

Polytechnique Montréal

Département de génie informatique et génie logiciel

LOG 2990:

Projet de logiciel d'application Web

Rapport de gestion

PolyDessin

Par l'équipe: 20

Remis par:

BEN SALEM Salem

CHARARBSISSY Lynn

KHAIRALLAH GHARBI Mohamed

MELLOUK Souhaila

MESTON Thibault

YOUNES Mourad

Date:

1 Octobre 2019

Introduction :

Dans le cadre du cours LOG2990, plusieurs connaissances acquises au cours de notre parcours universitaire ont été mises en pratique. En effet, le projet consiste à créer une application Web basée sur le dessin vectoriel, nommé polydessin. En équipe, on a pu concevoir, réaliser et tester plusieurs fonctionnalités afin de concevoir la meilleure version possible du sprint 1. Pour cela, le travail a été réparti en plusieurs tâches qu'on a pu se partager. Plusieurs difficultés ont été rencontrées lors de ce travail puisque de nouveaux outils ont été introduits à ce projet tel que SVG. Cependant, on a pu faire face à ces situations et finir le projet dans les délais.

1) Métriques temporelles

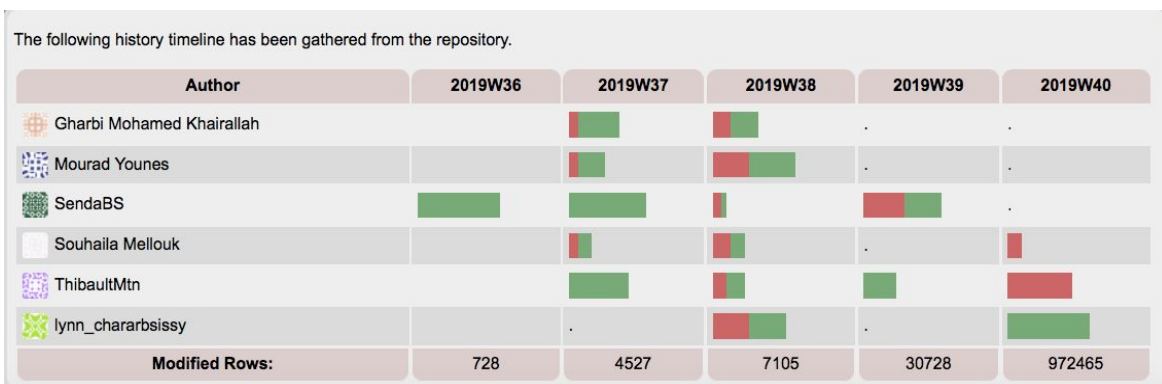
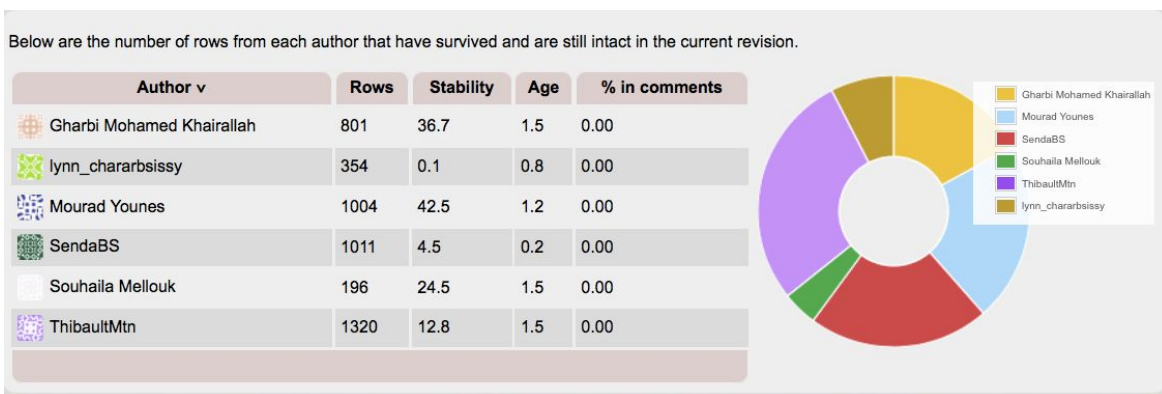
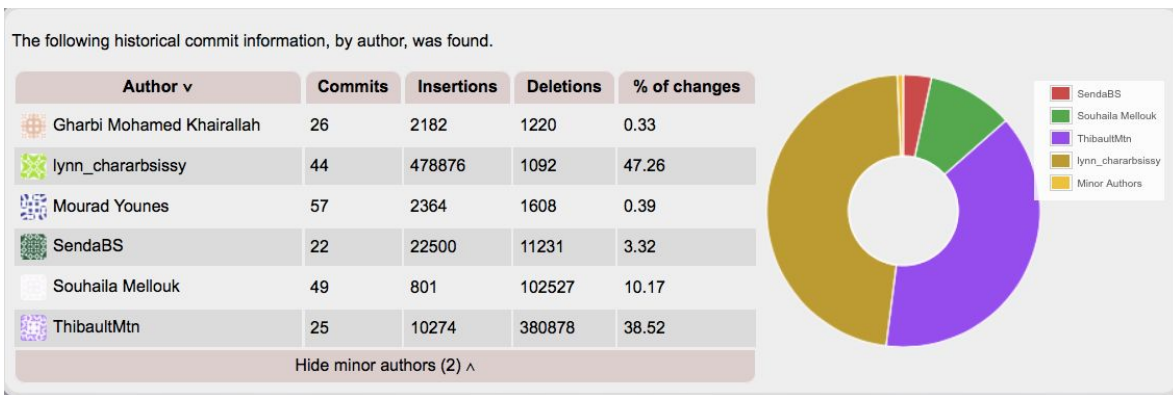
On a pu approximer le temps par tâche grâce à l'utilisation de l'outil Clockify. Les données ont été regroupées dans le tableau ci-dessous

