

|  |
| --- |
| Volscore-Nemath |

Table des matières

[1 Analyse préliminaire 4](#_Toc136608495)

[1.1 Introduction 4](#_Toc136608496)

[1.2 Objectifs 4](#_Toc136608497)

[1.2.1 Pour le projet GestProg 4](#_Toc136608498)

[1.2.2 Pour la création du site WEB 4](#_Toc136608499)

[1.3 Planification initiale 5](#_Toc136608500)

[2 Analyse / Conception 7](#_Toc136608501)

[2.1 Analyse fonctionnelle/Concept 7](#_Toc136608502)

[2.1.1 Affichage de l'accueil 7](#_Toc136608503)

[2.1.2 Affichage du match en cour 7](#_Toc136608504)

[2.1.3 User story validée - Néo 7](#_Toc136608505)

[2.1.4 User story validée - Maël 7](#_Toc136608506)

[2.1.5 User story validée - Théo 7](#_Toc136608507)

[2.1.6 Modifier le score d'une équipe 8](#_Toc136608508)

[2.1.7 Temps mort 8](#_Toc136608509)

[2.1.8 Gérer les changements de joueurs 8](#_Toc136608510)

[2.1.9 Fin du match 8](#_Toc136608511)

[2.1.10 Set gagné 9](#_Toc136608512)

[2.1.11 Navigation 9](#_Toc136608513)

[2.1.12 Créations des matchs 9](#_Toc136608514)

[2.1.13 Détails sur les matches joués 9](#_Toc136608515)

[2.1.14 Liste des matches du jour 10](#_Toc136608516)

[2.1.15 Liste des matches 10](#_Toc136608517)

[2.1.16 Liste des matches joués 10](#_Toc136608518)

[2.1.17 Page de début du match 10](#_Toc136608519)

[2.1.18 Compte joueur 11](#_Toc136608520)

[2.1.19 Modification avant le match 11](#_Toc136608521)

[2.1.20 Téléchargement feuille match 11](#_Toc136608522)

[2.2 Stratégie de test 13](#_Toc136608523)

[Base de données 13](#_Toc136608524)

[Sprint reviews 13](#_Toc136608525)

[2.3 Risques techniques 13](#_Toc136608526)

[2.4 Choix techniques 13](#_Toc136608527)

[2.5 Points de design spécifiques 13](#_Toc136608528)

[2.5.1 Position en temps réel des joueurs sur le terrain (voir maquette du menu du match) 13](#_Toc136608529)

[2.5.2 Calendrier des matchs (voir maquette liste des matchs) 13](#_Toc136608530)

[3 Réalisation 15](#_Toc136608531)

[3.1 Mise en place de l’environnement de travail 15](#_Toc136608532)

[3.1.1 Hardware 15](#_Toc136608533)

[3.1.2 Software 15](#_Toc136608534)

[3.2 Mise en place de l’environnement de test 15](#_Toc136608535)

[3.2.1 Hardware 15](#_Toc136608536)

[3.2.2 Software 15](#_Toc136608537)

[3.3 Déploiement du produit 16](#_Toc136608538)

[3.3.1 Hardware 16](#_Toc136608539)

[3.3.2 Software 16](#_Toc136608540)

[3.4 Description des tests effectués 16](#_Toc136608541)

[3.4.1 Sprint 1 16](#_Toc136608542)

[3.4.2 Sprint 2 17](#_Toc136608543)

[3.4.3 Sprint 3 17](#_Toc136608544)

[3.4.4 Sprint 4 17](#_Toc136608545)

[3.4.5 Sprint 5 17](#_Toc136608546)

[3.4.6 Sprint 6 17](#_Toc136608547)

[3.5 Erreurs restantes 18](#_Toc136608548)

[3.6 Liste des documents fournis 18](#_Toc136608549)

[4 Conclusions 19](#_Toc136608550)

[5 Annexes 20](#_Toc136608551)

[5.1 Journal de travail 20](#_Toc136608552)

