

Documentation

Table des matières

Documentation	1
Table des matières	2
Introduction	3
Cahier des charges	3
Énoncé	3
Matériel et logiciel à disposition	3
Livrables	3
Méthodologie	3
Informer	4
Planifier	4
Décider	4
Réaliser	4
Tester	4
Vérification	4
Planification	5
Planification prévisionnelle	5
Planification effective	5
Architecture	6
Base de données	6
<i>Diagramme MCD</i>	6
Sauvegardes	6
Backup	6
Versioning	6
Schéma de l'application	7
<i>Formulaire de connexion</i>	7
<i>Formulaire d'inscription</i>	7
<i>Page d'accueil</i>	8
<i>Page profil</i>	8
<i>Panel administrateur</i>	9
Plan de test et tests	10
Scénarios de test	10
Rapport de test	12
Conclusion	13
Difficultés rencontrées	13
Améliorations possibles	13
Bilan personnel	13

Introduction

Cahier des charges

Énoncé

Réaliser un programme de gestion de parties de jeu de rôle lors d'évènements ou de conventions. L'application est développée en C# Winforms.

Chaque événement possède 3 plages horaires (matin, après midi, soir) pour planifier des parties.

Sur chacune de ces plages horaires peut se dérouler un certain nombre de parties (qui peut être différent pour chaque plage horaire).

Chaque partie est animée par un Maître de jeu (MJ) et nécessite un nombre défini de joueurs. Le logiciel de gestion de parties de jeu de rôle accède à une base de données MySQL. La vue de gestion des parties est le point central de l'application, c'est la première vue affichée une fois le login effectué.

Matériel et logiciel à disposition

- Un PC standard école, 2 écrans
- Droits d'administration sur le poste
- Windows 10
- Visual Studio 2022
- MySQL

Livrables

Planning

Rapport de projet (doc)

Manuel utilisateur

Journal de bord

Code source du projet

Méthodologie

Lors de la réalisation de mon projet, j'ai suivi une méthode en 6 étapes bien définies qui m'a permis de rester organisé, de maximiser l'efficacité et de garantir la réussite de mon projet.

Voici un aperçu de cette méthode :

Informer

La première étape consistait à effectuer une analyse approfondie des besoins et des objectifs du projet. J'ai identifié les exigences fonctionnelles et non fonctionnelles, les attentes des utilisateurs et les contraintes techniques. Cela m'a permis de définir clairement les objectifs du projet et d'établir les bases pour les étapes suivantes.

Planifier

J'ai établi un plan détaillé du projet. J'ai défini les différentes tâches à accomplir et les délais. La planification m'a aidé à structurer le projet.

Décider

À cette étape, j'ai élaboré une conception détaillée de mon projet. J'ai créé des diagrammes, l'interface utilisateur et les fonctionnalités du projet. La conception m'a permis de visualiser le résultat final, de détecter d'éventuelles lacunes ou erreurs conceptuelles.

Réaliser

Une fois la conception validée, j'ai procédé au développement de mon projet.

Tester

À cette étape, j'ai effectué des tests pour vérifier la qualité et la fonctionnalité du projet. J'ai réalisé des tests unitaires pour chaque composant, des tests d'intégration pour vérifier le bon fonctionnement de l'ensemble du système et des tests de validation pour m'assurer que les objectifs du projet étaient atteints.

Vérification

La dernière étape du projet a été consacrée à la vérification et à la validation de l'ensemble du travail accompli. J'ai effectué une série de contrôles pour m'assurer que le projet répondait aux exigences et aux spécifications.

