

Dessine moi une maison



Gigon Jérémie-Min1b
Etrml
24-périodes-Carrel
Xavier.Carrel.xavier.carrel@eduvaud.ch

Table des matières

1	SPÉCIFICATIONS.....	3
1.1	TITRE.....	3-1,2

Définition du style : Normal: Police :(Par défaut) Arial, 8 pt, Retrait : Gauche : 0 cm, Suspendu : 0.02 cm, Espace Après : 6.75 pt

Définition du style : Titre 1

Définition du style : Titre 2

Définition du style : TM 1

Définition du style : TM 2

DESCRIPTION	3
1.3-MATÉRIEL-ET-LOGICIELS-À-DISPOSITION	3-1.4
PRÉREQUIS.....	CHAR
GES.....	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.....	4
-1.5.6-Si le temps le permet	4
-1.5.7-Méthodes de validation des solutions.....	4
... 3-1.5-CAHIER DES	
-1.6-ÉLÉMENTS ÉVALUÉS	4
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	8
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

a mis en forme : Police :Calibri

a mis en forme : Police :Calibri

a mis en forme : Police :Calibri

a mis en forme : Police :Calibri

.....	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

Solo Build SARL

Une entreprise mondialement connue dans la construction d'hôtels luxueux.

1.2 Description

Dans ce rapport du module 306 sur la gestion de projet, nous allons créer un hôtel 5 étoiles à partir d'une base fournie sur le logiciel Sweet Home 3D. Il y aura un livrable toute la semaine pour voir l'avancé de l'hôtel.

Sweet Home 3D est un logiciel ludique qui permet de créer une infinité de chose en 3D comme des maisons ou bien des hôtels

1.3 Matériel et logiciels à disposition

Logiciel Sweet Home 3D

1.4 Prérequis

Connaissance de base sur Sweet home 3D

1.5 Cahier des charges

1.5.1 Objectifs et portée du projet

A compléter. Il s'agit d'ébaucher des réponses aux questions de l'acronyme CQQCOQP (Combien, Quoi, Qui, Comment, Où, Quand, Pourquoi)

a mis en forme : Police :Calibri

a mis en forme : Police :Calibri

a mis en forme : Police :Calibri

a mis en forme : Police :Calibri

1.5.2 Caractéristiques des utilisateurs et impacts

A compléter... Il s'agit d'identifier le(s) profil(s) de(s) utilisateur-trice(s) type, et les conséquences que cela va avoir sur la conception (couleurs, ergonomie, utilisation, etc.)

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

A compléter par une espèce de mode d'emploi du produit. S'il s'agissait d'une montre, décrire qu'à part l'heure, il y aura la possibilité d'utiliser un chronomètre, un réveil, ...

1.5.4 Contraintes

Sécurité, backups, disponibilité, système utilisé, interfaces avec autres logiciels, etc.

1.5.5 Travail à réaliser par l'apprenti

Décrire à quoi doit ressembler le travail produit, ce qu'il faudra rendre ...

1.5.6 Si le temps le permet ...

Objectifs complémentaires au cas où le projet n'est pas assez ambitieux dans le temps imparti...

1.5.7 Méthodes de validation des solutions

Comment les tests vont être entrepris, quels tests doivent être entrepris, etc. ...

1.6 Éléments évalués

Cette section doit être élaborée et validée avec le chef de projet.

Les éléments évalués peuvent être choisis dans la liste suivante :

Le 05/03/2024 15:36

Journal de travail 306-SoloBuild SaRL

- rapport
- Les planifications (initiale et détaillée)
- Le journal de travail
- Le code et les commentaires
- Etat de fonctionnement du produit livré
- Les documentations de mise en œuvre et d'utilisation
- Possibilité de transmettre le travail à une personne extérieure pour le terminer, le corriger ou le compléter
- Compréhension du travail

a mis en forme : Police : Calibri

a mis en forme : Police : Calibri

a mis en forme : Police : Calibri

a mis en forme : Police : Calibri



2 PLANIFICATION INITIALE

Date de début : 19.02.2024 Date de fin : 15.03.2024
Vacances : 10.02.2024 jusqu'au 18.02.2024

Sprint 2 : faire le salon, faire les toilettes, faire la chambre. Le sprint débutera le 19.02.2024 jusqu'au 24.02.2024

Sprint 4 : faire la cuisine, faire la salle d'arcade. Le sprint débutera 04.03.2024 jusqu'au 09.03.2024.

