



# **Volscore-Nemath**

### Table des matières

1	Analyse préliminaire .....	3
1.1	Introduction .....	3
1.2	Objectifs.....	3
1.3	Planification initiale .....	4
2	Analyse / Conception.....	5
2.1	Concept .....	5
2.2	Stratégie de test.....	9
2.3	Risques techniques .....	9
2.4	Planification .....	9
2.5	Dossier de conception .....	10
3	Réalisation.....	10
3.1	Dossier de réalisation .....	10
3.2	Description des tests effectués .....	11
3.3	Erreurs restantes .....	12
3.4	Liste des documents fournis .....	12
4	Conclusions .....	12
5	Annexes.....	13
5.1	Résumé du rapport du TPI / version succincte de la documentation .....	13
5.2	Sources – Bibliographie.....	13
5.3	Journal de travail .....	13
5.4	Manuel d'Installation .....	13
5.5	Manuel d'Utilisation.....	13
5.6	Archives du projet.....	13

# 1 Analyse préliminaire

## 1.1 Introduction

Dans le cadre du projet GestProg donné par XCL au GRP2C. Il a été décidé de créer un site web permettant et facilitant le remplissage des feuilles de match de volleyball par les marqueurs.

Afin de gérer le déroulement du projet l'outil de gestion de projet en ligne IceScrum sera utilisé.

La base de données utilisées est fournie est mise à jour par XCL. Les fonctions PHP permettant de communiquer avec la base de données sont aussi fournies par XCL. En cas de besoin il est possible à l'aide d'issues sur GitHub de demandé à XCL de créer de nouvelles fonctions PHP.

La mise en Place de l'environnement est détaillé [ici](#).

## 1.2 Objectifs

### 1.2.1 Pour le projet GestProg

1. Être capable de rédiger des stories complètes.
2. Savoir gérer son journal de travail au moyen du Task Board de IceScrum
3. Apprendre à diviser son travail en sprint
4. Planifier et participer des sprint reviews
5. Utiliser le système de branches sur Github

### 1.2.2 Pour la création du site WEB

1. Un administrateur du site peut gérer la liste des matchs
2. Un marqueur peut suivre le dérouler d'un match tout en rentrant les données pour la feuille de match.
3. Il est possible d'obtenir une feuille de match remplie au format PDF une fois le match terminé.

### 1.3 Planification initiale

**Tableau des sprints**

<b>Sprint</b>	<b>Sprint review</b>	<b>But</b>
1	10.02.2023 13h50-14h20	Chaque membres du groupe crée et fait validé une storie
2	10.03.2023 14h20-45	Afficher la page d'accueil, la liste des matchs joué et les détails de ceux-ci
3	24.03.2023 13h10-25	Afficher la page d'accueil, la liste des matchs joué et les détails de ceux-ci
4		Bien préparer les deux derniers sprints, Renforcer les pratiques (daily scrum, noter son temps sur les tâches)

**Temps de travail**

<b>Date</b>	<b>Temps de travail</b>	<b>Sprint</b>
20.01.2023	3X45min	1
27.01.2023	3X45min	1
03.02.2023	3X45min	1
10.02.2023	3X45min	2
17.02.2023	férié	
24.02.2023	3X45min	2
03.03.2023	3X45min	2
10.03.2023	3X45min	3
17.03.2023	3X45min	3
24.03.2023	3X45min	4
31.03.2023	3X45min	4
7.04.2023	férié	
14.04.2023	férié	
21.04.2023	férié	

