

# **Projet de Génie Logiciel**

## **Rapport de Planification**

### **Année Académique 2014-2015**

Groupe numéro: **7**

Membres du groupe: **DELGRANGE FLORENT, LECOQ ALEXIS,  
LEMPEREUR MARTIN**

**BAC 2 INFO**

Faculté des Sciences, Université de Mons

`martin.lempereur@hotmail.be {florent.delgrange — alexis.lecoq}@student.umons.ac.be`

October 14, 2014

Ce rapport de planification est rendu dans le cadre du cours “Projet de Génie Logiciel” (dispensé par le Prof. *Tom Mens* en année académique 2014-2015). Le but de ce rapport est d’expliquer quels sont les objectifs du projet, quelles sont les différentes tâches à réaliser et planifier ces différentes tâches.

## **1 Introduction**

### **1.1 Objectifs**

Le travail s'inscrit dans le cadre du projet de Génie logiciel.

Le travail consiste à concevoir un jeu de rôle dont l'univers est celui de l'Université.

Nous concevrons donc une application java en décomposant la réalisation en plusieurs étapes clés.

### **1.2 Exigences fonctionnelles**

Nous devons implémenter au moins une quête principale et secondaire de l'année d'étude BAC2 et un framework permettant au joueur de réaliser les différentes quêtes implémentées.

### **1.3 Exigences non-fonctionnelles**

L'application doit être exécutable sur les systèmes exploitation Linux, Mac et Windows.

Le framework pourra supporter l'ajout de quêtes, de caractéristiques et même de classes réalisées par d'autres personnes ayant respecté l'interface commune.

### **1.4 Contraintes de temps**

Les dates importantes sont :

Mardi 14 octobre 2014 : date de remise pour la phase 1 : Rapport de planification et cahier des charges.

Dimanche 30 novembre 2014 : date de remise pour la phase 2 (rapport de modélisation et maquette de l'interface utilisateur) .

Fin de la semaine du 10 ou début de la semaine du 17 décembre 2014 : réunions d'inspection de modélisation.

Jeudi 3 avril 2014 : date de remise de la phase 3 : Implémentation.

Les dates pour la remise de la phase 4 et de la défense orale et des tests d'acceptation sont encore à déterminer.

Remarque : du lundi 22 décembre au vendredi 2 janvier, le blocus commence, il sera donc extrêmement difficile d'être productif pendant cette période.

### **1.5 Contraintes de budget**

Aucun achat n'est prévu. De plus, tous les logiciels indispensables à la réalisation du projet sont soit gratuits, soit disponibles avec une clé académique sur moodle.

## 2 Ressources

### 2.1 Les ressources humaines (personnel)

nom	rôle	durée
Florent Delgrange	développeur	environ 8 mois
Martin Lempereur	développeur	environ 8 mois
Alexis Lecoq	développeur	environ 8 mois
Tom Mens	Titulaire du projet	
Mathieu Goeminne	Enseignant	
Romuald Deshayes	Assistant	

**Table 1.** Ressources humaines.

### 2.2 Les ressources logicielles

Les logiciels utilisés dans le cadre du projet sont :

Gantt Project (gratuit), utilisé pour réaliser les diagrammes de Gantt et de PERT. <http://www.ganttproject.biz/>

Visual Paradigm (licence académique), utilisé pour réaliser les diagrammes lors de la phase 2 (modélisation ; diagramme de cas d'utilisation, de classe, d'état, de séquence,...)

<http://www.visual-paradigm.com/>

IntelliJ (licence académique), environnement de développement. <https://www.jetbrains.com/idea/>

Eclipse (gratuit), environnement de développement. <https://www.eclipse.org/>

Git (gratuit), logiciel de gestion de versions. <http://git-scm.com/>

Maven (gratuit), gestion et automatisation de production des projets logiciels Java.