Planification

Planification prévisionnelle

Tâches à réaliser	Temps nécessaire	1er jour	2e jour	3e jour	4e jour	5e jour	6e jour	7e jour	8e jour	9e jour	10e jour	Etat
DESIGN [FRONT-END]												
Création du formulaire d'inscription	01:00		0:30	0:30								Pas terminer
Création du formulaire de connexion	00:30		0:30									Pas terminer
Vue gestion utilisateurs	01:00			1:00								Pas terminer
Vue gestion évènements	02:00				2:00							Pas terminer
Vue gestion jeux	01:30						1:30					Pas terminer
Vue page d'accueil	04:00		1:00			1:00		1:00	1:00			Pas terminer
Vue page profil	01:00									1:00		Pas terminer
DEVELOPPEMENT [BACK-END]												
Un utilisateur peut se connecter	03:00		3:00									
Un utilisateur peut s'inscrire	02:00			2:00								Pas terminer
Un administrateur peut à accès à un Panel Admin	00:30				00:30							Pas terminer
Les prochains évènements sont affiché sur la page d'accueil	00:30				0:30							Pas terminer
Gestion demande MJ	03:00					2:00						Pas terminer
Gestion évènements (CRUD)	06:00						4:00	2:00				Pas terminer
Gestion jeux (CRUD)	05:00							3:00	2:00			Pas terminer
Gestion utilisateurs (CRUD)	01:30						1:30					Pas terminer
Un utilisateur peut voir ces informations (Page profil)	02:00				2:00							Pas terminer
Inscription à un évènement	04:00			4:00								Pas terminer
ADMINISTRATION												
Immersion (Création git, vérifications du poste, temps pour adapt.)	03:00	1:30	00:10	00:10	00:10	00:10	00:10	00:10	00:10	00:10	00:10	Pas terminer
Conception du document technique (journal de bord, ...)	18:00	0:30	0:30	0:30	1:30	1:30	1:30	1:00	1:30	6:00	03:30	Pas terminer
Débugging, tests, résolutions	08:00			0:30			0:30	0:30	3:00	3:30		Pas terminer

Voici, ci-dessus, ma planification prévisionnelle.

Planification effective

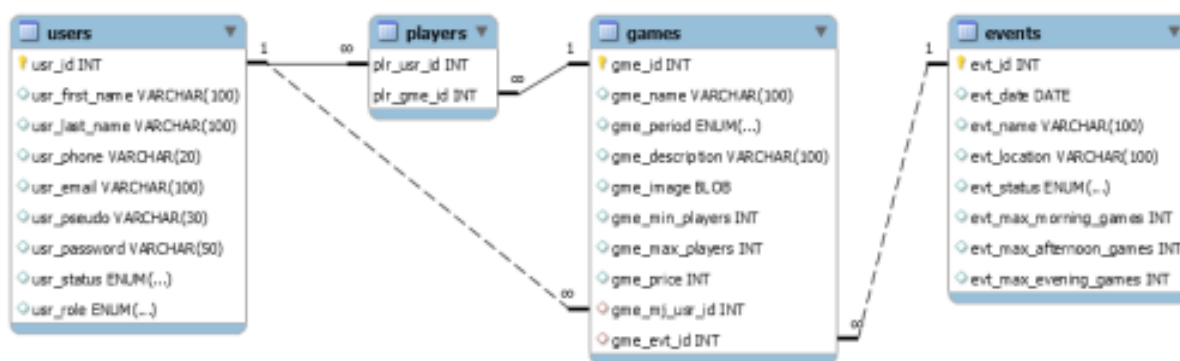
Tâches à réaliser	Temps nécessaire	1er jour	2e jour	3e jour	4e jour	5e jour	6e jour	7e jour	8e jour	9e jour	10e jour	Etat
DESIGN [FRONT-END]												
Création du formulaire d'inscription	01:00		0:30	0:30								Terminer
Création du formulaire de connexion	00:30		0:30									Terminer
Vue gestion utilisateurs	01:00						1:00					Terminer
Vue gestion évènements	02:00						2:00					Terminer
Vue gestion jeux	03:00						3:00					Terminer
Vue page d'accueil	04:00:00				1:00	1:00		1:00	1:00			Pas terminer
Vue page profil	01:00									1:00		Terminer
DEVELOPPEMENT [BACK-END]												
Un utilisateur peut se connecter	02:00			2:00								Terminer
Un utilisateur peut s'inscrire	02:00:00				02:00							Terminer
Un administrateur peut à accès à un Panel Admin	00:30				0:30							Terminer
Les prochains évènements sont affiché sur la page d'accueil	03:00					2:00						Pas terminer
Gestion évènements (CRUD)	08:00:00							4:00	4:00			Terminer
Gestion jeux (CRUD)	06:00								4:00	2:00		Terminer
Gestion utilisateurs (CRUD)	02:30										2:30	Terminer
Un utilisateur peut voir ces informations (Page profil)	02:00									2:00		Terminer
ADMINISTRATION												
Immersion (Création git, vérifications du poste, temps pour adapt.)	03:00	1:30	00:10	00:10	00:10	00:10	00:10	00:10	00:10	00:10	00:10	Terminer
Conception du document technique (journal de bord, ...)	18:00	0:30	0:30	0:30	1:30	1:30	1:30	1:00	1:30	6:00	03:30	Terminer
Débugging, tests, résolutions	08:00			0:30			0:30	0:30	3:00	3:30		Terminer