# Analyse préliminaire

## 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](https://github.com/XCarrel/Volscore).

## Objectifs

### 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

### 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.

## Planification initiale

**Tableau des sprints**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Sprint** | **Sprint review** | **But** |
| 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 | 31.03.2023 15h20 | Bien préparer les deux derniers sprints,  Renforcer les pratiques (daily scrum, noter son temps sur les tâches) |
| 5 | 12.05.2023 15h20 | Work 3w = 9p = 6,75h  (Avance sur le code à définir)  Appliquer les bonnes pratiques  Valider une User Story |
| 6 | 02.06.2023 | Work 2w = 6p = 4,5h  (Avance sur le code à définir)  Appliquer les bonnes pratiques  Valider une User Story, si ce n'est pas encore fait |

**Temps de travail**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Date** | **Temps de travail** | **Sprint** |
| 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 |  |
| 28.04.2023 | 3X45min | 5 |
| 05.05.2023 | 3X45min | 5 |
| 12.05.2023 | 3X45min | 5 |
| 19.05.2023 | férié |  |
| 26.05.2023 | 3X45min | 6 |
| 02.06.2023 | 3X45 | 6 |

# Analyse / Conception

## Analyse fonctionnelle/Concept

**Liste des story**

### 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) |
| Tests d’acceptantes :   |  |  | | --- | --- | | Lancement du site | Quand l'utilisateur accède au site Le menu principale s'affiche (maquette) | | navigation dans le site | Quand j'appuie sur un des boutons du menu (gérer les matchs, marquer un match, consulter une feuille de match) la page correspondante 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 |
| Tests d’acceptantes :   |  |  | | --- | --- | | positions actuels | A chaque changement de serveur Les positions des joueurs sont misent à jour (selon les positions de départ) | | timer de la pause entre les sets | Quand une équipe gagne un set un timer de 3 minute se lance | | changement de côté du terrain | Quand une équipe gagne un set ou que une des 2 équipes atteint le score de 8 pendant le 5e set Les équipes change de côté du terrain | |

### User story validée - Néo

|  |
| --- |
| En tant qu'enseignant Je veux que vous ayez une user story validée Pour que vous puissiez commencer à coder |
| Tests d’acceptantes :   |  |  | | --- | --- | | Story | Dans votre projet IceScrum Quand je vais dans l'onglet 'Backlog' Il y a une story qui a un tag à votre nom visible | |

### User story validée - Maël

|  |
| --- |
| En tant qu'enseignant Je veux que vous ayez une user story validée Pour que vous puissiez commencer à coder |
| Tests d’acceptantes :   |  |  | | --- | --- | | Story | Dans votre projet IceScrum Quand je vais dans l'onglet 'Backlog' Il y a une story qui a un tag à votre nom visible | |

### User story validée - Théo

|  |
| --- |
| En tant qu'enseignant Je veux que vous ayez une user story validée Pour que vous puissiez commencer à coder |
| Tests d’acceptantes :   |  |  | | --- | --- | | Story | Dans votre projet IceScrum Quand je vais dans l'onglet 'Backlog' Il y a une story qui a un tag à votre nom visible | |