Le sprint 3, du 26.02.2024 au 02.03.2024, consiste à attribuer une User Story à chacun des élèves. Donc, cette semaine-ci, 3 pièces seront au minimum commencées commencé et peut-être que certaines seront même terminées.

Sprint 5 (du 11.03 au 16.03) : il sera dédié aux finitions et aux retards accumulé durant la construction de l'hôtel

3 ANALYSE FONCTIONNELLE

3.1.1 Chambres

En tant que propriétaire je veux des chambres luxueuses Pour que mes clients puissent se reposer et dormir <u>story</u>	<u>terminée le</u>	<u>tâche</u>	<u>sprint</u>	<u>Durée [min]</u>
<u>Cuisine</u>	<u>05 mars 2024</u>	<u>Réserve</u>	<u>4</u>	<u>0h40</u>
		<u>décoration</u>	<u>4</u>	<u>0h20</u>
<u>Urgente</u>	<u>04 mars 2024</u>	<u>Backlog grooming</u>	<u>4</u>	<u>0h35</u>
		<u>avancement rapport</u>	<u>4</u>	<u>0h30</u>
		<u>planning poker</u>	<u>4</u>	<u>0h10</u>
		<u>rapport</u>	<u>4</u>	<u>0h20</u>

a mis en forme : Retrait : Gauche : 0.01 cm

Cellules insérées

Cellules insérées

Cellules insérées

Cellules insérées

a mis en forme : Police : Segoe UI, 8 pt, Gras, Couleur de police : Gris foncé

a mis en forme : Police : Calibri

a mis en forme : Police : Calibri

a mis en forme : Police : Calibri

a mis en forme : Police : Calibri



	<u>05 mars 2024</u>	<u>modif immeuble</u>	<u>4</u>	<u>0h30</u>
		Tests d'acceptance: Lit — Dans chaque chambre au milieu du mur de droite Il y a un lit double Salle de bain dans Chaque chambre à droite de la porte il y a une salle de bain — Table de nuit Dans Chaque chambres des deux côtés du lit il y a des tables de nuit avec une lampe posé dessus douche — dans la salle de bain dans le coin supérieur droit depuis la porte il y a une italienne — douche italienne WC — Dans la salle de bain dans le coin inférieur droit il y a des toilettes TV — Dans la pièce en face du lit il y a une TV suspendu — <u>tables</u>		
<u>restaurant</u>	<u>05 mars 2024</u>		<u>4</u>	<u>0h50</u>
		sol — Dans les chambres au sol il y a du parquet Bureau — Dans les chambres au coin supérieur gauche il y a un bureau avec un un téléphone dessus Table TV — Dans les chambres sous la TV il y a un meuble avec des bouteilles — Miroir — Dans les chambres — A gauche de l'entrée il y a un miroir lavabo — Dans la salle de bain au milieu à gauche il y a un double lavabo avec un — miroir au dessus — <u>Total</u>		<u>3h55</u>

Cellules insérées

Cellules insérées

Cellules insérées

Cellules insérées

a mis en forme : Retrait : Gauche : 0.01 cm, Taquets de tabulation : Pas à 5.22 cm

a mis en forme le tableau

a mis en forme : Droite, Retrait : Première ligne : 0 cm, Droite : 0 cm

a mis en forme : Police : Calibri

a mis en forme : Police : Calibri

a mis en forme : Police : Calibri

a mis en forme : Police : Calibri

3.1.2 accueil

En tant que propriétaire d'un hôtel Je veux un accueil chaleureux à l'entrée du bâtiment Pour les clients

Tests d'acceptance:

accueil en face de l'entrée, un tout petit peu décalé sur la droite, il y a 1 guichet destiner à la réception des clients
accueil en face de l'entrée, un tout petit peu décalé sur la gauche, il y a 1 guichet destiner à la réception des clients
accueil à l'accueil, sur chaque guichet je veux un écran accueil à l'accueil, sur chaque guichet je veux un clavier accueil à l'accueil, sur chaque guichet je veux une souris accueil à l'accueil, sur chaque guichet je veux un téléphone fixe cablé accueil à l'accueil, sur chaque guichet je veux un terminal de paiement accueil à l'accueil, derrière chaque guichet je veux une chaise