La planification effective est très différente de la prévision. Il y a eu pas mal d'ajustement tout au long du projet car quelque tâche on été jugée trop longue ou trop courte et donc j'ai dû adapter ma planification.

Architecture

Base de données

Diagramme MCD



Sauvegardes

Backup

En ce qui concerne mes sauvegardes, j'ai choisi Google Drive comme solution de stockage en raison de sa fiabilité et de sa facilité d'utilisation. J'ai créé un dossier dédié dans mon Drive où je sauvegarde régulièrement tous mes fichiers et documents importants liés à mon projet.



Versioning

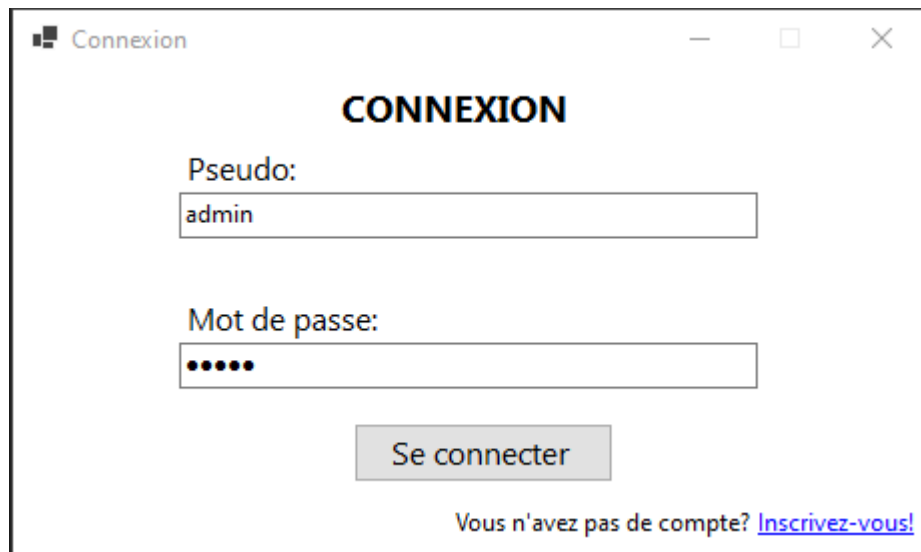
En ce qui concerne le versioning de mon code source, j'utilise GitHub, une plateforme de gestion de versions et d'hébergement de code largement utilisée. Chaque fois que je fais des modifications significatives à mon code, j'effectue un commit et je pousse mes modifications sur GitHub. Cela crée une nouvelle version de mon code source, ce qui me permet de garder une trace de chaque étape de développement et de revenir à des versions antérieures si nécessaire. Le système de versioning de GitHub me permet de documenter les modifications.



