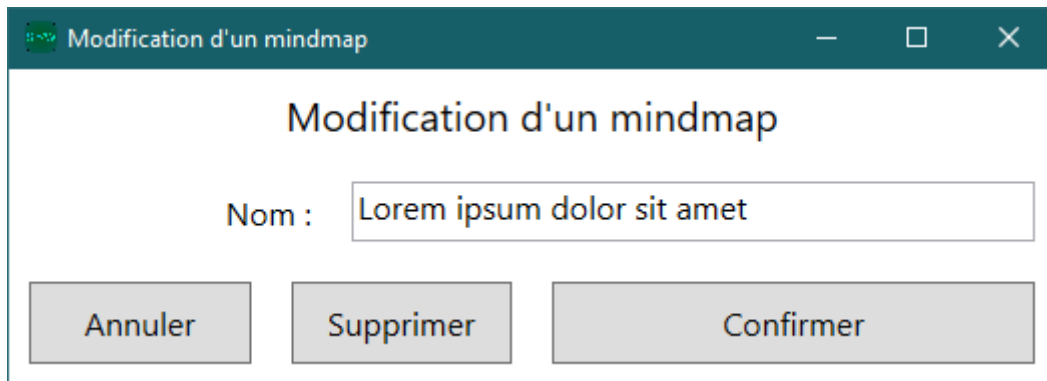
The image shows a web browser window titled "Modification d'un mindmap". The window has a dark teal header bar with the title and standard window controls (minimize, maximize, close). The main content area is white and contains the title "Modification d'un mindmap" in a large, bold, black font. Below the title, there is a label "Nom :" followed by a text input field containing the placeholder text "Lorem ipsum dolor sit amet". At the bottom of the window, there are three buttons: "Annuler", "Supprimer", and "Confirmer", each in a light gray box with black text.

Figure 26 Pop-up de modification de mindmap

Ce pop-up est appelé par le Menu du mindmap.

Il demande du texte dans le champ « Nom » afin d'accepter une confirmation.

4.14 Création de nœud

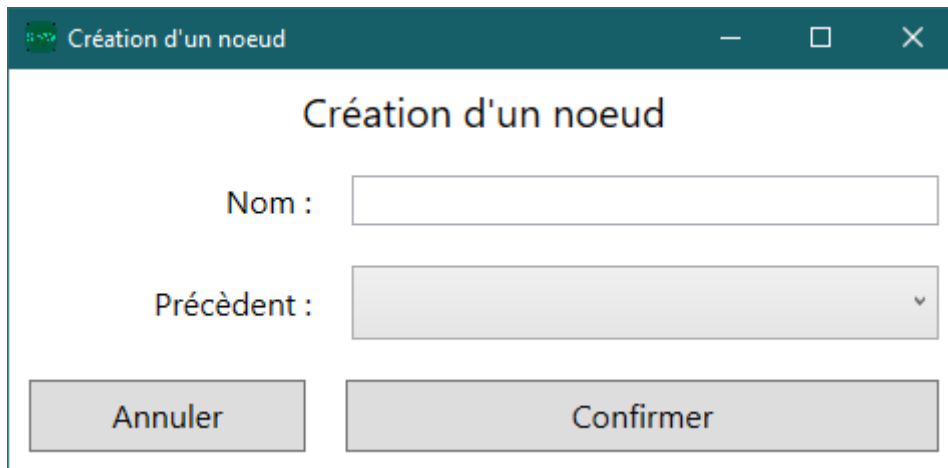
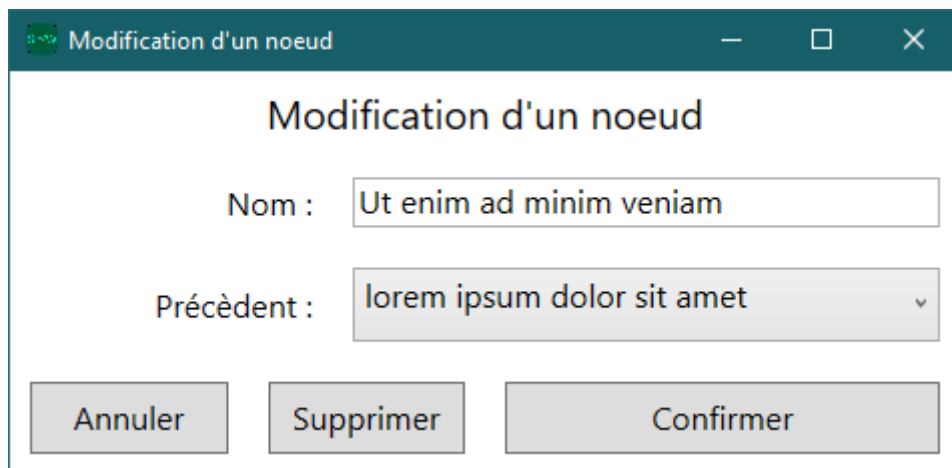
The image shows a web browser window titled "Création d'un nœud". The window has a dark teal header bar with the title and standard window controls (minimize, maximize, close). The main content area is white and contains the title "Création d'un nœud" in a large, bold, black font. Below the title, there is a label "Nom :" followed by a text input field. Below that, there is a label "Précédent :" followed by a dropdown menu with a downward arrow. At the bottom of the window, there are two buttons: "Annuler" and "Confirmer", each in a light gray box with black text.

