

DOSSIER DE GESTION DE PROJET

SAE – GRAMA : Graph MAP Analysis

Nom de l'établissement : IUT Lyon 1

Nom du projet : Graph MAP Analysis

Responsables du projet :

- IDRISSE SALL
- ARO RANDRIAMANANTENA

Adresse établissement : 92 Bd Niels Bohr, 69100 Villeurbanne

Téléphone :

- 04 72 69 20 00 (IUT Lyon 1)
- 07 84 89 28 50 (ARO RANDRIAMANANTENA)
- 07 63 48 56 86 (IDRISSA SALL)

Email :

- aro.randriamanantena@etu.univ-lyon1.fr (ARO RANDRIAMANANTENA)
- idrissa.sall@etu.univ-lyon1.fr (IDRISSA SALL)

MOA :

- ☐ DEPARTEMENT INFORMATIQUE IUT-LYON1
- ☐ ARO RANDRIAMANANTENA
- ☐ IDRISSE SALL

MOE :

- ☐ ARO RANDRIAMANANTENA
- ☐ IDRISSE SALL

Encadrement :

- ☐ BELFADEL ABDELHADI
- ☐ BARON ARIANE
- ☐ BRIGUET JOSEPH
- ☐ JALOUX CHRISTOPHE
- ☐ BARHAMGI MAHMOUD
- ☐ BELKHATIR MOHAMMED

Approche incrémentale itérative

gestion projet= savoirs + techniques + outils => atteindre les objectifs PCD

Intitulé du projet:

Analyser une carte représentée par un graphe

Contexte du projet:**contexte du besoin****Gestion de projet****Liste de diffusion**

Nous avons décidé d'utiliser Git pour le développement de l'application car Git permet d'avoir accès à l'historique des modifications pour l'intégralité du projet

outils

L'utilisation du langage java et de IHM pour le développement des interfaces a été privilégiée par L'iut(à changer). En plus de ces deux nous utiliserons d'autres outils que nous trouvons utiles pour mener à bien notre projet

Liste des outils :

- ❑ Gestion de versions : Nous utilisons le gestionnaire de version décentralisé Git.
- ❑ IDE : Pour des raisons pratiques nous utiliserons Netbeans avec les plugins d'intégrations. C'est un IDE est très intéressant pour la conception de la partie graphique d'une application.
- ❑ Calendrier : Google Calendar
- ❑ Édition collaborative : Google Docs
- ❑ Gantt : Google Drive avec l'extension Ganttter
- ❑ Discord: pour une communication instantanée entre les membres de l'équipe

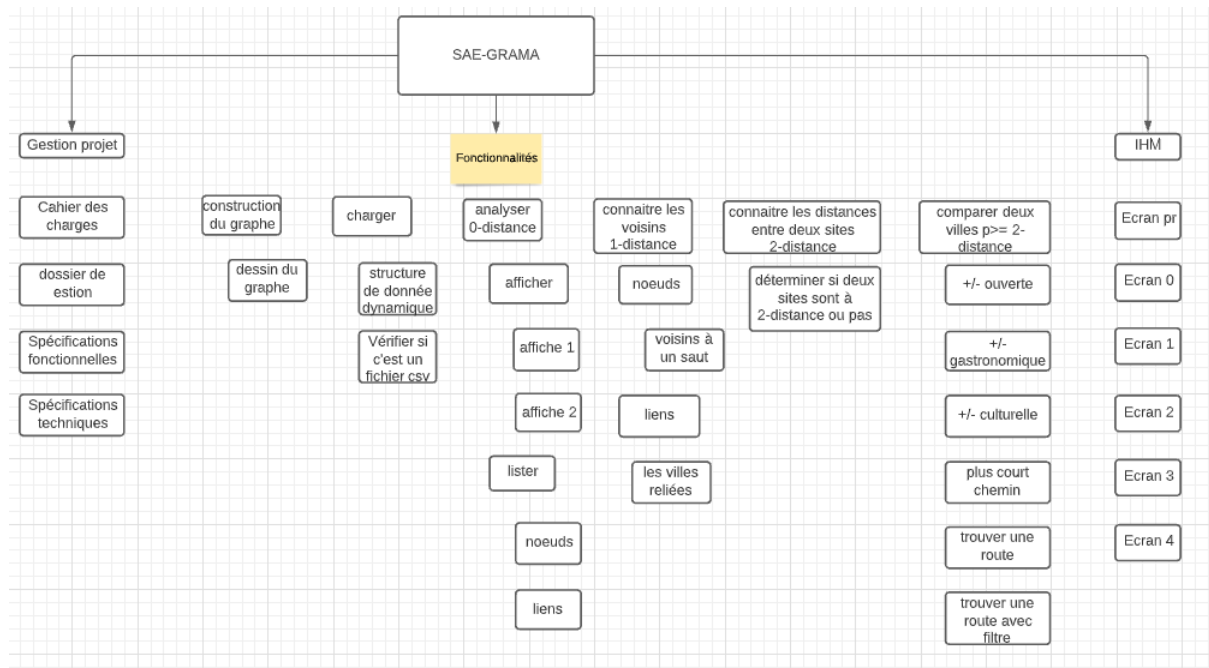
Méthodologie projet

Présentation

La méthodologie agile est une approche ayant vu le jour en 2001 par le manifeste pour le développement agile des logiciels. Le développement se fait par itération successive et intègre les changements.

