

|  |
| --- |
| Titre Projet |

*Illustration*

*Nom, prénom*

*Adresse*

*NPA, Ville*

*E-mail*



Classe

*Date de création*

Table des matières

[1 Introduction 5](#_Toc1596377)

[1.1 Cadre, description et motivation 5](#_Toc1596378)

[1.2 Organisation 5](#_Toc1596379)

[1.3 Objectifs 5](#_Toc1596380)

[1.4 Planification initiale 5](#_Toc1596381)

[2 Analyse 6](#_Toc1596382)

[2.1 User Cases and Scénarios 6](#_Toc1596383)

[2.1.1 (S’inscrire) 6](#_Toc1596384)

[2.1.2 (Se connecter) 6](#_Toc1596385)

[2.1.3 (Afficher les scores du joueur) 6](#_Toc1596386)

[2.1.4 Apprendre à jouer contre l’ordinateur 6](#_Toc1596387)

[2.1.5 Placer des bateaux 6](#_Toc1596388)

[2.1.6 Commencer à jouer contre l’ordinateur 7](#_Toc1596389)

[2.2 Cahier des charges détaillé 7](#_Toc1596390)

[2.3 Stratégie de test 8](#_Toc1596391)

[2.4 Budget initial 8](#_Toc1596392)

[2.5 Planification 8](#_Toc1596393)

[2.6 Historique 8](#_Toc1596394)

[3 Implémentation 8](#_Toc1596395)

[3.1 Dossier de conception 8](#_Toc1596396)

[3.2 Dossier de réalisation 8](#_Toc1596397)

[3.3 Description des tests effectués 9](#_Toc1596398)

[3.4 Erreurs restantes 9](#_Toc1596399)

[3.5 Dossier d'archivage 9](#_Toc1596400)

[4 Mise en service 9](#_Toc1596401)

[4.1 Installation 9](#_Toc1596402)

[4.2 Rapport de mise en service 9](#_Toc1596403)

[4.3 Liste des documents fournis 10](#_Toc1596404)

[5 Conclusions 10](#_Toc1596405)

[6 Annexes 10](#_Toc1596406)

[6.1 Sources – Bibliographie 10](#_Toc1596407)

[6.2 Journal de bord de chaque participant 10](#_Toc1596408)

[6.3 Manuel d'Utilisation 10](#_Toc1596409)

[6.4 Archives du projet 10](#_Toc1596410)

NOTE L’INTENTION DES UTILISATEURS DE CE CANEVAS :  
Toutes les parties en italiques sont là pour aider à comprendre ce qu’il faut mettre dans cette partie du document. Elles n’ont donc aucune raison d’être dans le document final.

De plus, en fonction du type de projet, il est tout à fait possible que certains chapitres ou paragraphes n’aient aucun sens. Dans ce cas il est recommandé de les retirer du document pour éviter de l’alourdir inutilement.

**Pensez à changer le titre et le pied de page !**

# Introduction

## Cadre, description et motivation

Ce chapitre décrit brièvement le projet, le cadre dans lequel il est réalisé, les raisons de ce choix et ce qu'il peut apporter à l'élève ou à l'école. Il n'est pas nécessaire de rentrer dans les détails (ceux-ci seront abordés plus loin) mais cela doit être aussi clair et complet que possible. Ce chapitre contient également l'inventaire et la description des travaux qui auraient déjà été effectués pour ce projet.

Ces éléments peuvent être repris de la fiche signalétique

## Organisation

Organisation générale du projet

Eleven 1 : Nom, prénom, e-mail et téléphone

Eleven 2 : Nom, prénom, e-mail et téléphone

Responsable de projet : Nom, prénom, e-mail et téléphone

Expert 1 : Nom, prénom, e-mail et téléphone

Expert 2 : Nom, prénom, e-mail et téléphone

Ce chapitre peut également montrer la répartition générale du travail (sous-projets).   
Exemple :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Eleven 1 | Eleven 2 |
| Partie administration | X |  |
| Partie client |  | X |
| … |  |  |
| Maintenance Planning |  | X |

Ces éléments peuvent être repris de la fiche signalétique

## Objectifs

Ce chapitre énumère les objectifs du projet. L'atteinte ou non de ceux-ci devra pouvoir être évaluée à la fin du projet. A ce stade, les objectifs ne sont pas nécessairement SMART Il est par exemple acceptable d’avoir un objectif du genre « L’application doit être très réactive » ; un tel objectif n’est pas mesurable mais il indique qu’une attention particulière doit être portée à la performance.