Figure 27 Pop-up de création de nœud

Ce pop-up est appelé par le Menu du mindmap.

Il demande du texte dans le champ « Nom » ainsi qu'un élément sélectionné dans le Précédent afin d'accepter une confirmation.

4.15 Modification/Suppression de nœud



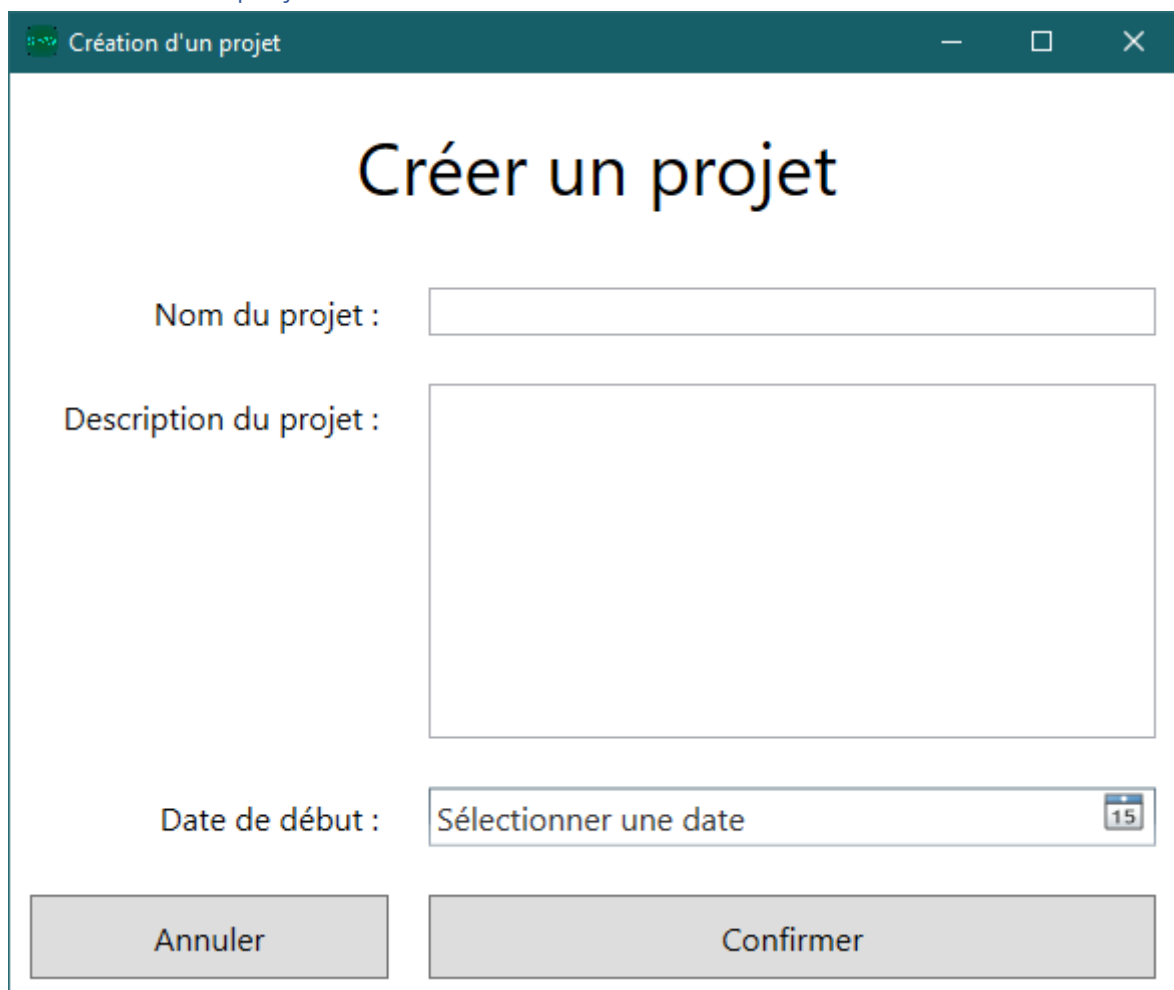
The screenshot shows a window titled "Modification d'un nœud" with a dark teal header. The main content area has a title "Modification d'un nœud" in bold. Below it, there are two labels: "Nom :" followed by a text input field containing "Ut enim ad minim veniam", and "Précédent :" followed by a dropdown menu showing "lorem ipsum dolor sit amet". At the bottom, there are three buttons: "Annuler", "Supprimer", and "Confirmer".

Figure 28 Pop-up de modification de nœud

Ce pop-up est appelé par le Menu du mindmap.

Il demande du texte dans le champ « Nom » ainsi qu'un élément sélectionné dans le Précédent afin d'accepter une confirmation.