Schéma de l'application

Formulaire de connexion

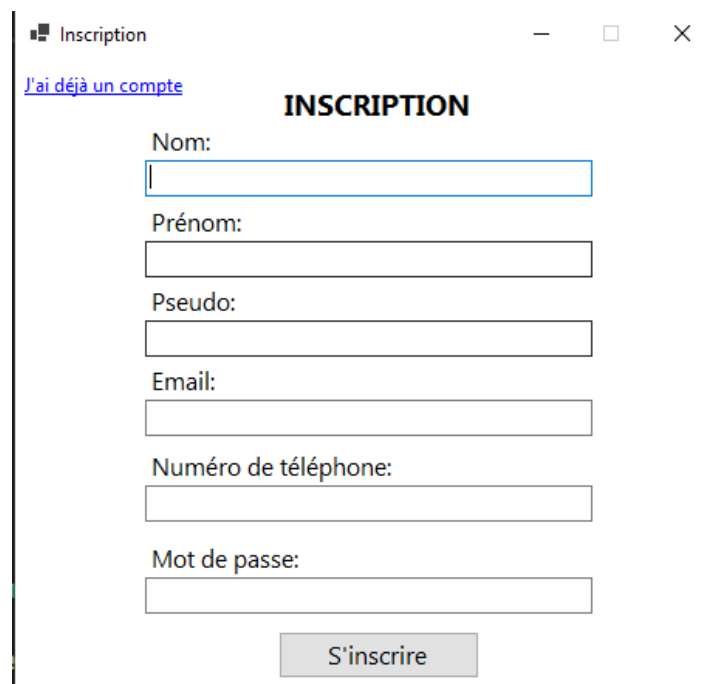
La première page de l'application est le formulaire de connexion. Si nous avons déjà un compte nous pouvons nous connecter avec un *Pseudo* et un *Mot de passe*. Si l'utilisateur n'a pas encore de compte, il peut cliquer sur *Inscrivez-vous!*.



The screenshot shows a window titled 'Connexion'. Inside, the title 'CONNEXION' is centered. Below it, there are two input fields: 'Pseudo:' with the text 'admin' and 'Mot de passe:' with five dots. A 'Se connecter' button is centered below the fields. At the bottom, there is a link: 'Vous n'avez pas de compte? [Inscrivez-vous!](#)'.

Formulaire d'inscription

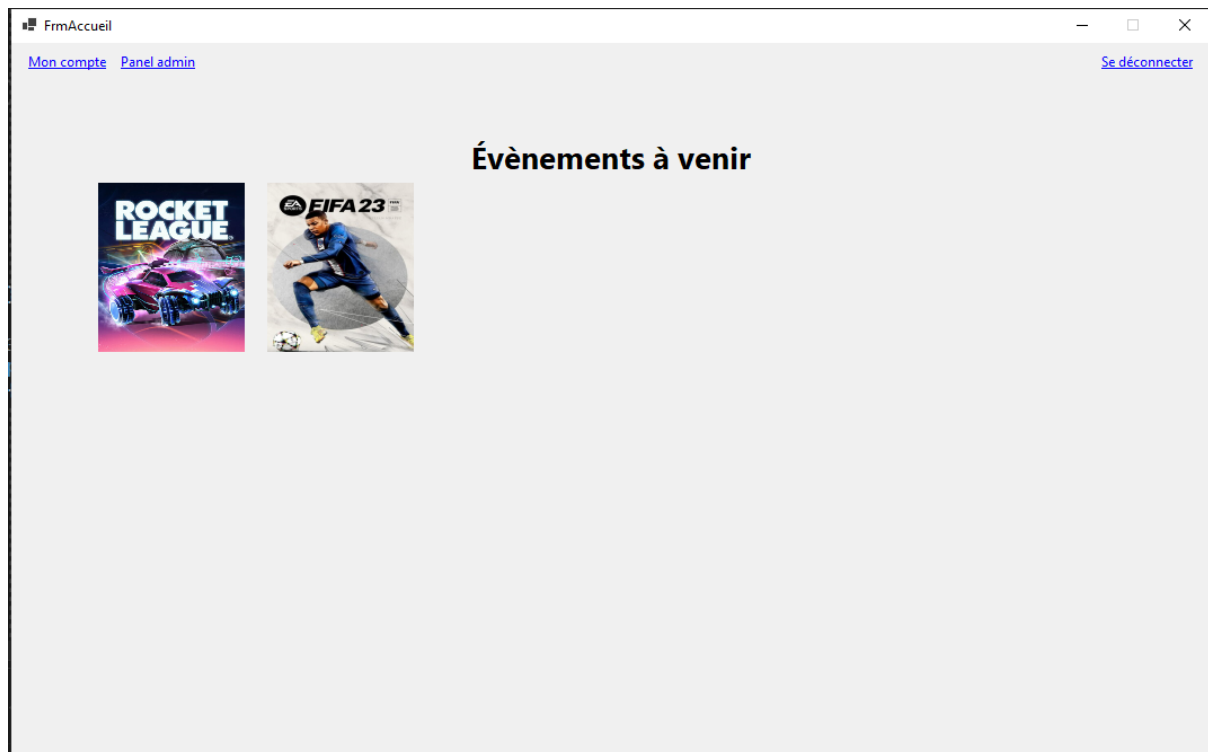
Un utilisateur peut se créer un compte pour ensuite accéder à l'application.