### 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 |
| Tests d’acceptantes :   |  |  | | --- | --- | | clique du + | Lors de l'appui du bouton "+" le score de l'équipe augmente de 1. | | clique du - | Lors du clique 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 |
| Tests d’acceptantes :   |  |  | | --- | --- | | début du temps mort | Quand j'appuie sur le bouton temps mort un timer de 30s se lance | | limite de temps mort | 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 |
| Tests d’acceptantes :   |  |  | | --- | --- | | icone du joueur rentrant | 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'affiche à la position du joueur sortant (voir maquette position initiale et premier changement) | | icone du joueur sortant | 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 à l'ancienne position de l'icône du joueur rentrant et le numéro du joueur rentrant s'affiche en dessous à droite de l'icône du joueur sortant (voir maquette premier changement) | | Changement interdit | Quand le marqueur glisse l'icône du joueur qui quitte le terrain sur l'icône de celui qui rentre, Une pop-up d'erreur s'affiche. | | icone du joueur de la paire de changement | Quand le marqueur glisse l'icône du joueur qui quitte le terrain sur l'icône de celui qui rentre, Un X rouge s'affiche en dessous à droite de la nouvelle position de l'icône du joueur sortant et en dessous à droite de l'icône du joueur rentrant (voir maquette retour sur le terrain) | | Plus de changements disponibles | Quand le marqueur glisse l'icône du joueur qui quitte le terrain sur l'icône de celui qui rentre alors que le joueur qui rentre à déjà été changé avec le joueur qui sort, 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 |
| Tests d’acceptantes :   |  |  | | --- | --- | | fin du match | Lorsqu'une équipe a gagné 3 sets le match s'arrête | | Création de la feuille | 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. |
| Tests d’acceptantes :   |  |  | | --- | --- | | set normal gagné | Quand une des deux équipe arrive à 25 points avec minimum de 2 points d'écart le nombre de set gagné de l'équipe augmente de 1 | | cinquième set gagné | Quand une des deux équipe arrive à 15 points avec minimum de 2 points d'écart le nombre de set gagné de l'équipe augmente de 1 | | points d'écart | Quand une équipe atteint 25 points et que l'écart de 2 points n'est pas respecté le match continue | | victoire avec points d'écart | Quand une équipe arrive à avoir 2 points d'écart une fois le nombre de points nécessaire a 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 |
| Tests d’acceptantes :   |  |  | | --- | --- | | Changement de page | Quand l'utilisateur clique sur un des liens du menu de navigation, La page demandée s'affiche | | Page active | Quand l'utilisateur arrive sur une nouvelle page, Le page ou il se trouve change de couleur dans le menu de navigation+ | |

### Créations des matchs

|  |
| --- |
| En tant qu'organisateur Je veux pouvoir créer des matchs Pour faire le calendrier de la saison |
| Tests d’acceptantes :   |  |  | | --- | --- | | création du match | quand l'utilisateur appuie sur créer le match s'ajoute à la liste des match à jouer | | Champ non remplis | Quand l'utilisateur appuie sur créer alors que l'un des champ n'est pas renseigner Un message d'erreur s'affiche en haut de la page (pop-up du navigateur) | |

### Détails sur les matches joués

|  |
| --- |
| En tant qu'organisateur, je veux consulter les détails sur tous les matches déjà joués. |
| Tests d’acceptantes :   |  |  | | --- | --- | | liste des matches | Dans la liste des matches joués Quand je clique sur un des match on arrive sur cette page (maquette) | | Lien équipe | Quand je clique sur le nom d'une des deux équipe cela me renvoie dans la page correspondante à cette équipe. | | Retour | 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 matches 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 |
| Tests d’acceptantes :   |  |  | | --- | --- | | Détails du match | Quand le marqueur clique sur l'icône ? sur la ligne d'un match Des informations supplémentaire s'affiche en dessous de la ligne(maquette) | | Bouton Marquer | Dans la liste des matches Quand je clique sur ? d'un match qui a lieu aujourd'hui Un bouton 'Marquer' apparaît | | Marquage d'un match | 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 | | Calendrier | Quand le marqueur clique sur le calendrier et choisi une date(maquette) La liste des matchs se met à jour selon la date choisie | | Flèche de droite | 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 | | Flèche de gauche | 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 matches

|  |
| --- |
| 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 |
| Tests d’acceptantes :   |  |  | | --- | --- | | Détails d'un match | Quand l'organisateur clique sur un match la page de détail de celui-ci s'affiche | | Matchs fini | Quand l'organisateur clique sur matchs joué les matchs joué s'affichent (maquette) | | Matchs à jouer | Quand l'organisateur clique sur matchs à jouer les matchs à jouer s'affichent (maquette) | | Création de match | Quand l'utilisateur clique sur créer un match la page de création de matchs s'affiche | |

### Liste des matches 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 |
| Tests d’acceptantes :   |  |  | | --- | --- | | Affichage | 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) | | Détail | Lorsque je clique sur un match le détail s'affiche | |