4.16 Création de projet



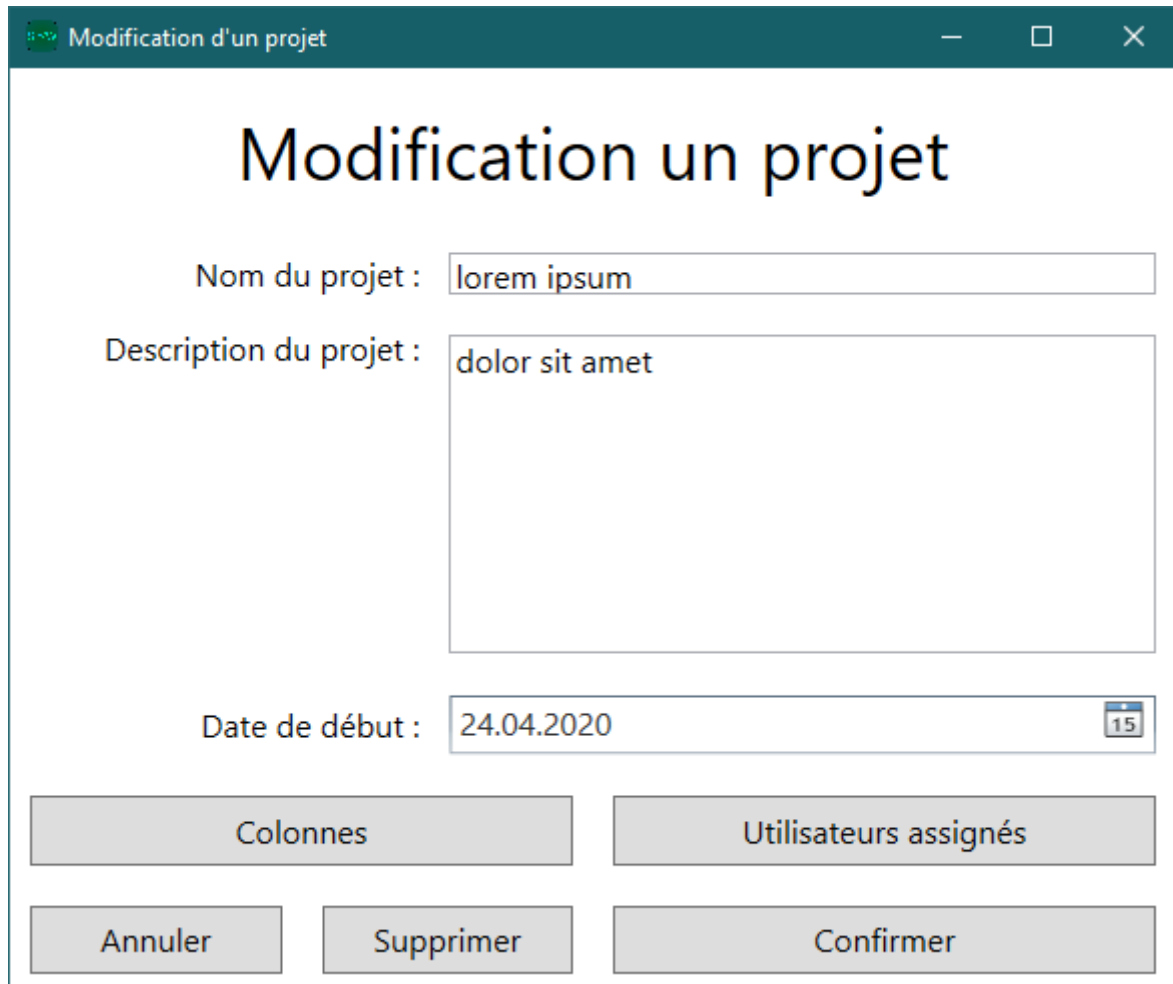
The screenshot shows a window titled "Création d'un projet" with a dark teal header. The main content area has a title "Créer un projet" in large bold font. Below it, there are three labels: "Nom du projet :" followed by a text input field, "Description du projet :" followed by a large text area, and "Date de début :" followed by a date picker showing "Sélectionner une date" and a calendar icon with the number 15. At the bottom, there are two buttons: "Annuler" and "Confirmer".

Figure 29 Pop-up de création de projet

Ce pop-up est appelé par le Menu principal.

Il demande du texte dans les champs de nom et de description ainsi qu'une date de début afin d'accepter une confirmation.

4.17 Modification/Suppression de projet



The screenshot shows a web-based pop-up window titled "Modification d'un projet". The window has a dark teal header bar with the title and standard window controls (minimize, maximize, close). The main content area is white and contains the following elements:

- A large heading "Modification un projet" in a bold, black, sans-serif font.
- A form with three input fields:
 - "Nom du projet :" followed by a text input field containing "lorem ipsum".
 - "Description du projet :" followed by a larger text area containing "dolor sit amet".
 - "Date de début :" followed by a date input field showing "24.04.2020" and a small calendar icon with the number "15".
- Two buttons in a row: "Colonnes" and "Utilisateurs assignés".
- Three buttons in a row at the bottom: "Annuler", "Supprimer", and "Confirmer".

Figure 30 Pop-up de modification de projet

Ce pop-up est appelé par le Menu du Projet.

Il demande du texte dans les champs de nom et de description ainsi qu'une date de début afin d'accepter une confirmation.

Le bouton « Colonnes » renvoie vers le pop-up de Gestion des états et le bouton « Utilisateurs assignés » renvoie vers le pop-up de Gestion des utilisateurs.

Une suppression redirige sur le Menu principal.