The screenshot shows a window titled 'Inscription'. Inside, there is a link at the top left: '[J'ai déjà un compte](#)'. The title 'INSCRIPTION' is centered. Below it, there are six input fields: 'Nom:', 'Prénom:', 'Pseudo:', 'Email:', 'Numéro de téléphone:', and 'Mot de passe:'. A 'S'inscrire' button is centered at the bottom.

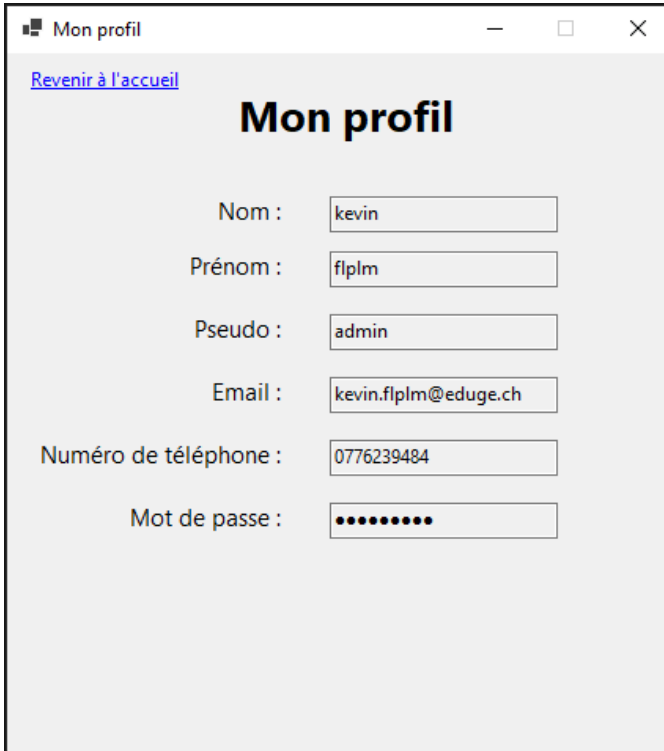
Page d'accueil

Sur la page d'accueil on peut voir les prochains évènements (futurs améliorations). Ensuite nous avons différents liens: *Mon compte* pour accéder à la page profil, *Panel admin*, qui est accessible uniquement aux **Admin**, pour accéder au panel admin et *Se déconnecter* pour se déconnecter de l'application.