### Page de début du match

|  |
| --- |
| En tant que marqueur Je veux annoncer le début du match |
| Tests d’acceptantes :   |  |  | | --- | --- | | lancement du match | Quand le marqueur clique sur lancer le match La page de marquage du match s'affiche | |

### Compte joueur

|  |
| --- |
| En tant que joueur, Je veux une page de connexion à mon compte, Pour pouvoir accéder à mes statistiques complètes (point marqué, carton, etc) |
| Tests d’acceptantes :   |  |  | | --- | --- | | bouton de compte | Lorsque je clique sur le bouton de compte (maquette "new\_header.drawio.pdf"), une page de connexion apparaît (maquette "login\_page.drawio.pdf") | | connexion | Lorsque je clique sur le bouton "se connecter" avec des identifiants (identifiant et mot de passe) corrects, je suis redirigé vers la page de mon compte | | erreur de connexion | Lorsque je clique sur le bouton "se connecter" avec des identifiants (identifiant et mot de passe) incorrects, un message d'erreur apparaît et le champ mot de passe est vidé (maquette "error\_connection.drawio.pdf") | | Retour | Lorsque je clique sur le bouton "Retour", Je suis redirigé vers la page où je me situait | | Je n'arrive pas à me connecter | Lorsque je clique sur le lien "Je n'arrive pas à me connecter", Un formulaire de récupération de mot de passe apparaît | |

### Modification avant le match

|  |
| --- |
| En tant que marqueur, Je veux pouvoir modifier les informations d'un match avant de la marquer, Pour pouvoir corriger les éventuels erreurs |
| Tests d’acceptantes :   |  |  | | --- | --- | | Changement de numéro | Quand le marqueur clique sur le numéro d'un joueur, le numéro devient modifiable | |