4.18 Création de sprint

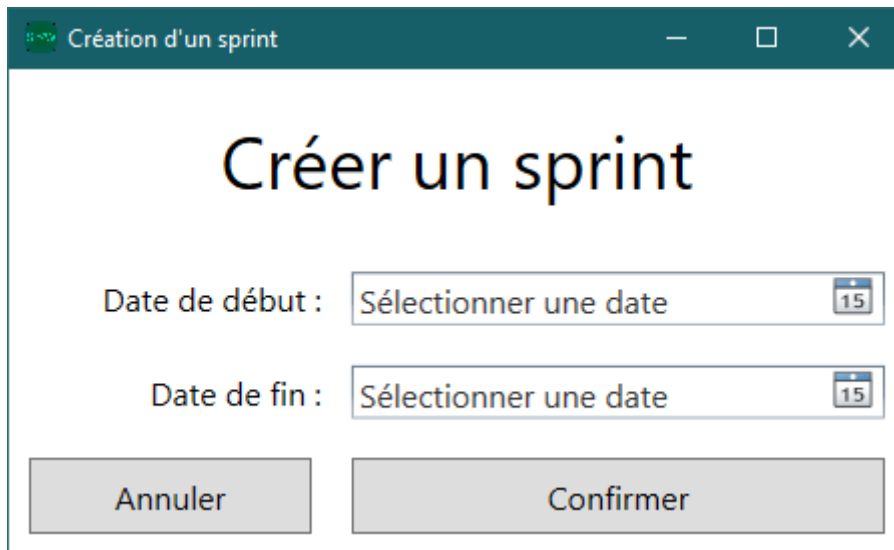
The screenshot shows a window titled "Création d'un sprint" with a dark teal header. The main content area has a large heading "Créer un sprint". Below this, there are two date selection fields. The first is labeled "Date de début :" and the second "Date de fin :". Both fields have a placeholder text "Sélectionner une date" and a small calendar icon on the right. At the bottom, there are two buttons: "Annuler" and "Confirmer".

Figure 31 Pop-up de création de sprint

Ce pop-up est appelé depuis le Menu du Projet. Il demande une date de début et une date de fin afin d'être validé.

4.19 Modification/Suppression de sprint

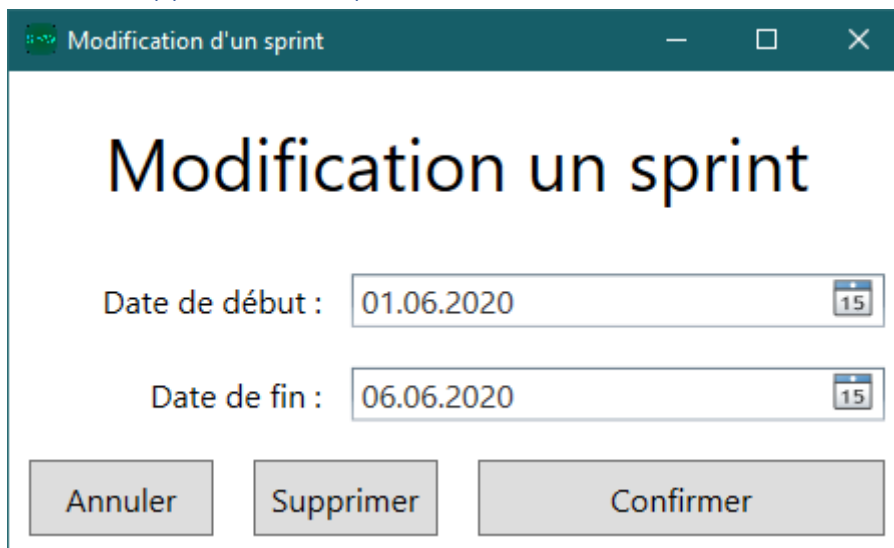
The screenshot shows a window titled "Modification d'un sprint" with a dark teal header. The main content area has a large heading "Modification un sprint". Below this, there are two date selection fields. The first is labeled "Date de début :" and the second "Date de fin :". Both fields have a placeholder text "Sélectionner une date" and a small calendar icon on the right. At the bottom, there are three buttons: "Annuler", "Supprimer", and "Confirmer".

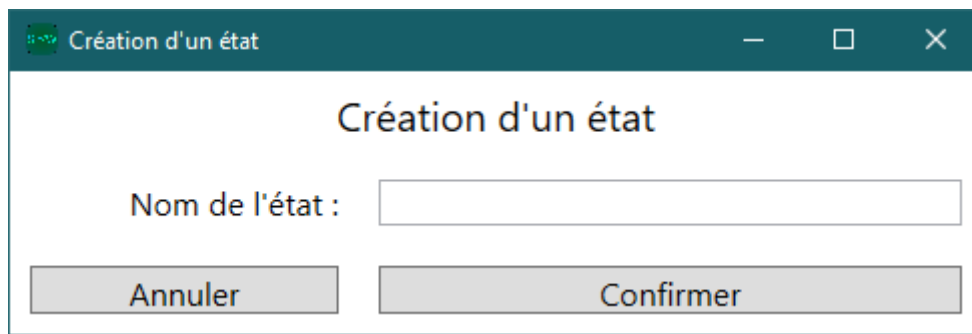
Figure 32 Pop-up de modification de sprint

Ce pop-up est appelé depuis le Menu du Sprint.