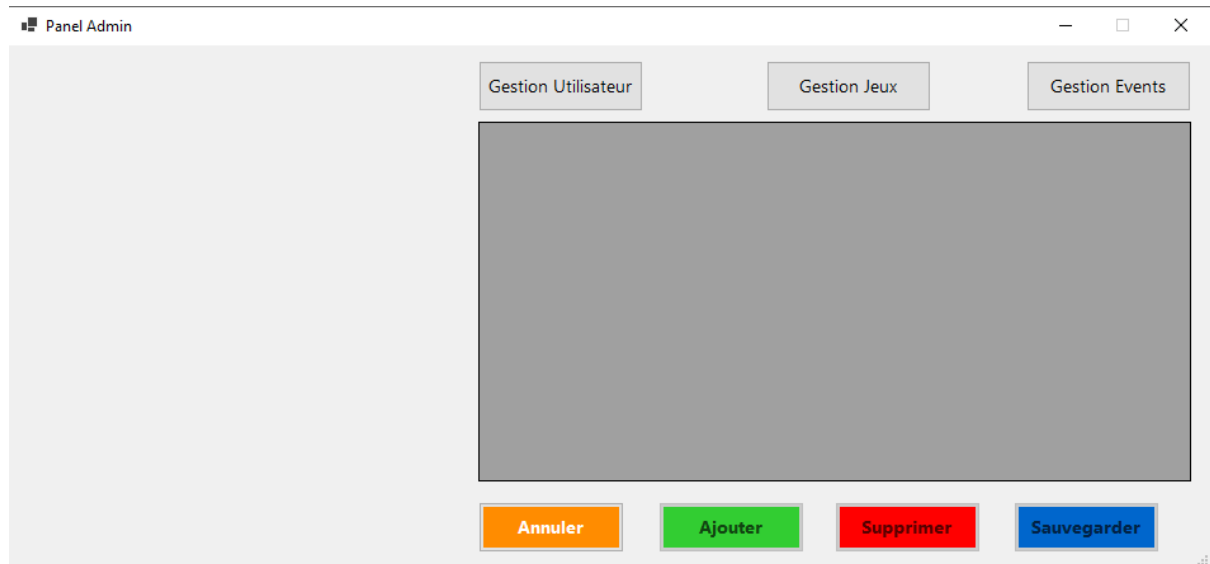
Page profil

La page profil affiche les informations personnelles de l'utilisateur.



Panel administrateur

L'administrateur peut gérer plusieurs choses sur le panel admin. Il y a trois catégories: gestion utilisateurs, gestion jeux et gestion évènements. Lorsqu'il cliquera sur une des catégories, il pourra soit **ajouter**, **modifier** ou **supprimer** des informations.



Plan de test et tests

Scénarios de test

Nom	1.1 Connexion
User Story	Création d'un login
Situation	En tant qu'utilisateur je peux me connecter avec mes identifiant.
Résultat attendu	L'utilisateur peut se connecter et accéder à l'application
Résultat	OK ✓

Nom	1.2 Inscription
User Story	Création d'une inscription
Situation	En tant qu'utilisateur je peux créer un compte.
Résultat attendu	L'utilisateur peut s'inscrire et ainsi se connecter avec ces informations.
Résultat	OK ✓

Nom	1.3 Accès Panel Admin
User Story	Création de la page d'accueil
Situation	En tant qu'admin je peux accéder à un panel pour gérer l'application.
Résultat attendu	Lorsqu'un admin se connecte, il a accès à un bouton qui lui ouvre le panneau admin.
Résultat	OK ✓

Nom	1.4 CRUD (Gestion events)
------------	---------------------------

User Story	Création du panel admin
Situation	En tant qu'admin je peux ajouter, modifier et supprimer un évènement
Résultat attendu	Lorsqu'un admin ajoute, modifie ou supprime un évènement, les actions se font dans la bdd.
Résultat	OK ✓

Nom	1.5 CRUD (Gestion games)
User Story	Création du panel admin
Situation	En tant qu'admin je peux ajouter, modifier et supprimer un jeu
Résultat attendu	Lorsqu'un admin ajoute, modifie ou supprime un jeu, les actions se font dans la bdd.
Résultat	OK ✓

Nom	1.6 CRUD (Gestion utilisateurs)
User Story	Création du panel admin
Situation	En tant qu'admin je peux ajouter, modifier et supprimer un utilisateur
Résultat attendu	Lorsqu'un admin ajoute, modifie ou supprime un utilisateur, les actions se font dans la bdd.
Résultat	PAS FINI ✗

