

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

Table des matières

[1 Analyse préliminaire 3](#_Toc499021832)

[1.1 Introduction 3](#_Toc499021833)

[1.2 Objectifs 3](#_Toc499021834)

[1.3 Planification initiale 4](#_Toc499021835)

[2 Analyse / Conception 5](#_Toc499021836)

[2.1 Concept 5](#_Toc499021837)

[2.2 Stratégie de test 9](#_Toc499021838)

[2.3 Risques techniques 9](#_Toc499021839)

[2.4 Planification 9](#_Toc499021840)

[2.5 Dossier de conception 10](#_Toc499021841)

[3 Réalisation 10](#_Toc499021842)

[3.1 Dossier de réalisation 10](#_Toc499021843)

[3.2 Description des tests effectués 11](#_Toc499021844)

[3.3 Erreurs restantes 12](#_Toc499021845)

[3.4 Liste des documents fournis 12](#_Toc499021846)

[4 Conclusions 12](#_Toc499021847)

[5 Annexes 13](#_Toc499021848)

[5.1 Résumé du rapport du TPI / version succincte de la documentation 13](#_Toc499021849)

[5.2 Sources – Bibliographie 13](#_Toc499021850)

[5.3 Journal de travail 13](#_Toc499021851)

[5.4 Manuel d'Installation 13](#_Toc499021852)

[5.5 Manuel d'Utilisation 13](#_Toc499021853)

[5.6 Archives du projet 13](#_Toc499021854)

# 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) |

**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 |

# Analyse / Conception

## 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 matchs, 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 |
|  | 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 "+"  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  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 renseigner  Un message d'erreur s'affiche en haut de la page (pop-up du navigateur) |

## Concept

**Tableau des maquettes**

|  |  |
| --- | --- |
| **Maquette** | **Storie(s) associée(s)** |
| [**banc de changement**](maquettes/banc%20de%20changement.pdf) | **Gérer les changements de joueurs** |
| [**Menu de match**](maquettes/maquette%20du%20menu%20de%20match.pdf) | **Affichage du match en cour** |
| [**Page d’accueil**](maquettes/page%20d'accueil.pdf) | **Affichage de l’accueil** |
| [**Création des matchs**](maquettes/page%20de%20création%20des%20matchs.pdf) | **Création des matchs** |
| [**Début de matchs (modifications)**](maquettes/page%20de%20début%20du%20match%20modification.drawio.pdf) | **Page de début de matchs** |
| [**Matchs du jour**](maquettes/page%20des%20matchs%20du%20jour.pdf) | **Liste des matchs du jour** |
| [**Liste des matchs**](maquettes/page%20liste%20des%20matchs.pdf) | **Liste des matchs joués** |
| [**Pied de pages**](maquettes/pied%20de%20page.pdf) | **Pied de page** |

* *Bases de données : interfaces graphiques, modèle conceptuel.*

## 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 la console Windows

* Visual studio code

Éditeur de texte supportant le PHP, JavaScript et HTML

* Icescrum

Site web de gestion de projet, obligatoire pour se projet

* Google Chrome

Navigateur le plus utilisé au monde

## 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.

# Réalisation

## 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***

## 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***

## 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***

## 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***

## Erreurs restantes

*S'il reste encore des erreurs :*

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

***Reporter la*** [***dette technique***](https://www.premaccess.com/qu-est-ce-que-dette-technique-comment-la-maitriser/#:~:text=La%20dette%20technique%20survient%20quand,de%20plus%20en%20plus%20fr%C3%A9quents.) ***connue. S’appuyer sur la pratique des // TODO***

## 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…*

# Conclusions

*Développez en tous cas les points suivants :*

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

# Annexes

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

## 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)*

## Journal de travail

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **~~Date~~** | **~~Durée~~** | **~~Activité~~** | **~~Remarques~~** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

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

## Manuel d'Utilisation

## Archives du projet

*Media, … dans une fourre en plastique*