

IFT3912 - Développement et maintenance,
Plan de développement
Équipe 1

Nicolas Lavoie Drapeau Alexandre Mathon-Roy Luc-Antoine Girardin William Tchoudi
Lionnel Lemogo

5 février 2014

Résumé

Le projet consiste à créer une application web, constitué majoritairement d'un serveur http spécialisé, qui gère des évènements. Chaque évènement et utilisateurs auront leur page propre afin de consulter leurs informations respectives.

Lorsque la page web est téléchargée, l'application sera en mode de navigation pour utilisateurs anonymes. Un utilisateur anonyme aura la possibilité de consulter une liste d'évènements à venir, d'évènements passés et d'évènement annulés ou chercher des évènements à l'aide d'une barre de recherche pour ultimement avoir la possibilité de s'y inscrire.

Si un utilisateur anonyme crée un compte ou ouvre sa session, l'application entre en mode de navigation pour utilisateur enregistré. Un tel utilisateur aura toutes les options d'un utilisateur anonyme, mais avec certaines options en bonus. Par exemple, un utilisateur enregistré pourra modifier son compte, consulter la liste des évènements où il est inscrit, créer et gérer ses évènements et commenter des évènements. Évidemment il pourra se déconnecter.

Le logiciel ainsi créer sera utilisable par tous pour tout genre d'évènements, mais il sera conçu à la base pour des évènements sportifs. Ainsi, n'importe qui pourra organiser par exemple une journée de soccer au parc du coin avec le voisinage. Par contre, en plus de gens individuels, des entreprises, des organismes ou encore des associations pourront se servir de l'application pour organiser par exemple leur levé de fonds avec une activité de Zumba, des évènements de sensibilisation à l'importance du sport, etc. L'application devra donc être bien présentée et professionnelle pour l'utilisation par des entreprises, mais également facile à utiliser, facile à comprendre, bref : simple, pour l'utilisation par des gens communs.

Le système devra donc avoir plusieurs interfaces pour gérer des utilisateurs, des évènements et des résultats de recherche. Il devra pouvoir stocker l'information, c'est-à-dire la liste d'utilisateurs, d'évènement, les commentaires, etc, dans une base de données. Le tout devra être géré dans un site web convivial.

Work Breakdown Structure

1. Analyse des besoins.
 - 1.1 Analyser les fonctions requises
 - 1.2 Définir les besoins des interfaces web
 - 1.3 Développer l'architecture du système web
 - 1.4 Décrire les cas d'utilisation
2. Analyse des risques.
 - 2.1 Identifier et analyser les risques.
 - 2.2 Composer le plan d'aversion des risques.
3. Qualité et métriques.
 - 3.1 Définir les métriques du projet.
 - 3.2 Définir l'évaluation de qualité du logiciel.
4. Conception.
 - 4.1 Conception des interfaces web.
 - 4.2 Conception du pont entre web et le système d'origine (Conception détailler du pont Java-Web, UML)
 - 4.3 Conception de l'architecture du projet.
 - 4.4 Conception de la fonctionnalité de recherche.
 - 4.5 Conception de la base donnée.
5. Implémentation et tests unitaires.
 - 5.1 Coder la base de données.
 - 5.2 Coder les interfaces statiques Web et faire des tests unitaires.
 - 5.3 Coder la gestion dynamique des pages Web et faire les tests unitaires.
 - 5.4 Coder le pont et faire des tests unitaires.
6. Installation et déploiement.
 - 6.1 Installer le serveur web.
 - 6.2 Installer la base de données.
 - 6.3 Assurer la communication entre le pont, la base de données et le serveur.
 - 6.4 Tester le serveur.
 - 6.5 Tester le fonctionnement du pont.

Échéancier et assignation des ressources

Taille de l'équipe : 5 membres.

Expert Web : 2

Expert DB : 1

Expert java : 2

Modèle de l'équipe :

Analyse des risques

- Risque relié projet
 1. Risque de dépasser la date limite. (Chance : 80%, Impact : $\frac{3}{4}$)
 2. Problèmes de disponibilité du personnel. (Chance 60%, Impact : $\frac{2}{4}$)
 3. Problèmes de compétence du personnel. (Chance 50%, Impact : $\frac{1}{4}$)
 4. Risque de bris matériel. (Chance : 20%, Impact : $\frac{2}{4}$)
- Risque techniques
 1. Risque de documentation de mauvaise qualité. (Chance : 85%, Impact : $\frac{1}{4}$)
 2. Risque sur qualité du logiciel développé (Chance : 65%, Impact : $\frac{2}{4}$)
 3. Risque sur la taille du projet (Chance : 75%, Impact : $\frac{2}{4}$)
 3. Risque sur la technonologie utilisée (Chance : 65%, Impact : $\frac{2}{4}$)