3.1.3 Couloir

En tant que propriétaire Je veux un couloir Pour pouvoir se déplacer dans l'immeuble

Tests d'acceptance:

cloison — dans le couloir toute autour du puit de lumière il y a des cloisons à moitié fermé
sol — Dans le couloir au sol il y a de la moquette mur Dans le couloir sur le mur il y a des tableau d'art végétation Dans le couloir près des porte il y a des plantes porte
— Dans le couloir au niveau des chambres il y a une porte pour chaque chambre
lustre — Dans le couloir au plafond il y a des lustres
Couloir — Dans l'immeuble à chaque étage il y a un couloir
Extincteur Dans les couloirs à coté de l'ascenseur il y a un extincteur

3.1.4 restaurant

en tant que propriétaire Je veux un restaurant pour que les clients puissent y manger et boire

Tests d'acceptance:

restaurant au rez de chaussée a côté de l'accueil il y a un grand restaurant de 50 tables carrés
restaurant dans le restaurant sur chaque table il y a un verre a vin et un verre normal
restaurant dans le restaurant sur chaque table il y a une serviette restaurant dans le restaurant devant chaque table il y 4 chaises
restaurant dans le restaurant sur chaque table il y a des couvercles (couteaux, fourchettes, cuillères)
restaurant dans le restaurant au fond à droite la ou il n'y a pas de table il y a un mini bar restaurant sur plafond du restaurant, il y a des lustres restaurant dans le restaurant sur chaque table il y a une chandelle au milieu

3.1.5 Roof Top

En tant que propriétaire de l'immeuble Je veux Roof Top Pour que les clients se relaxent

a mis en forme : Police :Calibri

a mis en forme : Police :Calibri

a mis en forme : Police :Calibri

a mis en forme : Police :Calibri

Tests d'acceptance:

jacuzzi sur le roof top à gauche de l'ascenseur de l'entrée il y a un jacuzzi blanc bar à cocktail sur le roof top en face du jacuzzi, à l'autre extrémité du bâtiment il y a un bar à cocktail
transats sur le roof top en face du jacuzzi il y a 7 transats vitres sur le roof top tout autour du roof top il y a des vitres de 2,5m de hauteur peignoirs sur le roof top derrière le jacuzzi il y a des peignoirs blancs à disposition
parasols sur le roof top entre chaque transat il y a un parasol
plantes sur le roof top entre les ascenseur et les escaliers il y a des plantes panneaux sur le roof top au dessus de chaque ascenseur il y a un panneau solaire solaires de 2m2 linges sur le roof top sur chaque transat il y a un linge blanc stand de glace sur le roof top à droite de l'escalier de l'entrée il y a un stand de glace plantes/palmiers sur le roof top un peu partout il y a des plantes / palmiers piscine sur le roof top à l'angle supérieur droit il y a une piscine de 2m sur 5m transats sur le roof top en face du stand de glace il y a 4 transats

3.1.6 Toiletttes

En tant que propriétaire de l'immeuble je veux des toilettes pour que les clients puissent faire leurs besoins sans rentrer dans leurs chambres

Tests d'acceptance:

dans le dans le toilettes à droites de la portes il y a 3 lavabo toilettes
dans le dans le toilettes pour homes à gauches de la porte il y a 3 urinoirs toilettes dans le dans le toilettes pour hommes à droites des urinoirs il y a 3 cabines où il y a toilettes des toilettes dans les dans les toilettes à côté de chaque lavabo il y a du savon toilette dans les dans les toilettes au dessus des lavabos il y a un grand miroir toilettes dans les dans les toilettes à droites des lavabo il y a deux sècheirs toilettes
dans les dans les toilettes à gauche de chaque lavabo il y a une petite plante toilettes dans les dans le toilettes dans chaque cabines il y a une brosse de nettoyage toilettes dans le dans le toilettes pour femmes en face des toilettes pour hommes à gauche toilettes de la porte il y a 6 cabines