Il demande une date de début et une date de fin afin d'être validé.

Une suppression redirige sur le Menu du Projet.

4.20 Création d'un état



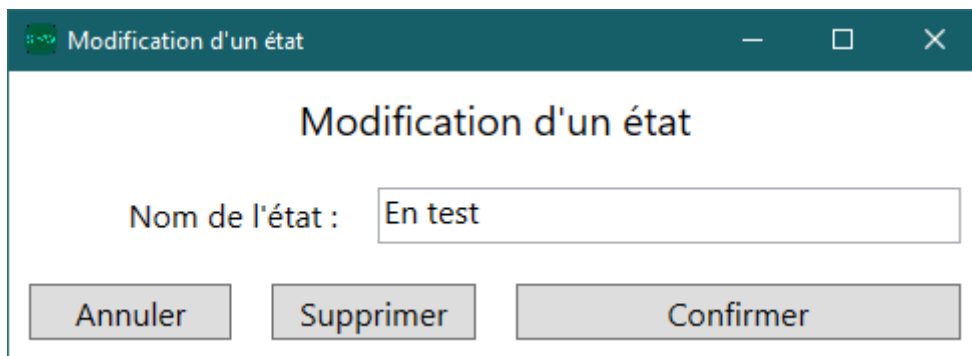
The screenshot shows a pop-up window titled "Création d'un état". It has a dark teal header bar with the title and window control icons. The main content area is white and contains the text "Création d'un état" in a large, bold font. Below this, there is a label "Nom de l'état :" followed by a text input field. At the bottom, there are two buttons: "Annuler" and "Confirmer".

Figure 33 Pop-up de création d'un état

Ce pop-up est appelé depuis la Gestion des états.

Il demande un nom afin d'être validé.

4.21 Modification d'un état



The screenshot shows a pop-up window titled "Modification d'un état". It has a dark teal header bar with the title and window control icons. The main content area is white and contains the text "Modification d'un état" in a large, bold font. Below this, there is a label "Nom de l'état :" followed by a text input field containing the text "En test". At the bottom, there are three buttons: "Annuler", "Supprimer", and "Confirmer".

Figure 34 Pop-up de modification d'un état

Ce pop-up est appelé depuis la Gestion des états.

Il demande un nom afin d'être validé.

4.22 Gestion des états

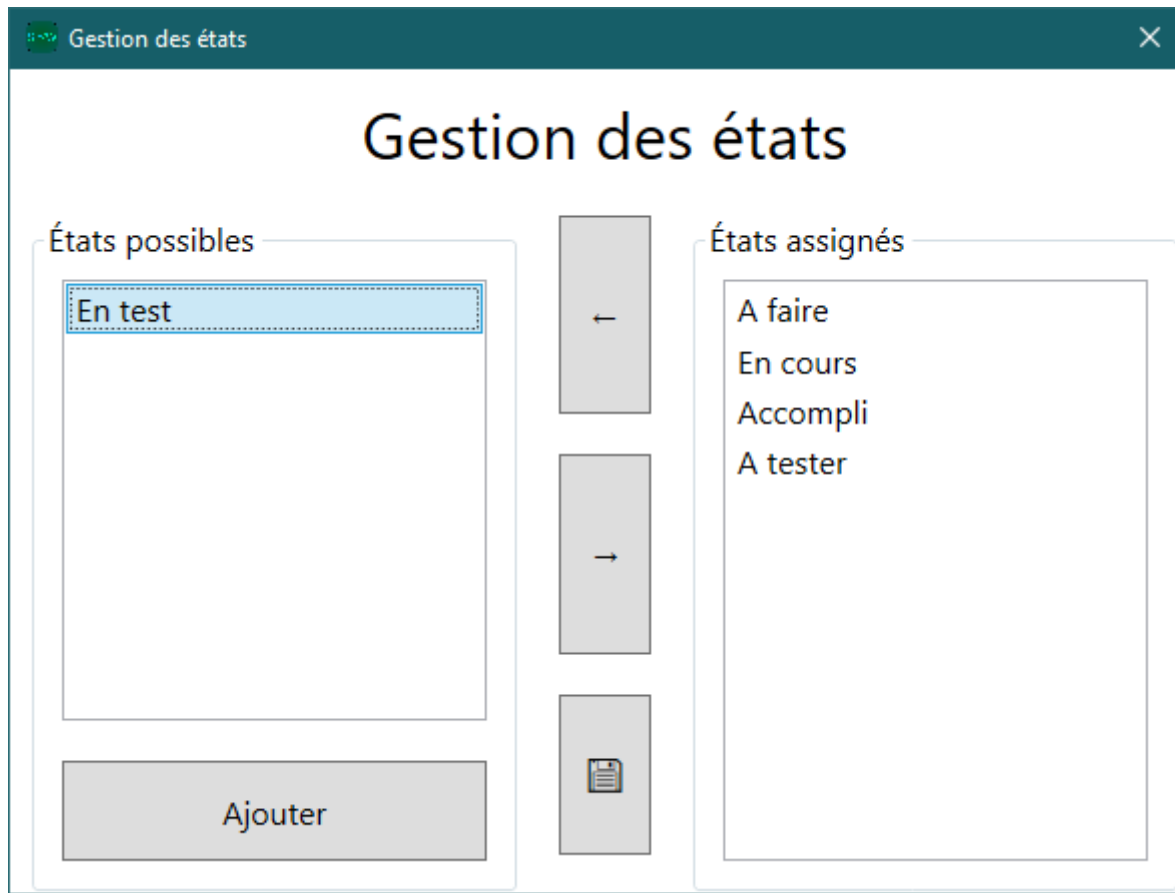


Figure 35 Pop-up de gestion des états

Ce pop-up est appelé depuis la Modification/Suppression de projet ou depuis le Menu du Sprint. Un état doit toujours être assigné.