## 2 Analyse / Conception

### 2.1 Analyse fonctionnelle

Titre	Description/tests
Affichage de l'accueil	En tant qu'utilisateur Je veux que l'accueil s'affiche Pour pouvoir naviguer dans le site (gérer les matches, marquer un match, consulter une feuille de match)
	Quand l'utilisateur accède au site Le menu principale s'affiche (maquette)
	Quand j'appuie sur un des boutons du menu (gérer les matches, marquer un match, consulter une feuille de match) la page correspondante s'affiche
Liste des matchs joués	En tant qu'organisateur du championnat, Je veux voir la liste des matches qui ont été joué Pour retrouver un match qui m'intéresse
	Dans la home page Lorsque je clique 'consulter...' l'onglet s'ouvre les matchs déjà joués sont affichés sous forme de liste du plus récent au plus ancien (voir maquette)
	Lorsque je clique sur un match le détail s'affiche
Détails sur les matchs joués	En tant qu'organisateur, je veux consulter les détails sur tous les matches déjà joués.
	Dans la liste des matches joués Quand je clique sur un des matchs on arrive sur cette page (maquette)
	Quand je clique sur le nom d'une des deux équipe cela me renvoie dans la page correspondante à cette équipe.
	Quand je clique sur le bouton "Retour" en haut à gauche cela me renvoie à la page précédente qui est la liste des matches joués.
Liste des matchs du jour	En tant que marqueur Je veux voir la liste des matches qui ont lieu aujourd'hui afin de sélectionner celui que je dois marquer
	Quand le marqueur clique sur l'icône ? sur la ligne d'un match Des informations supplémentaire s'affiche en dessous de la ligne(maquette)
	Dans la liste des matches Quand je clique sur ? d'un match qui a lieu aujourd'hui Un bouton 'Marquer' apparaît

## Dossier de projet

	Dans la section étendue d'un match dans les matches du jour (maquette) Lorsque qu'un marqueur clique sur le bouton Marquer, la fenêtre de marquage du match en question s'ouvre
	Quand le marqueur clique sur le calendrier et choisi une date(maquette) La liste des matchs se met à jour selon la date choisie
	Quand le marqueur appuie sur la flèche de droite (maquette) La date en haut augmente de 1 jour et les matchs se mette à jour
	Quand le marqueur appuie sur la flèche de gauche (maquette) La date en haut diminue de 1 jour et les matchs se mette à jour
Liste des matchs	En tant qu'organisateur du championnat Je veux voir la liste de tous les matches existants Pour voir quel(s) match(s) manque ou doit être déplacé
	Quand l'organisateur clique sur un match la page de détail de celui-ci s'affiche
	Quand l'organisateur clique sur matchs joué les matchs joué s'affichent (maquette)
	Quand l'organisateur clique sur matchs à jouer les matchs à jouer s'affichent (maquette)
	Quand l'utilisateur clique sur créer un match la page de création de matchs s'affiche
Page de début du match	En tant que marqueur Je veux annoncer le début du match
	Quand le marqueur clique sur lancer le match La page de marquage du match s'affiche
	Quand le marqueur clique sur Rectifier les données La page de rectification des données s'affiche
Affichage du match en cour	En tant que marqueur Je veux que le match s'affiche Pour pouvoir suivre le déroulé du match
	A chaque changement de serveur Les positions des joueurs sont misent a jour (selon les positions de départ)
	Quand une équipe gagne un set un timer de 3 minute se lance
	Quand une équipe gagne un set ou qu'une des 2 équipes atteint le score de 8 pendant le 5e set Les équipes change de côté du terrain
Modifier le score d'une équipe	En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir modifier le score de l'équipe Pour pouvoir mettre à jour les scores
	Lors de l'appui du bouton "+"