<http://maven.apache.org/>

Vim (gratuit), éditeur de texte. <http://www.vim.org/>.

Kile (gratuit), éditeur de texte pour les documents écrits en Latex. <http://kile.sourceforge.net/>

JUnit (gratuit), bien qu'il soit intégré par défaut dans Eclipse et IntelliJ, il est utile de spécifier que nous utilisons ce framework pour réaliser nos tests unitaires. <http://junit.org/>

LibGDX (gratuit), framework utilisé pour concevoir l'interface graphique. <http://libgdx.badlogicgames.com/>

Tiled Map Editor (gratuit), outil ayant pour objectif de créer des cartes où le joueur pourra se déplacer (interface graphique). <http://www.mapeditor.org/>

### 2.3 Les ressources matérielles

Nom	Systeme d'exploitation	Memoire	Processeur	Carte graphique	Disque dur
Lempereur Martin	Linux	2 Go	Intel Core 2 Quad CPU Q6600 @ 2.40GHz 4		300 Go
Delgrange Florent Pc 1	Windows 8.1 pro	8 Go 1600 MHz DDR3	Intel Core i5 3470 CPU @ 3.20 GHZ	His Radeon R9 280X	1To
Delgrange Florent Pc 2	Mac OS X 10.9.5	4 Go 1067 MHz DDR3	2.53 GHz Intel Core 2 Duo	NVIDIA GeForce 9400M 256 Mo	
Lecoq Alexis	Smoby	VTech	2Ko		

**Table 2.** Ressources materielles

### 3 Analyse des risques

#### 3.1 Identification des risques

*Quels sont les risques potentiels du projet? Classifiez les risques par catégorie (par exemple les risques liés au personnel, au produit, au projet; d'autres classifications sont permises). Distinguez les risques génériques (au moins 4), applicables à tout projet (informatique), des risques spécifiques (au moins 4) pour votre propre projet. Donnez une description textuelle de chaque risque.*

*Prioritisez les risques selon leur importance, en fonction de leur probabilité et sévérité. Vous devez justifier la probabilité et sévérité de chaque risque. Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser une table pour résumer les risques retenus, comme par exemple la Table 3.*

#### 3.2 Gestion des risques

Risque	Probabilité	Sévérité
1 : Perte de code	basse	sérieuse
2 : Livrable final non terminé ou incomplet.	modérée	sérieuse
3 : Code défectueux	haute	sérieuse
4 : Problème de compatibilité.	modérée	sérieuse
5 : Abandon de la part d'un des collaborateurs	basse	sérieuse
6 : Code incomplet	modérée	sérieuse
7 : Une des personnes est absente ou malade.	haute	tolérable
8 : Incompréhension d'un problème	haute	tolérable
9 : Problèmes d'horaires ou de communication	haute	tolérable

**Table 3.** Analyse des risques.

Risque	Comment éviter	
1	Utilisation d'un gestionnaire de versions	Comparer no
2	Vérifier avant l'envoi si le livrable est complet	Relire l'énoncé
3	Effectuer régulièrement des tests unitaires	Essayer
4	Tester le code sur plusieurs environnements	Demander à un collabor
5	Connaître le travail effectué par chaque membre et savoir comment bien le répartir	
6	Rédiger une bonne javadoc et comparer la doc avec l'énoncé	Tester toute
7	Connaître le travail effectué par chaque membre et savoir comment bien le répartir	
8	Améliorer son niveau d'anglais	Essayer d
9	Réunion et organisation au sein du groupe pour fixer des horaires	Demander