Le bouton « Ajouter » redirige sur la Création de sprint. Un double clic sur un état redirige sur la Modification d'un état.

Le bouton de sauvegarde enregistre les changements et ferme la fenêtre. Fermer la fenêtre sans appuyer sur ce bouton déclenche un choix d'enregistrement.

4.23 Création d'un utilisateur

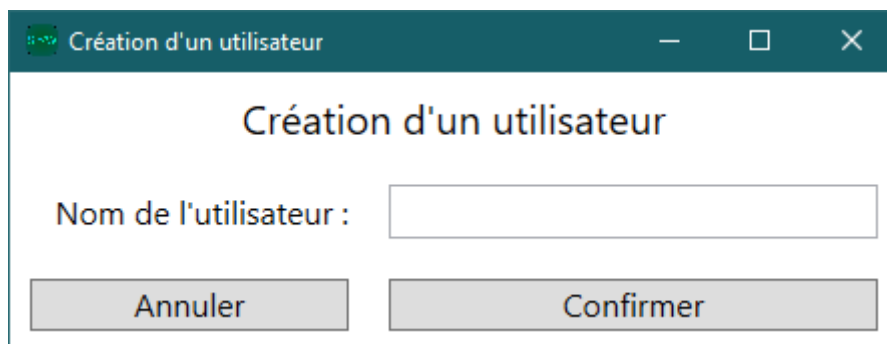
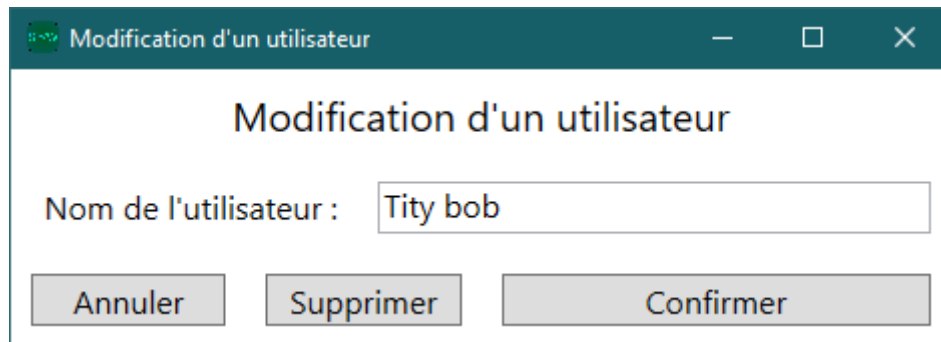


Figure 36 Pop-up de création d'un utilisateur

Ce pop-up est appelé depuis la Gestion des utilisateurs.

Il requiert un nom afin d'être validé.