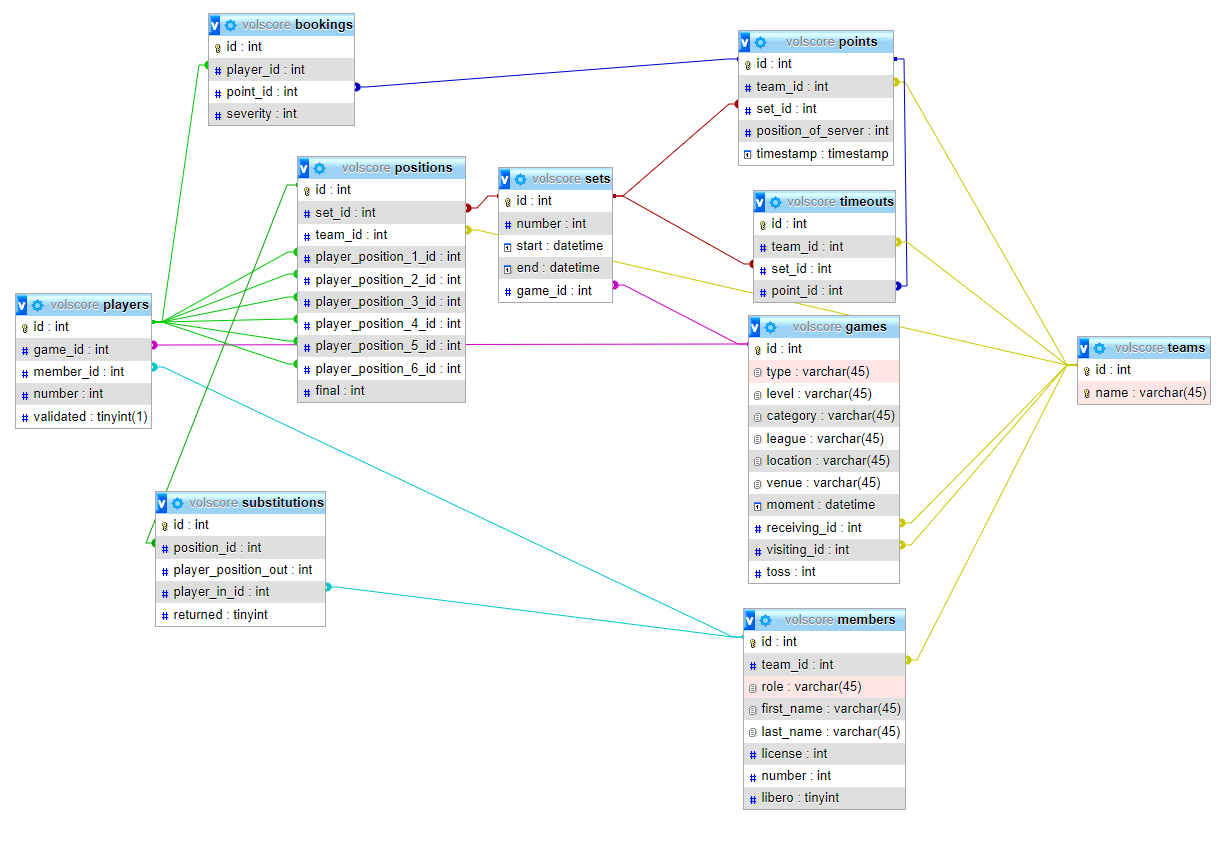
### Téléchargement feuille match

|  |
| --- |
| En tant que joueur, Je veux pouvoir téléchargement la feuille d'un match joué en format PDF, Pour obtenir une feuille de match au format officiel en local sur mon pc. (voir Notes) |
| Tests d’acceptantes :   |  |  | | --- | --- | | authentifié | Lorsque je clique sur le bouton "télécharger" en haut à droite de la page sur les détails d'un match déjà joué (voir maquette) et que je me suis authentifié, le téléchargement de la feuille de match se lance dans le dossier de téléchargement par défaut. | | non-authentifié | Lorsque je clique sur le bouton "télécharger" en haut à droite de la page sur les détails d'un match déjà joué (voir maquette) et que je me suis pas authentifié sur le site, le téléchargement ne se lance pas et un message d'erreur nous expliquant qu'il faut être authentifié pour télécharger une feuille de match apparait. | |

**Tableau des maquettes**

|  |  |
| --- | --- |
| **Maquette** | **Storie(s) associée(s)** |
| [**Erreur de connexion**](maquettes/error_connection.drawio.pdf) | **Compte joueur** |
| [**Page de login**](maquettes/login_page.drawio.pdf) | **Compte joueur** |
| [**Changement de joueur (situation initial)**](maquettes/maquette%20du%20changement%20de%20joueur(situation%20initial).pdf) | **Gérer les changements de joueurs** |
| [**Changement de joueur (premier changement)**](maquettes/maquette%20du%20changement%20de%20joueur(premier%20changement).pdf) | **Gérer les changements de joueurs** |
| [**Changement de joueur (retour sur le terrain)**](maquettes/maquette%20du%20changement%20de%20joueur(retour%20sur%20le%20terrain).pdf) | **Gérer les changements de joueurs** |
| [**Menu de match**](maquettes/maquette%20du%20menu%20de%20match.pdf) | **Affichage du match en cour, Modifier le score d’une équipe, Temps mort** |
| [**Match joué**](maquettes/maquette_matche_joué.pdf) | **Liste des matches joués, Détails sur les matches joués** |
| [**Match joué avec bouton téléchargement**](maquettes/maquette_matche_joué_avec_bouton_telecharger.pdf) | **Téléchargement feuille match** |
| [**Nouveau header**](maquettes/new_header.pdf) | **Compte joueur** |
| [**Page d’accueil**](maquettes/page%20d'accueil.pdf) | **Affichage de l’accueil** |
| [**Création des matchs**](maquettes/page%20de%20création%20des%20matchs.pdf) | **Créations des matchs** |
| [**Matchs du jour**](maquettes/page%20des%20matchs%20du%20jour.pdf) | **Liste des matches du jour** |
| [**Liste des matchs**](maquettes/page%20liste%20des%20matchs.pdf) | **Liste des matches** |
| [**Pied de page**](maquettes/pied%20de%20page.pdf) | **Pied de page** |

**Schéma UML de la base de donnée**



## Stratégie de test

### Base de données

A chaque changement de base de données les tests unitaires de celle-ci sont effectué afin de vérifier que tout fonctionne.