## Dossier de projet

	le score de l'équipe augmente de 1.
	Lors du l'appui du bouton "-" le score de l'équipe diminue de 1.
Temps mort	En tant qu'utilisateur Je veux un bouton temps morts Pour pouvoir lancer le chronomètre des temps morts
	Quand j'appuie sur le bouton temps mort un timer de 30s se lance
	Quand j'appuie sur le bouton temps mort alors que l'équipe a déjà fait 2 temps mort durant le set une pop-up apparait
Gérer les changements de joueurs	En tant que marqueur Je veux pouvoir noter les changements de joueurs
	Quand le marqueur glisse l'icône du joueur qui quitte le terrain sur l'icône de celui qui rentre l'icône du joueur qui rentre s'affichage à la bonne position
	Quand le marqueur glisse l'icône du joueur qui quitte le terrain sur l'icône de celui qui rentre l'icône du joueur qui sort s'affiche en dessous de l'ancienne position de l'icône du joueur rentrant
	Quand un joueur rentre sur le terrain son icône devient opaque et l'icône du joueur changer vient se mettre en dessous de l'icône opaque
	Quand le marqueur effectue un changement entre deux joueur dont un a déjà une paire de changement avec un autre joueur, Une pop-up d'erreur s'affiche
Fin du match	En tant qu'utilisateur Je veux pouvoir déterminer une équipe gagnante automatiquement lorsqu'une équipe rempli les conditions de victoires, Pour pouvoir simplifier le remplissage de la feuille des scores
	Lorsqu'une équipe a gagné 3 sets le match s'arrête
	Lorsque le match est terminé la feuille se génère automatiquement avec toutes les valeurs inscrites durant le match
Set gagné	En tant que marqueur, Je veux que lorsqu'une équipe arrive à 25 points elle remporte le set actuel. Pour qu'il y aille un gagnant à la fin.
	Quand une des deux équipes arrive à 25 points avec minimum de 2 points d'écart le nombre de set gagné de l'équipe augmente de 1
	Quand une des deux équipes arrive à 15 points avec minimum de 2 points d'écart

## Dossier de projet

	le nombre de set gagné de l'équipe augmente de 1
	Quand une équipe atteint 25 points et que l'écart de 2 points n'est pas respecté le match continue
	Quand une équipe arrive à avoir 2 points d'écart une fois le nombre de points nécessaire à la victoire du set dépassé le nombre de set gagné de l'équipe augmente de 1
Navigation	En tant qu'utilisateur, Je veux pouvoir me déplacer dans le site avec des liens inclus dans une en-tête de site, Pour ne pas à avoir à me déplacer avec les URLs
	Quand l'utilisateur clique sur un des liens du menu de navigation, La page demandée s'affiche
	Quand l'utilisateur arrive sur une nouvelle page, Le page ou il se trouve change de couleur dans le menu de navigation+
Pied de page	En tant qu'utilisateur, Je veux un pied de page qui contienne des informations sur le site et les auteurs Pour pouvoir m'informer sur le site
Créations des matchs	En tant qu'organisateur Je veux pouvoir créer des matchs Pour faire le calendrier de la saison
	Quand l'utilisateur appuie sur créer le match s'ajoute à la liste des match à jouer
	Quand l'utilisateur appuie sur créer alors que l'un des champs n'est pas renseigné Un message d'erreur s'affiche en haut de la page (pop-up du navigateur)

### 2.2 Concept

#### Tableau des maquettes

Maquette	Storie(s) associée(s)
<a href="#">banc de changement</a>	Gérer les changements de joueurs
<a href="#">Menu de match</a>	Affichage du match en cour
<a href="#">Page d'accueil</a>	Affichage de l'accueil
<a href="#">Création des matchs</a>	Création des matchs
<a href="#">Début de matchs (modifications)</a>	Page de début de matchs
<a href="#">Matches du jour</a>	Liste des matchs du jour
<a href="#">Liste des matchs</a>	Liste des matchs joués
<a href="#">Pied de pages</a>	Pied de page

*Le concept complet avec toutes ses annexes :*

*Par exemple :*



- Multimédia : carte de site, ~~maquettes papier~~, story board préliminaire, ...
- Bases de données : interfaces graphiques, modèle conceptuel.
- ~~Programmation : interfaces graphiques, maquettes, analyse fonctionnelle...~~ **Ceci est dans l'analyse fonctionnelle ci-dessus**
- ...

