

1. Introduction

1.1. Objet

Ce document planifie le développement du logiciel d'éditeur d'image PAINT.

1.2. Terminologie et sigles utilisés

2. Organisation du projet

Le logiciel est développé par des élèves en classe de TWIN 2 formant une équipe projet.

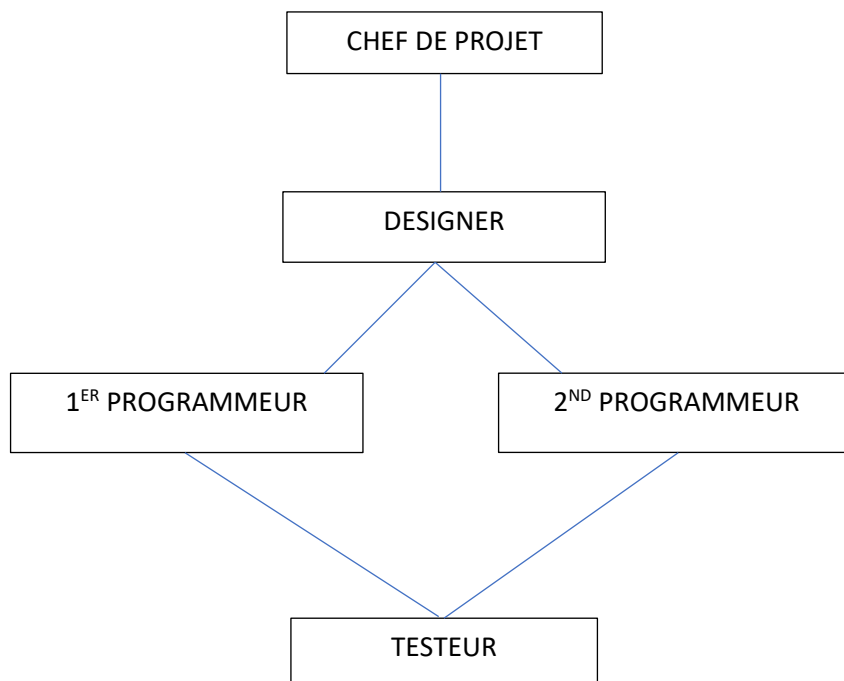
L'équipe est composée de 2 programmeur novice qui effectueront toutes les activités de développement, d'un designer qui s'assurera de l'ergonomie de l'interface et d'un responsable qualité qui se chargera d'effectuer les tests.

Ils seront pilotés par un chef de projet novice.

Les membres de l'équipe sont :

- Chef de Projet : Ando Josué Félix Roger
- 1^{er} programmeur : Balogou Lewis Alvigno
- 2^e programmeur : Flan Bih Zoh Christian Trésor
- Designer : Anzoua Kouakou Dapa
- Testeur : Adou Koffi Jules Landry

D'où l'organigramme suivant :



3. Méthode de développement et calendrier directeur

3.1. Méthode de développement

La méthode retenue est un développement avec prototype. Cela permettra de disposer au bout de 1 mois d'un prototype de l'application, aux fonctions peut-être limitées mais qui sera utilisable et présentable.

Le développement comprend 3 étapes :

- _Analyse du besoin
- _Réalisation du prototype
- _Finalisation de l'application

3.2. Objectifs des étapes

L'objectif de l'analyse du besoin est de fournir la spécification technique de besoin. Pour cela elle comprend les activités suivantes :

- Organisation du projet : mise en place de l'organisation, planification, rédaction du plan de développement logiciel et du plan de qualité.
- Analyse des exigences conduisant à la rédaction de la spécification technique de besoin du logiciel final avec une annexe pour les spécificités du prototype

L'objectif de la réalisation du prototype est d'aboutir à une première idée de ce à quoi doit ressembler le logiciel final. Pour ce là il comprend :

- La réalisation du design de l'interface utilisateur
- L'implémentation des fonctionnalités listé dans le plan de développement logiciel et la vérification de leur pertinence.
- L'ajout de nouvel fonctionnalités non listé dans les documents sus mentionné mais qui présentent un intérêt quelconque pour le logiciel

L'objectif de la finalisation de l'application est de peaufiné les détails de l'application et de gérer l'intégration symbiotique des fonctionnalités de l'application. Cela comprend :

- Les tests d'implémentation de l'application
- La maintenance.

3.3. Calendriers

L'objectif du projet est de pouvoir fournir un logiciel d'édition d'image au bout de 3 semaine.

Deux objectifs intermédiaires ont été fixés :

- Fournir des spécifications au bout d'une semaine,
- Présenter un premier prototype au bout de 3 semaine.

Les calendriers prévisionnels sous forme de diagramme de GANTT sont joints en annexe. Ils montrent que tout ces objectifs peuvent être tenus.