### Sprint reviews

Les sprint reviews se font dans la salle N509 avec ou sans la présence du Product Owner. Après chaque Sprint review la section rétrospective des sprints sur Icescrum est remplie.

## Risques techniques

* Manque de compétence en JavaScript
* Maquettes trop complexe à mettre en place

## Choix techniques

* Cmder

Alternative à cmd.exe et possédant certaines fonctionnalités en plus de cmd.exe proposée par XCL

* Visual studio code

Éditeur de texte supportant le PHP, JavaScript et HTML…

* Icescrum

Site web de gestion de projet utilisant la méthode scrum, obligatoire pour ce projet

* Google Chrome

Navigateur le plus utilisé au monde

* <https://app.diagrams.net/>

Site de création de maquettes simple

## Points de design spécifiques

### Position en temps réel des joueurs sur le terrain (voir maquette du menu du match)

Chaque joueur est représenté par un rond avec à l’intérieur son numéro de maillot. Les joueurs sont positionnés de sorte que leur position actuelle représente l'endroit où ils se trouvaient au début de chaque point. Ces positions évoluent automatiquement durant le match.

### Calendrier des matchs (voir maquette liste des matchs)

Les matchs affichés sont filtrer par jour grâce au mini-calendrier ou au deux flèches directionnels.

# Réalisation

## Mise en place de l’environnement de travail

Le code source de projet se trouve [ici](https://github.com/maelget1/VolscoreNEMATH)

La mise en place de l’environnement de travail est disponible [ici](https://github.com/XCarrel/Volscore)

### Hardware

* Windows 10 Éducation version 21H2
* Processeur : Intel® Core™ i7-6700 CPU @ 3.40Ghz
* RAM : 32,0Go
* Écran
* Clavier
* Souris

### Software

* Cmder
* Visual Studio Code
* Icescrum
* Google Chrome
* <https://app.diagrams.net/>
* GitHub Desktop
* Word
* Excel

## Mise en place de l’environnement de test

Le code source de projet se trouve [ici](https://github.com/maelget1/VolscoreNEMATH)

La mise en place de l’environnement de travail est disponible [ici](https://github.com/XCarrel/Volscore)

### Hardware

* Windows 10 Éducation version 21H2
* Processeur : Intel® Core™ i7-6700 CPU @ 3.40Ghz
* RAM : 32,0Go
* Écran
* Clavier
* Souris

### Software

* Cmder
* Visual Studio Code
* Icescrum
* Google Chrome
* <https://app.diagrams.net/>
* GitHub Desktop
* Word
* Excel

## Déploiement du produit

Le code source de projet se trouve [ici](https://github.com/maelget1/VolscoreNEMATH)

La mise en place de l’environnement de travail est disponible [ici](https://github.com/XCarrel/Volscore)

### Hardware

* Windows 10 Éducation version 21H2
* Processeur : Intel® Core™ i7-6700 CPU @ 3.40Ghz
* RAM : 32,0Go
* Écran
* Clavier
* Souris

### Software

* Cmder
* Visual Studio Code
* Icescrum
* Google Chrome
* <https://app.diagrams.net/>
* GitHub Desktop
* Word
* Excel

## Description des tests effectués

### Sprint 1

#### User story validée - Maël

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Story | Dans votre projet IceScrum Quand je vais dans l'onglet 'Backlog' Il y a une story qui a un tag à votre nom visible | OK  10 Feb |

#### User story validée - Théo

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Story | Dans votre projet IceScrum Quand je vais dans l'onglet 'Backlog' Il y a une story qui a un tag à votre nom visible | OK  10 Feb |

#### User story validée - Neo

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Story | Dans votre projet IceScrum Quand je vais dans l'onglet 'Backlog' Il y a une story qui a un tag à votre nom visible | OK  10 Feb |

