

Conduite de projet

Rapport du projet

Clément BADIOLA Samuel DA SILVA Reda LYAZIDI
Ladislav MARSIK Alexandre PERROT
Client : Hugo BALACEY

4 novembre 2012

Introduction

Ce document est le rapport d'un projet de conduite de projet effectué par un groupe de 5 étudiants dans le cadre de leur deuxième année de Master.

Le projet concerne blablabla. Il s'agissait de développer des fonctionnalités dans le cadre blablabla et des bonnes pratiques blabla.

Mots-clés : conduite de projet, agile, scrum, gestion

Table des matières

Introduction	i
1 Gestion de projet	1
1.1 Gestion de projet	1
1.1.1 Pré-requis du projet	1
1.1.2 Mise en place des outils	1
1.1.3 Description du déroulement projet	1
2 Cahier des charges	2
2.1 Besoins non-fonctionnels	2
2.1.1 exemple (refactoring)	2
3 Architecture	3
3.1 Diagramme des cas d'utilisation	3
3.2 Les classes	3
4 Travail	5
4.1 Travail	5
4.1.1 L'explorateur de fichiers	5
4.1.2 L'interaction avec un examen	5
4.2 Tests	5
4.2.1 Test 1	5
5 Bilan	6
5.1 Bilan	6
5.1.1 Échecs	6
5.2 Si c'était à refaire...	6

Chapitre 1

Gestion de projet

Sommaire

1.1	Gestion de projet	1
1.1.1	Pré-requis du projet	1
1.1.2	Mise en place des outils	1
1.1.3	Description du déroulement projet	1

1.1 Gestion de projet

1.1.1 Pré-requis du projet

1.1.2 Mise en place des outils

1.1.3 Description du déroulement projet

Chapitre 2

Cahier des charges

Sommaire

2.1	Besoins non-fonctionnels	2
2.1.1	exemple (refactoring)	2

2.1 Besoins non-fonctionnels

2.1.1 exemple (refactoring)

Le refactoring consiste à retravailler un code source dans le but d'améliorer sa lisibilité et son efficacité, et de simplifier sa maintenance. L'introduction de nouveaux patterns induit le besoin de refactoriser souvent le code afin de simplifier le codage et la compréhension. En plus d'un simple nettoyage, cela nous amène à vérifier que notre architecture répond toujours aux objectifs fixés.

L'objectif est bien sûr d'obtenir un gain de clarté, de lisibilité, de maintenabilité, et probablement de performances. Nous pouvons ainsi continuer l'ajout de fonctions sur une base saine.

Chapitre 3

Architecture

Sommaire

3.1 Diagramme des cas d'utilisation	3
3.2 Les classes	3

L'architecture constitue un des éléments les plus importants pour le développement d'une bonne application. Voici les concepts sur lesquels nous nous appuyons pour réaliser une architecture cohérente :

- Garder une architecture la plus simple possible. Chaque classe représente quelque chose de précis.
- Ranger les méthodes dans les bonnes classes.
- Limiter les attributs des classes afin de limiter les bugs.
- Limiter les dépendances externes et au langage. Les langages évoluent vite et il peut être parfois intéressant de pouvoir passer une application sur un autre langage.

3.1 Diagramme des cas d'utilisation

Nous avons réalisé un schéma des cas d'utilisations, visible en figure [3.1 page suivante](#) afin de synthétiser les besoins de l'utilisateur, pour offrir une vision simplifiée du système. Nous rappellerons brièvement les fonctionnalités par la suite.

Cas 1

Le client peut ...

Cas 2

Le client peut ...

3.2 Les classes

Le diagramme global des classes de l'architecture a été réalisé à l'aide du logiciel *Architexa* intégré à *Eclipse*.



FIGURE 3.1 – Diagramme de cas d'utilisation

Chapitre 4

Travail

Sommaire

4.1	Travail	5
4.1.1	L'explorateur de fichiers	5
4.1.2	L'interaction avec un examen	5
4.2	Tests	5
4.2.1	Test 1	5

4.1 Travail

4.1.1 L'explorateur de fichiers

4.1.2 L'interaction avec un examen

4.2 Tests

Afin de garantir la fiabilité de nos livrable, nous réalisons une série de tests unitaires et de tests fonctionnels. Les tests unitaires nous permettent de nous assurer du bon fonctionnement de certaines parties déterminées du logiciel.

4.2.1 Test 1

Nous réalisons un ensemble de tests de blablabla. afin de blabla.

Chapitre 5

Bilan

Sommaire

5.1	Bilan	6
5.1.1	Échecs	6
5.2	Si c'était à refaire...	6

5.1 Bilan

En conclusion, nous pouvons dire que le bilan général est plutôt bon. Nous avons globalement satisfait les besoins client tout en réalisant nos objectifs initiaux en terme de blablabla.

Au niveau de l'architecture, les méthodes sont restées simples, ce qui limite selon nous les sources de bugs. Nous limitons les dépendances avec les bibliothèques Java. L'application est donc plus maintenable et évolutive.

5.1.1 Échecs

Malgré ce bilan positif, nous déplorons blablabla.

5.2 Si c'était à refaire...

Si c'était à refaire, nous aborderions le problème différemment. En incluant nos connaissances en gestion de projets, nous pourrions aborder les problèmes liés à la complexification des phases d'intégration. En connaissant les patterns aux sein d'une équipe, nous aurions pu mesurer les effets de leur utilisation dans le cadre d'un projet utilisant les méthodes agiles, comme l'*XP* par exemple.

Table des figures

3.1 Diagramme de cas d'utilisation	4
--	---

Rapport de projet de conduite de projet.
DIAMS or Neko tablet.
Master 2, 2012

Les sources de ce rapport sont disponibles librement sur <https://github.com/mr-nours/rapport-cp>.