**Table 4.** Gestions des risques.

## 4 Répartition du travail

### 4.1 Work Breakdown Structure

Nom	Date de début	Date de fin	Responsable
☞ Phase 2 : conception et modélis...	14/10/14	30/11/14	Alexis, Florent, Martin
• Maquette de l'interface utilis...	14/10/14	25/11/14	Alexis, Florent, Martin
• Diagramme de cas d'utilisati...	14/10/14	21/10/14	Alexis, Florent, Martin
• Diagramme de classe	14/10/14	04/11/14	Alexis, Florent, Martin
• Diagramme d'état	05/11/14	14/11/14	Alexis, Florent, Martin
• Diagramme de séquence	15/11/14	25/11/14	Alexis, Florent, Martin
• Rapport de modélisation	26/11/14	30/11/14	Alexis, Florent, Martin
☞ Phase 3 : Implémentation	17/12/14	03/04/15	Alexis, Florent, Martin
• Implémentation	17/12/14	17/03/15	Alexis, Florent, Martin
• Test unitaires + correction de...	17/12/14	24/03/15	Alexis, Florent, Martin
• Javadoc	17/12/14	24/03/15	Alexis, Florent, Martin
• Manuel d'utilisation	18/03/15	03/04/15	Alexis, Florent, Martin
• Rapport d'implémentation	25/03/15	03/04/15	Alexis, Florent, Martin
• Phase 4 : Intégration	06/04/15	29/05/15	Alexis, Florent, Martin

**Fig. 1.** Tableau des tâches.

Remarque : la répartition du travail ainsi que les dates ne sont pas définitives.

### 4.2 Etapes clés

Date	étape clé	Livrables
14 octobre 2014	Date de remise pour la phase 1	Rapport de planification et cahier des charges
30 novembre 2014	Date de remise pour la phase 2	Rapport de modélisation et maquette de l'interface utilisateur.
10 au 17 décembre 2014	Réunions d'inspection de modélisation	
3 avril 2014	Date de remise de la phase 3	Implémentation
?	Date de remise de la phase 4	Intégration
?	Défense orale, tests d'acceptation par les enseignants	

Table 5. Tableau d'étapes clés.