### Sprint 2

### Sprint 3

#### Liste des matches joués

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Affichage | 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) | OK  24 Mar |
| Détail | Lorsque je clique sur un match le détail s'affiche | OK  24 Mar |

#### Affichage de l'accueil

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Lancement du site | Quand l'utilisateur accède au site Le menu principale s'affiche (maquette) | OK  24 Mar |
| navigation dans le site | Quand j'appuie sur un des boutons du menu (gérer les matchs, marquer un match, consulter une feuille de match) la page correspondante s'affiche | OK  10 Mar |

### Sprint 4

### Sprint 5

#### Liste des matches du jour

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Détails du match | Quand le marqueur clique sur l'icone ? sur la ligne d'un match Des informations supplémentaire s'affiche en dessous de la ligne(maquette) | OK  31 Mar |
| Bouton Marquer | Dans la liste des matches Quand je clique sur ? d'un match qui a lieu aujourd'hui Un bouton 'Marquer' apparaît | OK  31 Mar |
| Marquage d'un match | 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 | OK  31 Mar |
| Calendrier | Quand le marqueur clique sur le calendrier et choisi une date(maquette) La liste des matchs se met à jour selon la date choisie | OK  12 May |
| Flèche de droite | 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 | OK  12 May |
| Flèche de gauche | 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 | OK  12 May |

### Sprint 6

#### Détails sur les matches joués

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| liste des matches | Dans la liste des matches joués Quand je clique sur un des match on arrive sur cette page (maquette) | OK  31 Mar |
| Lien équipe | Quand je clique sur le nom d'une des deux équipe cela me renvoie dans la page correspondante à cette équipe. | OK  2 Jun |
| Retour | 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. | OK  24 Mar |

## Erreurs restantes

Aucune erreur

## Liste des documents fournis

* Rapport de projet v1.0
* Auto-évaluations des membres du groupe v1.0
* JDT des membres du groupe v1.0
* Maquettes du site v1.0

# Conclusions

Tout au long du projet nous avons pu réussir et ne pas réussir certains de nos objectifs. Le projet ayant portant sur la gestion de projet, le code a été légèrement abandonné au profit de celle-ci. C’est pour cela que nos objectifs de développement sont loin d’être atteints. Cependant, le projet est un projet de gestion de projet donc sur ce point qui est le plus important nous pensons avoir acquis ce qui devait être vu, compris et expérimenté. C’est pour cela que le projet Volscore n’est pas réussi mais le Projet Gestion de projet lui l’est bien. Sur ce projet nous retirons quelques points positifs comme par exemple la concrétisation de la gestion de projet, l’apprentissage des aléas d’un projet ou la gestion du développement en équipe. Cependant, la gestion n’étant pas passionnante ce projet n’est pas des plus motivants. Ce qui malheureusement, est un peu la source de l’énergie et du bon travail. Au niveau de la réalisation du projet nous avons rencontré 2~3 difficultés au cours du développement. Nous pouvons par exemple parler du calendrier et du bouton d’incrémentation de celui-ci, ou la mauvaise compréhension de l’emplacement des sauvegardes de notre site sur Github Desktop au début du projet. Ce que nous pensons mieux pour ce projet s’il était à refaire serait de le combiner au module 306. De ce fait les choses apprises dans le module seraient mise en pratique pendant le projet. Ce qui rendrait le projet plus pratique et le module plus théorique. De plus, en se passant sur nos rétrospectives, nous améliorerons notre concentration sur les tâches NECESSAIRES qui sont dans notre sprint ACTUEL. Car nous partons trop facilement dans une tâche qui ne doit pas être faite. Et un point important à améliorer serait notre report de notre travail vers notre journal de travail car nous avons un manque d’heures assez conséquent.

# Annexes

## Journal de travail

[JDT de Maël Gétain](JDT/JDT-MaelGetain.pdf)

[JDT de Theo Orlando](JDT/JDT-TheoOrlando.pdf)

[JDT de Néo Masson](JDT/JDT-NeoMasson.pdf)