4.24 Modification/Suppression d'un utilisateur



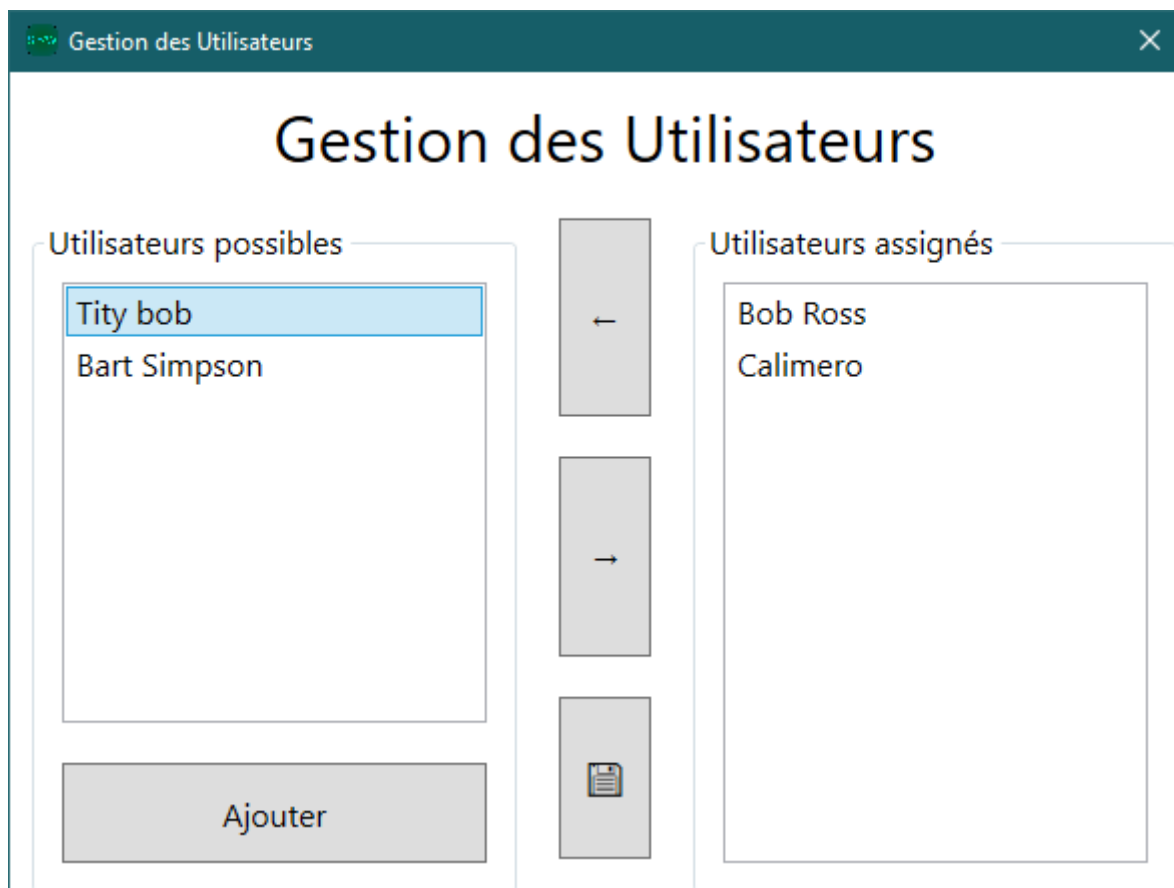
The screenshot shows a window titled "Modification d'un utilisateur". Inside, there is a label "Nom de l'utilisateur :" followed by a text input field containing "Tity bob". Below the input field are three buttons: "Annuler", "Supprimer", and "Confirmer".

Figure 37 Pop-up de modification d'un utilisateur

Ce pop-up est appelé depuis la Gestion des utilisateurs.

Il requiert un nom afin d'être validé.

4.25 Gestion des utilisateurs



The screenshot shows a window titled "Gestion des Utilisateurs". It features two main panels: "Utilisateurs possibles" on the left and "Utilisateurs assignés" on the right. The "Utilisateurs possibles" panel contains a list with "Tity bob" (highlighted) and "Bart Simpson", and an "Ajouter" button at the bottom. The "Utilisateurs assignés" panel contains a list with "Bob Ross" and "Calimero". Between the panels are three vertical buttons: a left-pointing arrow, a right-pointing arrow, and a button with a document icon.

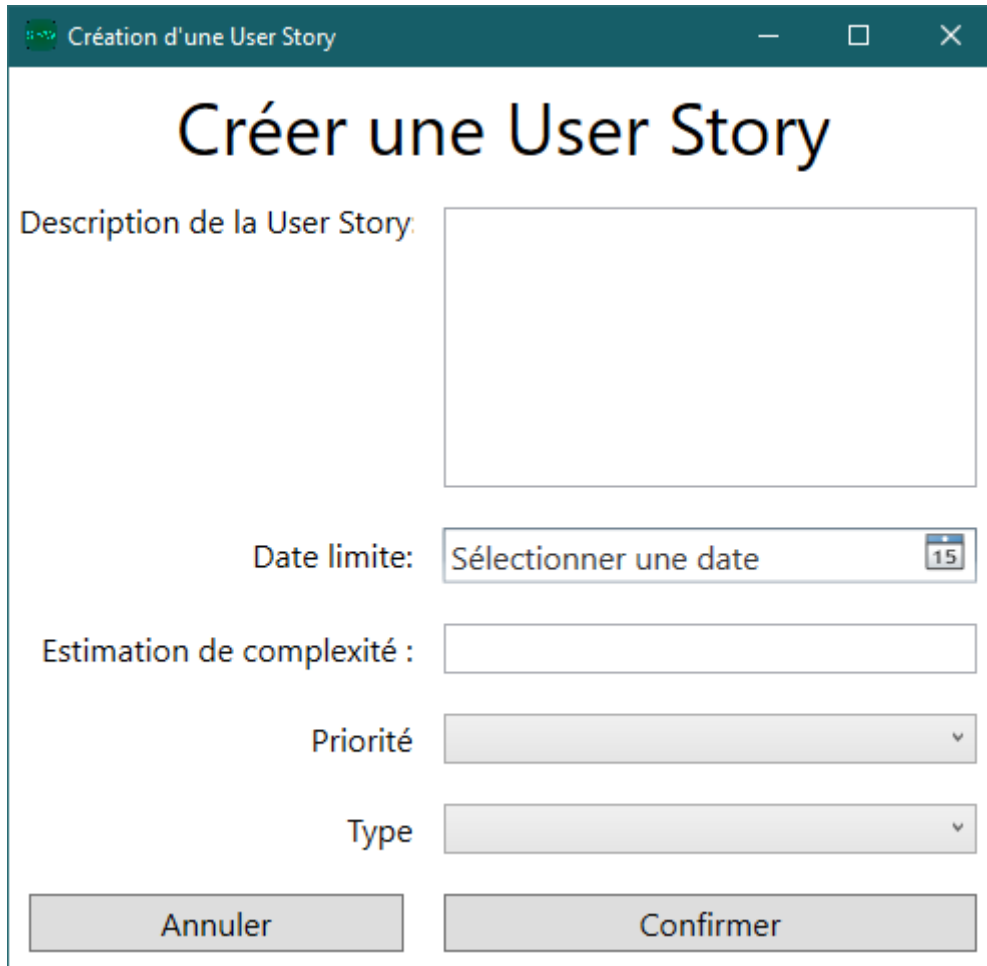
Figure 38 Pop-up de gestion des utilisateurs

Ce pop-up est appelé depuis la Modification/Suppression de projet, la Modification/Suppression d'une User Story ou par la Modification/Suppression d'objet de checklist.