Les objectifs pourront éventuellement être revus après l'analyse

Ces éléments peuvent être repris et complétés à partir de la fiche signalétique ou du cahier des charges.

## Planification initiale

Planification très globale du projet qui sera revue après l'analyse.

Les dates de début, de fin et des étapes principales seront mises en évidence.

Ces éléments peuvent être repris de la fiche signalétique ou du cahier des charges

# Analyse

## User Cases and Scénarios

### (S’inscrire)

### (Se connecter)

### (Afficher les scores du joueur)

### Apprendre à jouer contre l’ordinateur

#### Afficher l’aide à n’importe quel moment durant que le jeu est ouvert

|  |  |
| --- | --- |
| **Identifiant** | AA01 |
| En tant que | Joueur |
| Je veux | Afficher l’aide |
| Pour | Savoir comment jouer |
| Priorité | M |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action | Condition | Réaction |
| Lancer le programme |  | Affichage du menu - 01 |
| Appuyer sur F1 (Aide) | Appuyer autre touche | Effacer le menu |
|  |  | Affichage de l’aide - 02 |
| Appuyer sur ESC |  | Affichage antérieur (MENU) – 01 |

### Placer des bateaux

#### Placer les Bateaux sur une grille fixe

|  |  |
| --- | --- |
| **Identifiant** | PF01 |
| En tant que | Développeur |
| Je veux | Jouer sur une grille fixe |
| Pour | Controller le bon fonctionnement des sélections des cases |
| Priorité | S |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action | Condition | Réaction |
| Ouvrir l’application |  | Affichage du menu Principal - 01 |
| Appuyer sur Enter (Jouer) |  | Menu des grilles apparaît - 03 |
| Appuyer sur 1(Fixe) | Appuie autre touche | Affiche charactères choisis |
| Confirmer avec Enter |  | Efface la sélection |
|  |  | Message : Cette mer n’existe pas !!! |
| Réappuyer sur 1 |  | Afficher le numéro 1 |
| Confirmer avec Enter |  | La grille fixe apparaît - 04 |

### Commencer à jouer contre l’ordinateur

#### Jouer du début jusqu’à la fin de la partie sans interruption

|  |  |
| --- | --- |
| **Identifiant** | PC01 |
| En tant que | Joueur |
| Je veux | Jouer |
| Pour | Préparer le combat |
| Priorité | M |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Action | Condition | Réaction |
|  |  | Affichage Grille Fixe Pour commencer à jouer – 04 |
|  |  | On nous demande de choisir une case à tirer |
| Tiré sur A1 | Pas de Bateau | Case A1 se remplie de Bleu – 05 |
|  |  | Message : A l’eau !!! – 05 |
|  |  | Redemande de sélectionner |
| Tiré sur C5 | Bateau touché | Case C5 se remplie de Noir – 05 |
|  |  | Message : Touché !!! – 05 |
|  |  | Redemande de sélectionner |
| Tiré sur C7 | Bateau touché | Case C7 se remplie de Noir – 05 |
|  |  | Message : Touché !!! – 05 |
|  |  | Redemande de sélectionner |
| Tiré sur B7 | Bateau coulé | Cases B7 et C7 se remplit de Rouge – 05 |
|  |  | Message : Touché Coulé !!! – 05 |
|  |  | Redemande de sélectionner |

…

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tiré sur D2 | Dernier bateau coulé | Case D2 se remplie de Rouge – 05 |
|  |  | Effaçage de la grille Fixe |
|  |  | Affichage de la Fenêtre de la victoire - 06 |
| Appuyer sur Enter |  | Retour au menu Principal - 01 |

## Cahier des charges détaillé

Le cahier des charges détaillé :

* Modèle conceptuel de données (MCD) – et ceci même si le projet ne comporte pas de base de données !
* Maquettes d’interface utilisateur. A ce stade il ne doit pas y avoir de détails ; il s’agit de montrer le nombre d’écrans/fenêtres différents, les informations qu’ils contiendront et leur organisation générale.
* Cas d’utilisation et scénarios

## Stratégie de test

Décrire la stratégie globale de test :

* Types de tests et ordre dans lequel ils seront effectués.
* Les moyens à mettre en œuvre.
* Données de test à prévoir (données réelles fournies par le client ?).
* Les testeurs extérieurs éventuels.

