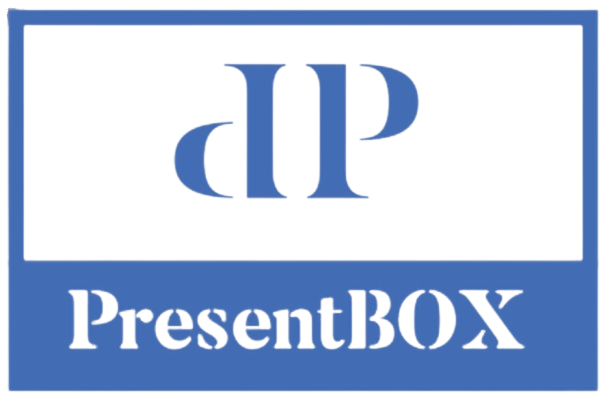
PresentBox

 : phase d’élaboration

Version <2.0>



Historique des révisions

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Date** | **Version** | **Description** | **Auteur** |
| <17/05/2022> | <1.0> | <le plan d’itération de la phase de lancement> | <DEROUICH Amal> |
| <22/05/22> | <2.0> | <le plan de la première itération de la phase d’élaboration> | <DEROUICH Amal> |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Table des matières

1. Introduction 4

1.1 Objectif 4

1.2 Portée 4

1.3 Références 4

1.4 Contenu du document 4

2. Plan 4

3. Ressources 4

4. Cas d’utilisation 4

5. Critères d’évaluation 5

: phase d’élaboration

# Introduction

## Objectif

Ce plan d’itération a pour objectif de détailler le planning de la deuxième itération avec lequel l’équipe du projet va se baser pour se lancer dans la phase d’élaboration. Pendant cette phase, notre objectif est de stabiliser l’architecture du système à développer et de la décider une fois pour toute pour pouvoir fournir une base stable pour la phase de construction à travers l’élaboration de quelques prototypes.

De ce fait, nous allons démontrer ainsi que l’architecture mise en place peut supporter les exigences du système en question pour un prix raisonnable et dans un délai aussi raisonnable.

Il faut alors mettre en évidence l’environnement et les supports de travail du projet, à savoir l’élaboration des templates, des guidelines et la mise en place des outils nécessaires.

## Portée

Ce plan d’itération portera sur la durée de la phase d’élaboration ainsi que les différentes tâches mis en évidence pendant cette phase. Il mettra en évidence l’estimation générale de la phase en question. Ce document nous permettra d’avoir une visibilité globale sur la répartition des tâches de façon équilibrée du coup il permettra d’influencer tous les autres documents planifiés pour les itérations à venir.

## Références

Site web de documentation UP > phase élaboration > sample iteration plan.

## Contenu du document

Le document contient le plan de la première itération de la phase d’élaboration en tableau ainsi que le diagramme de PERT qui permet de mieux présenter le planning de cette itération.

# Plan

Pendant cette deuxième itération, la phase d’élaboration est initialisée.

Pour pouvoir décider les tâches propres à cette itération, nous nous sommes basés sur la phase d’élaboration sur le site web de documentation UP envoyé.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Symbole | Tâche | Durée | Date au plus tôt | Date au plus tard |
| A | Choisir les cas d’utilisation à traiter pendant cette itération | 2 | 5 | 6 |
| B | Affiner les cas d’utilisation du système | 2 | 5 | 6 |
| C | Affiner l’architecture du système en spécifiant plus de mécanismes | 2 | 7 | 8 |
| D | Décider la structure initiale de l’implémentation | 3 | 8 | 9 |
| E | Planifier un premier prototype | 1 | 9 | 10 |
| F | Test du premier prototype | 1 | 9 | 10 |

Détaillons un peu plus ces tâches.

* Pour la tâche A, elle est spécifique au chef de projet et au software architect. Tous les deux organisent une réunion pour se mettre d’accord sur les cas d’utilisation et les scénarios à considérer pendant cette itération.
* Pour la tâche B, elle est spécifique au software architect. A l’issue de cette tâche, on obtient la dernière version des cas d’utilisation à considérer.
* Pour la tâche C, elle est spécifique au software architect. Pendant cette étape, le software architect prend en considération plusieurs mécanismes tels le langage de programmation, la base de données, le mécanisme de distribution et de communication).
* Pour la tâche D, elle est spécifique au software architect.
* Pour la tâche E, elle est spécifique à l’intégrateur. Cette étape est cruciale pour pouvoir proposer le Software Development Plan.
* Pour la tâche F, elle est spécifique au test designer.
* Diagramme de PERT :

B

D

A

F

E

A

D

D

C

# Ressources

Pour aboutir à notre objectif pendant cette itération, nous aurons besoin de plusieurs ressources :

* Humaines : 4 rôles sont indispensables (project manager, software architect, integrator, testdesigner).
* Financières : un budget de 60.000 DH pour pouvoir faire les études nécessaires dans les plus brefs délais et pouvoir réaliser un prototype ainsi que le tester.

# Cas d’utilisation

Pendant cette phase, nous résolvons les cas d’utilisation suivants :

* Partage de l’écran
* Diffusion de fichier vidéo

# Critères d’évaluation

Les critères d’évaluation que notre équipe a fixée restent toujours celles sont :

* Les fonctionnalités : elles doivent être bien claires et visibles à l’utilisateur pour lui permettre une compréhension facile de notre application
* Les performances : le système doit être performant
* La réactivité : l’interaction de l’utilisateur avec le système développée doit être fluide et sans obstacle
* L’adaptabilité : notre système doit fonctionner dans n’importe quel système d’exploitation
* La capacité : notre application doit supporter un bon nombre d’étudiants et de professeurs