Nom	1.7 Page profil
User Story	Création de la page profil
Situation	En tant qu'utilisateur je peux voir mes informations
Résultat attendu	Lorsqu'un utilisateur ouvre la page profil, il voit toutes ces informations
Résultat	OK ✓

Rapport de test

Ci-dessous est montré le tableau récapitulatif des différents tests, les J correspondent aux jours du projet. Les noms des tests sur ce tableau correspondent également à la liste de tests au-dessus, ou vous pouvez retrouver les descriptions et le backlog lié au test.

✗ = Signifie que le test est raté.

✓ = Signifie que le test est passé.

N° test	J0	J1	J2	J3	J4	J5	J6	J7	J8	J9	J10	J11
1.1	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1.2	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓
1.3	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1.4	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓
1.5	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓
1.6	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
1.7	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✓

Conclusion

Difficultés rencontrées

Chaque étape que j'ai franchie a été marquée par des difficultés, des moments où j'ai dû repousser mes limites et trouver des solutions créatives pour surmonter les obstacles qui se dressaient devant moi.

Dès le début, j'ai été confronté à des problèmes de planification et d'organisation. Les objectifs initialement fixés semblaient inatteignables face aux contraintes de temps et aux ressources limitées. J'ai dû revoir ma stratégie, établir des priorités claires et me concentrer sur les tâches essentielles pour avancer malgré les contraintes.

De plus, des problèmes techniques sont survenus tout au long du projet. Que ce soit des erreurs de programmation, des bugs inattendus ou des limitations des outils que j'utilisais. Cependant, ces difficultés ont été autant d'occasions d'apprentissage et de croissance. J'ai acquis de nouvelles compétences, j'ai approfondi ma compréhension des technologies que j'utilisais et j'ai développé ma résilience face aux échecs.

Améliorations possibles

Réfléchir aux améliorations potentielles dans mon projet est une étape cruciale pour sa croissance et son développement futur. Bien que j'aie atteint certains objectifs, j'ai identifié plusieurs domaines dans lesquels des améliorations pourraient être apportées, afin d'optimiser les résultats obtenus.

Tout d'abord, une zone d'amélioration clé concerne la page d'accueil. Malgré mes efforts initiaux, j'ai réalisé que le temps était très court et j'ai donc mis cette page d'accueil de côté durant le projet. Cependant, c'est la première amélioration que je pourrais apporter au projet.

Puis, la modification du profil et le système d'envoi par e-mail pourraient être des améliorations à apporter.

Bilan personnel

Alors que mon projet touche à sa fin, il est essentiel de prendre du recul et de dresser un bilan personnel.

Tout d'abord, j'ai pu constater une évolution significative de mes compétences techniques. Au fil du projet, j'ai dû résoudre des problèmes techniques et explorer de nouvelles technologies. Cette immersion m'a permis d'approfondir mes connaissances. J'ai également appris à être plus flexible et adaptable, capable de m'adapter rapidement aux changements et d'apprendre de nouvelles compétences au fur et à mesure de leur nécessité.

En parallèle, j'ai également développé des compétences non techniques essentielles. La gestion du temps et la planification sont autant de domaines dans lesquels j'ai acquis une expérience précieuse pour la suite de ma formation. La confrontation aux contraintes de ressources et aux délais serrés m'a permis d'affiner ma capacité à hiérarchiser les tâches, à travailler efficacement et à garder une vision d'ensemble tout en me concentrant sur les détails importants.

En regardant en arrière, je suis fier des réalisations que j'ai accomplies tout au long de ce projet. J'ai repoussé mes propres limites, acquis de nouvelles compétences et développé une méthode de travail.

Bien sûr, il y a toujours des aspects sur lesquels je pourrais m'améliorer. Les erreurs et les échecs ont été des opportunités d'apprentissage, et je compte bien les utiliser pour progresser dans mes futurs projets et principalement pour le TPI de l'année prochaine.