3.1.7 salle d'arcade

en tant que proprio je veux une salle d'arcade pour les jeunes puissent s'occuper

a mis en forme : Police :Calibri

a mis en forme : Police :Calibri

a mis en forme : Police :Calibri

a mis en forme : Police :Calibri

Tests d'acceptance:

dans la salle dans l'immeuble sur le 4ème étage en face de l'ascenseur il y a une d'arcade
salle d'arcade dans la salle dans la salle d'arcade au plafond il y a des leds violets d'arcade dans la salle dans la salle d'arcade il y a des murs recouvert d'un papier peint d'arcade "étoilées moderne" dans la salle dans la salle d'arcade en face de l'entrée il y a 4 bornes d'arcade d'arcade

dans la salle dans la salle d'arcade a gauche des bornes il y a deux flipper d'arcade
dans la salle dans la salle d'arcade à droites des bornes il y a des pinces à attrape d'arcade peluches
dans la salle dans la salle d'arcade à droites de l'attrape peluche il y a un jeux de tirs d'arcade
dans la salle dans la salle d'arcade à gauche des flipper il y a un billard d'arcade

3.1.8 Cuisine

En tant que propriétaire j'aimerais une cuisine pour que les cuisinier puissent faire de bons plats pour les clients

Tests d'acceptance:

demi mur Dans la cuisine au milieu du mur inférieur il y a un demi mur
porte réserve en face du demi mur il y a une porte
réserve dans la cuisine Quand on ouvre la porte de la réserve réserve pour mettre la nourriture de la cuisine
congélateur dans la réserve au milieu droit depuis la porte il y a un grand congélateur pour les aliments froid
plan de Dans la cuisine au long des murs il y a des plans de travail
travail
table Dans la cuisine au milieu de la pièce il y a une grande pièce four
sous les plan de travail il y a des four
Extincteur dans la cuisine dans le coin inférieur droit il y a un extincteur

3.1.9 salon

en tant que propriétaire je veux un coin détente/salon pour les clients puissent attendre

a mis en forme : Police :Calibri

a mis en forme : Police :Calibri

a mis en forme : Police :Calibri

a mis en forme : Police :Calibri

Tests d'acceptance:

Tests d'acceptance:

salon à l'entrée de l'hôtel, collé contre le mur de droite, un peu décalé sur la gauche proche des WC, il y a 2 canapé
salon à l'entrée de l'hôtel, à droite collé à l'escalier, il y a une fausse cheminée
salon à l'entrée de l'hôtel, en face de la fausse cheminée, il y a une table basse
salon à l'entrée de l'hôtel, au milieu du salon sur le plafond, il y a une lustre
salon à l'entrée de l'hôtel, juste derrière la table basse, il y a 2 fauteuils salon à l'entrée de l'hôtel, sur la table basse, il y a des BD et des journaux salon à l'entrée de l'hôtel, en face des 2 canapés, il y a 1 grand canapé salon à l'entrée de l'hôtel, à gauche des canapés, il y a un porte manteau

Proposition

a mis en forme : Police :Calibri

a mis en forme : Police :Calibri

a mis en forme : Police :Calibri

a mis en forme : Police :Calibri

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

ETML



Les personnes de l'hôtel

Dans le Hall d'entrée, Derrière les comptoirs, il y a un réceptionniste par comptoir.
Dans la cuisine, au plan de travail, il y a 3 cuisiniers.
Dans les couloirs, à chaque étage, il y a une personne qui fait le ménage
Au roof top, derrière le bar, il y a un barman.
Dans le restaurant, à côté des tables, il y a 4 serveurs.
Dans toute les pièces (sauf la cuisine), un peu partout, il y a des clients.
A l'accueil, au niveau des portes, il y a des portiers.
Au niveau du puits de lumière, aux vitres, il y a deux laveurs de carreaux.

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

a mis en forme : Police : Calibri

a mis en forme : Espace Après : 8 pt

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.) Arbrescences 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 file:///C:/Users/jergigon/Downloads/IceTools-master/IceTools-master/Timesheet.html 1/1 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

a mis en forme : En-tête

a mis en forme : Gauche : 0.9 cm, Droite : 0.9 cm, Haut : 2.18 cm, Bas : 2.54 cm, Largeur : 29.7 cm, Hauteur : 20.99 cm, Distance de l'en-tête par rapport au bord : 1.27 cm, Distance du bas de page par rapport au bord : 1.27 cm

a mis en forme : Pied de page, Retrait : Gauche : 0 cm

a mis en forme : En-tête

a mis en forme : Retrait : Gauche : -0.03 cm, Première ligne : 0 cm, Droite : 0 cm, Espace Après : 0 pt, Interligne : simple, Taquets de tabulation : 27.9 cm, Droite

a mis en forme : Pied de page, Retrait : Gauche : 0 cm