Le bouton « Ajouter » permet d'accéder à la Création d'un utilisateur. Un double clic sur un utilisateur ouvre la Modification/Suppression d'un utilisateur.

Le bouton de sauvegarde enregistre les changements et ferme la fenêtre. Fermer la fenêtre sans appuyer sur ce bouton déclenche un choix d'enregistrement.

4.26 Création d'une User Story



Création d'une User Story

Créer une User Story

Description de la User Story:

Date limite: Sélectionner une date 15

Estimation de complexité :

Priorité

Type

Annuler Confirmer

Figure 39 Pop-up de création d'une User Story

Ce pop-up est appelé par le Menu du Sprint ou par le Menu du Projet.

Il requiert une description, une estimation de complexité, une priorité et un type afin d'être validé. La date limite est optionnelle.

4.27 Modification/Suppression d'une User Story

Modification d'une User Story

Modification d'une User Story

Description de la User Story : En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir utiliser une application jolie

Date limite : 05.06.2020

Estimation de complexité : 5

Complexité accomplie: 2

Priorité : Moyen

Type : Tâche

☐ Blocké

Fichiers Commentaires Checklists

Activités Utilisateurs assignés

Annuler Supprimer Confirmer

Figure 40 Pop-up de modification d'une User Story

Ce pop-up est appelé depuis le Menu du Projet ou le Menu du Sprint.

Il requiert une description, une estimation de complexité, une complexité accomplie (même de zéro) , une priorité et un type afin d'être validé. La date limite est optionnelle.

Le bouton de « Fichiers » ouvre la Gestion des fichiers. Le bouton « Commentaires » ouvre la Gestion des commentaires. Le bouton « Checklists » ouvre la Gestion des checklists. Le bouton « Activités » ouvre la Visualisation des activités- Le bouton « Utilisateurs assignés » ouvre la Gestion des utilisateurs.

5 Table des figures

| | |
|---|----|
| Figure 1 Choix de la base de données..... | 3 |
| Figure 2 Menu principal | 4 |
| Figure 3 Menu contextuel du menu principal | 4 |
| Figure 4 Menu du projet | 5 |
| Figure 5 Menu contextuel du menu du projet | 5 |
| Figure 6 Menu du Sprint | 6 |
| Figure 7 Menu contextuel du menu du sprint..... | 6 |
| Figure 8 Menu du mindmap | 7 |
| Figure 9 Menu contextuel du mindmap | 7 |
| Figure 10 Menu du burndown chart..... | 8 |
| Figure 11 Menu contextuel du burndown chart | 8 |
| Figure 12 Pop-up de visualisation des activités..... | 9 |
| Figure 13 Message d'affichage d'activité entière..... | 9 |
| Figure 14 Pop-up de création de checklist | 10 |
| Figure 15 Pop-up de modification de checklist | 11 |
| Figure 16 Pop-up de création d'objet de checklist | 11 |
| Figure 17 Pop-up de modification d'objet de checklist | 12 |
| Figure 18 Pop-up de gestion de checklists | 13 |
| Figure 19 Pop-up de création de commentaire..... | 14 |
| Figure 20 Pop-up de gestion de commentaires..... | 15 |
| Figure 21 Message d'affichage de commentaire complet | 15 |
| Figure 22 Pop-up d'ajout de fichier | 16 |
| Figure 23 Pop-up de modification de fichier | 17 |
| Figure 24 Pop-up de gestion de fichiers..... | 18 |
| Figure 25 Pop-up de création de mindmap..... | 18 |
| Figure 26 Pop-up de modification de mindmap..... | 19 |
| Figure 27 Pop-up de création de nœud | 19 |
| Figure 28 Pop-up de modification de nœud | 20 |
| Figure 29 Pop-up de création de projet | 20 |
| Figure 30 Pop-up de modification de projet | 21 |
| Figure 31 Pop-up de création de sprint | 22 |
| Figure 32 Pop-up de modification de sprint..... | 22 |
| Figure 33 Pop-up de création d'un état | 23 |
| Figure 34 Pop-up de modification d'un état | 23 |
| Figure 35 Pop-up de gestion des états..... | 24 |
| Figure 36 Pop-up de création d'un utilisateur..... | 24 |
| Figure 37 Pop-up de modification d'un utilisateur | 25 |
| Figure 38 Pop-up de gestion des utilisateurs | 25 |
| Figure 39 Pop-up de création d'une User Story | 26 |
| Figure 40 Pop-up de modification d'une User Story | 27 |