1.1) Métrique n1: Temps consacré pour chaque type de tâche par carte

Tableau 1 : Temps consacré pour chaque type de tâche par carte

Carte	Temps estimé	Développement	Débogage	Révision et réécriture du code	Écriture de tests	Autres	Temps total	Différence entre temps estimé et temps réel
Vue de dessin	5	15	1	3	-	1	20	15
Architecture du projet	10	35	10	4	3	2	54	44
Point d'entrée dans l'application	5	7	1	1	2	1	12	7
Outil - Applicateur de couleur	4	16	5	5	2	1	29	25
Outil - Crayon	8	15	3	1	2	3	24	16
Créer un nouveau dessin	5	10	5	5	9	1	30	25
Outil - Pinceau	5	11	2	2	1	1	17	12
Outil - Rectangle	6	15	3	2	5	1	26	20

Un autre métrique importante à prendre en considération est la différence entre le temps estimé et le temps réel, qui est non négligeable. En effet, comme le montre le tableau ci-dessus, la différence entre les 2 temps relevés est très grande.



Les métriques qu'on a pu obtenir ne sont pas très représentatives. En effet, plusieurs ajouts ont été causés par l'ajout du "node_modules" sur le dépôt Git. Également, on a du le supprimer ce qui a influencé nos métriques.

2.4) Métrique n8: Pourcentage de complétion des cartes par sprint et par semaine & Métrique n9: Pourcentage des cartes complétées par sprint et par semaine

Tableau 5: Pourcentage de complétion des cartes par semaine

Carte	Semaine 1- Du 2 au 6 septembre	Semaine 2 - Du 9 au 13 septembre	Semaine 3 - Du 16 au 20 septembre	Semaine 4 - Du 23 au 27 septembre
Vue de dessin	25%	90%	100%	100%

Architecture du projet	-	75%	100%	100%
Point d'entrée dans l'application	60%	100%	100%	100%
Outil - Appliqueur de couleur	-	-	-	
Outil - Crayon	-	-	100%	100%
Outil - Pinceau-	-	-	100%	100%
Outil - Rectangle	-	-	100%	100%
Créer un nouveau dessin	-	50%	85%	100%

=> Pourcentage des cartes complétées à la fin du sprint: 100%

2) Discussions et conclusion:

L'analyse de nos métriques nous guide pour nos prochains sprints. Cette étude a influencé nos prises de décision et nos actes réalisés. Pour la suite, on envisage d'être plus rapide et d'essayer de faire des merges le plus possible tout en se fixant une méthode de codage afin de pas perdre du temps à réécrire du code.

D'un point de vue relationnel, tout se passe bien pour l'instant. On utilise un groupe facebook afin d'informer le groupe des évolutions quotidiennes du projet. Aussi, on fait en sorte de se rencontrer chaque lundi en après-midi et une demi-journée les week-ends pour avancer ensemble.