## 5 Ordonnancement

### 5.1 Diagramme GANTT

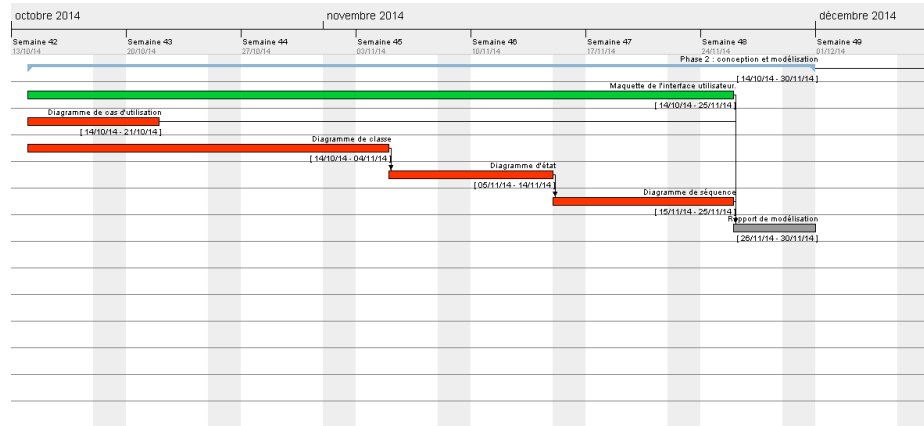
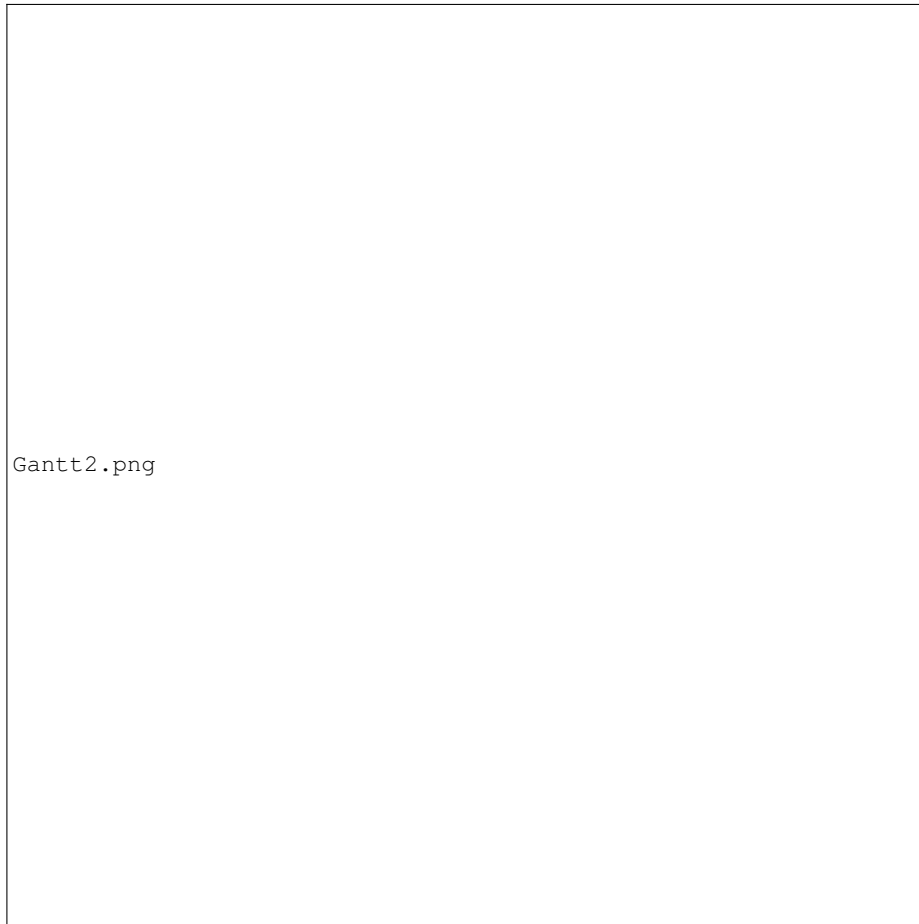


Fig. 2. Diagramme Gantt de la phase 1.



**Fig. 3.** Diagramme Gantt de la phase 2.

## **5.2 Diagramme PERT**

### **5.3 Analyse de l'ordonnancement**

*Analysez les diagrammes en calculant le chemin critique, les temps lâches (marge totale) et la marge libre (free float), tout en vérifiant que vous avez fait un bon choix. (Si non, vous devriez modifier votre ordonnancement afin de l'optimiser...) Justifiez votre décision.*

### **5.4 Surveillance**

*Expliquez comment vous comptez surveiller les retards éventuels du projet quand il est en cours de route. Quelle procédure allez vous suivre pour détecter et éviter ces retards? Qu'allez vous faire quand un retard se manifeste?*





Tâche	Durée (jours)	Effort	Earliest Start	Latest Start	Slack Time	Free Float
Diagramme de classes	16	Eleve	14/10/14	14/10/14	0	0
Diagramme de cas d'utilisation	6	Moyen	14/10/14	24/11/14	41	41
Diagramme d'états	8	Moyen	05/11/14	05/11/14	0	0
Diagramme de séquences	7	Moyen	15/11/14	15/11/14	0	0
Maquette de l'interface	31	Eleve	14/10/14	14/10/14	0	0
Rapport de modélisation	5	Moyen	26/11/14	26/11/14	0	0
Implementation	65	Eleve	17/12/14	17/12/14	0	0
Javadoc	70	Faible	17/12/14	17/12/14	0	0
Tests unitaires	70	Eleve	17/12/14	17/12/14	0	0
Manuel d'utilisation	13	Faible	18/03/15	18/03/15	0	0
Rapport d'implémentation	8	Moyen	25/03/15	25/03/15	0	0

**Table 6.** Informations temporelles importantes sur les tâches.