### 2.3 Stratégie de test

**Décrire quels sont les MOYENS utilisés pour faire les tests, ne pas décrire les tests à effectuer !!!**

**Décrire l'environnement dans lequel se fait la sprint review**

Décrire la stratégie globale de test :

- types de des tests et ordre dans lequel ils seront effectués.
- les moyens à mettre en œuvre.
- couverture des tests (tests exhaustifs ou non, si non, pourquoi ?).
- données de test à prévoir (données réelles ?).
- les testeurs extérieurs éventuels.

### 2.4 Risques techniques

- risques techniques (complexité, manque de compétences, ...).

Décrire aussi quelles solutions ont été appliquées pour réduire les risques (priorités, formation, actions, ...).

### 2.5 Planification

~~Révision de la planification initiale du projet :~~

- ~~planning indiquant les dates de début et de fin du projet ainsi que le découpage connu des diverses phases.~~
- ~~partage des tâches en cas de travail à plusieurs.~~

~~Il s'agit en principe de la planification **définitive du projet**. Elle peut être ensuite affinée (découpage des tâches). Si les délais doivent être ensuite modifiés, le responsable de projet doit être avisé, et les raisons doivent être expliquées dans l'historique.~~

**Cette section n'est présente que si la planification initiale a dû être revue suite à l'analyse**

### 2.6 ~~Dossier de conception~~ **Choix techniques**

- 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

Chaque choix doit être justifié

**Le dossier de conception devrait permettre de sous-traiter la réalisation du projet !**

### 2.7 **Points de design spécifiques**

**Ce chapitre est constitué de plusieurs sous-chapitre expliquant chacun un design particulier, quelque chose que vous avez inventé pour répondre au besoin et qui ne peut pas s'expliquer par de simples commentaires dans le code.**

**NE PAS mettre ici des pratiques usuelles que tout professionnel de la branche connaît déjà. Par exemple, n'EXPLIQUEZ PAS ICI CE QU'EST LE PATTERN MVC.**

**2.7.1 ...**

**2.7.2 ...**

**2.7.3 ...**

## 3 **Réalisation**

### 3.1 ~~Dossier de réalisation~~

~~Décrire la réalisation "physique" de votre projet~~

- ~~• les répertoires 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, dictionnaire des données, reconstruction du logiciel - cible 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...~~

**Ce chapitre est éclaté en trois ci-dessous**

### 3.2 Mise en place de l'environnement de travail

- **Comment accéder au code source**
- 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

**Ce chapitre décrit précisément comment un employé qualifié peut recréer l'environnement dans lequel vous avez effectué ce travail**

### 3.3 Mise en place de l'environnement de test

- 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
- **La marche à suivre pour préparer l'environnement (ne pas oublier les données de test, ainsi que les mots de passe éventuels)**

**Ce chapitre décrit précisément comment un employé qualifié peut recréer le contexte décrit par la stratégie de test**

### 3.4 Déploiement du produit

- 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
- **La marche à suivre pour préparer l'environnement (ne pas oublier les données de test, ainsi que les mots de passe éventuels)**

**Ce chapitre décrit précisément comment un employé qualifié peut mettre votre produit en production**

### 3.5 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~~

**Reprendre les tests d'acceptance d'IceScrum au moyen de la feuille ad hoc d'IceScrub**

### 3.6 Erreurs restantes

*S'il reste encore des erreurs :*

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

**Reporter la dette technique connue. S'appuyer sur la pratique des // TODO**

### 3.7 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...

## 4 Conclusions

*Développez en tous cas les points suivants :*

- Objectifs atteints / non-atteints
- Points positifs / négatifs
- Difficultés particulières
- Suites possibles pour le projet (évolutions & améliorations)

### 5 Annexes

#### 5.1 Résumé du rapport du TPI / version succincte de la documentation

#### 5.2 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)*

#### 5.3 Journal de travail

Date	Durée	Activité	Remarques

***Référence à votre journal de travail (en PDF) automatiquement généré par IceScrub***

#### 5.4 Manuel d'Installation

#### 5.5 Manuel d'Utilisation

#### 5.6 Archives du projet

*Media, ... dans une fourre en plastique*