## Budget initial

Le budget détaillé incluant les coûts éventuels du projet. Si aucune dépense nécessaire, l’indiquer : achats de matériel, de livres...

## Planification

Planification (Gantt) du projet :

* Planning indiquant les dates de début et de fin ainsi que les divers jalons du projet.
* Listes des tâches, durées et interdépendances.

Elle sera ensuite affinée (ajout/suppressions de tâches, durées…) au fur et à mesure de l’avance du projet. Si les délais liés aux jalons doivent être ensuite modifiés, le responsable de projet doit être avisé, et les raisons doivent être expliqués dans l’historique.

## Historique

Pour le cahier des charges : lister toutes les modifications (demandées par le client ou décidées pour d'autres raisons).

# Implémentation

## Dossier de conception

Fournir tous les documents de conception :

* Le choix du matériel HW
* Le choix des systèmes d'exploitation pour la réalisation et l'utilisation
* Le choix des outils logiciels pour la réalisation et l'utilisation
* Bases de données : décrire le modèle logique, le contenu détaillé des tables (caractéristiques de chaque champ) et les requêtes.
* Programmation et scripts : Découpage modulaire, entrées-sorties des modules, pseudo-code ou organigramme.
* Site web : diagramme de navigation des pages

**Le dossier de conception combiné à celui d’analyse devrait, dans l’idéal, permettre de sous-traiter la réalisation du projet !**

## Dossier de réalisation

Décrire la réalisation "physique" de votre projet

* Les dossiers où le logiciel est installé
* La liste de tous les fichiers et une rapide description de leur contenu (des noms qui parlent !)
* Les versions des systèmes d'exploitation et des outils logiciels
* La description exacte du matériel
* Le numéro de version de votre produit !
* Programmation et scripts : librairies externes, comment reconstruire l’application à partir des sources…

NOTE : Evitez d’inclure les listings des sources, à moins que vous ne désiriez en expliquer une partie vous paraissant importante. Dans ce cas n’incluez que cette partie…

## Description des tests effectués

Pour chaque partie testée de votre projet, il faut décrire :

* Les conditions exactes de chaque test
* Les preuves de test (papier ou fichier)
* Tests sans preuve : fournir au moins une description
* Il est recommandé de partir des Scénarios décrits dans l’analyse, complétés éventuellement par les modifications apportées à l’analyse.

## Erreurs restantes

S'il reste encore des erreurs :

* Description détaillée
* Conséquences sur l'utilisation du produit
* Actions envisagées ou possibles

## Dossier d'archivage

Décrire de manière détaillée les archives du projet.

**Attention : les documents de réalisation doivent permettre à une autre personne de maintenir et modifier votre projet sans votre aide !**

# Mise en service

## Installation

Fournir une procédure d’installation de votre produit.

Un utilisateur externe au projet (l’évaluateur de votre projet par exemple !) doit pouvoir :

* Prendre l’archive de votre projet telle que décrite en section 4.4
* Se procurer le matériel que vous avez décrit en 4.1
* Suivre votre procédure d’installation
* Se retrouver avec un système fonctionnel

## Rapport de mise en service

Dans le cas où le système est livré clé en mains à l’utilisateur, il convient de fournir un rapport de mise en service contenant :

* Les éventuels écarts avec la procédure d’installation qui sont survenus dans l’environnement du client
* Les tests officiels effectués chez le client et/ou par le client.

## Liste des documents fournis

Lister les documents fournis au client avec votre produit, en indiquant les numéros de versions

* Le rapport de projet
* Le manuel d'Installation (en annexe)
* Le manuel d'Utilisation avec des exemples graphiques (en annexe)
* Autres…

# Conclusions

Développez en tous cas les points suivants :

* Objectifs atteints / non-atteints
* Comparaison entre ce qui avait prévu et ce qui s’est passé, en termes de planning et (éventuellement) de budget
* Points positifs / négatifs
* Difficultés particulières
* Suites possibles pour le projet (évolutions & améliorations)

# Annexes

## Sources – Bibliographie

Liste des livres utilisés (Titre, auteur, date), des sites Internet (URL) consultés, des articles (Revue, date, titre, auteur) … Et de toutes les aides externes (noms)

## Journal de bord de chaque participant

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Date** | **Durée** | **Activité** | **Remarques** |
|  |  |  |  |

## Manuel d'Utilisation

## Archives du projet

CD, DVD… dans une fourre en plastique.