La méthode Agile recommande de se fixer des objectifs à court terme. Le projet est donc divisé en plusieurs sous-projets. Une fois l'objectif atteint, on passe au suivant, et ce jusqu'à l'accomplissement de l'objectif final. Cette approche est plus flexible. Puisqu'il est impossible de tout prévoir et de tout anticiper, elle laisse la place aux imprévus et aux changements. Nous avons pris Scrum à l'instar de La méthode d'agile au lieu de Kanban car cette approche s'organise autour de cycles courts, qu'on appelle communément des itérations. Et à chaque nouveau sprint c'est à dire itération, l'équipe doit se réunir et lister les tâches à exécuter.

WBS(au jour du 15/03/2022). à ajouter : conception développement test

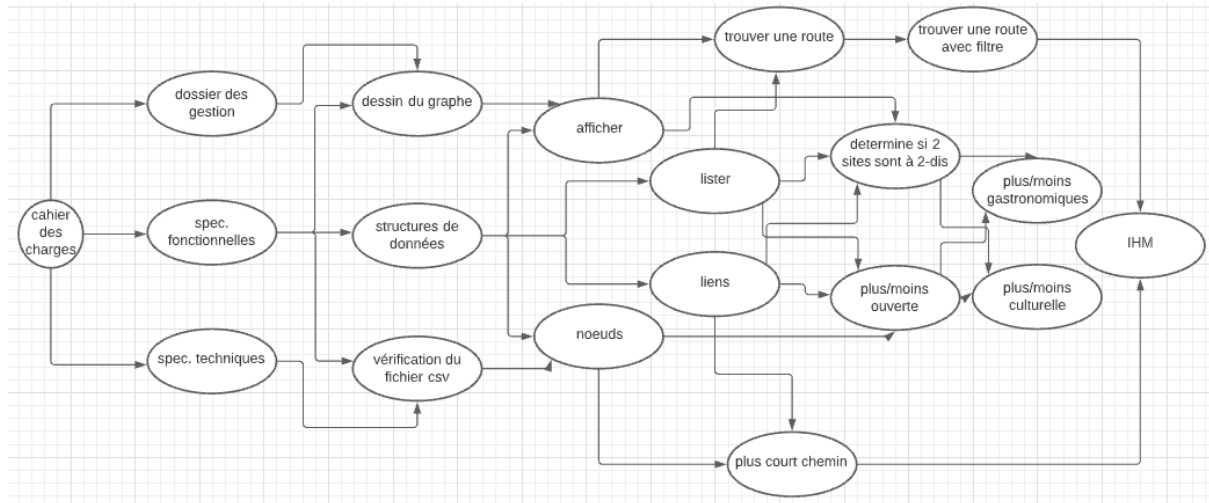


Matrice des responsabilités

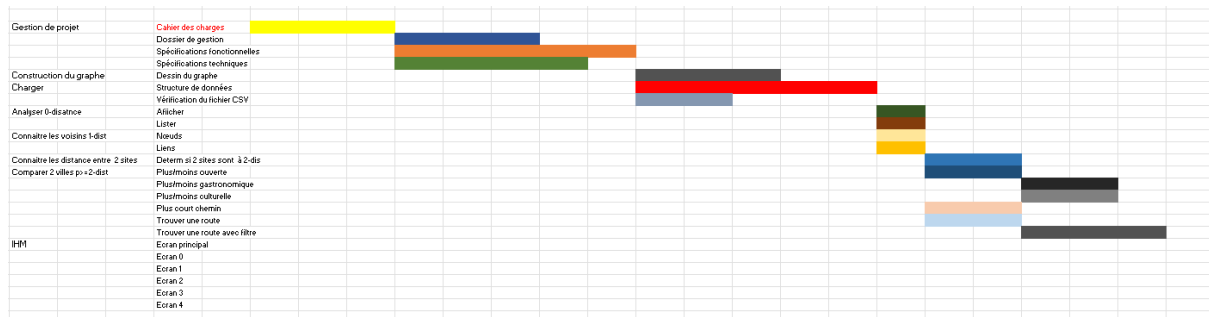
I:informed, R: responsable, A: accountable, C: consulted

	chef de projet	chef d'équipe	Développeur
Gestion de projet	R	C	I
construction du graphe	I	R	C
fonctionnalités	C	A	R
IHM	I	A	R
développement	C	A	R
tests unitaires	I	A	R

PERT



GANTT



Pré-sprint #1

Tâches

☐ #1 Outils :

- ☐ 1.1 Mise en place des outils de développement.
- ☐ 1.2 Prise en main des outils.

☐ #2 Prise en main des technologies :

- ☐ 2.1 Préparation des tutoriaux AGL.
- ☐ 2.2 Préparation des tutoriaux des logiciels de gestion de versions GitLAB

- ☐ 2.3 Préparation des tutoriaux NetBeans.
- ☐ 2.4 Préparation des tutoriaux des tests.
- ☐ #3 Gestion de projet :
 - ☐ 3.1 Production du document des cahiers de charges.
 - ☐ 3.1 Production du document d'analyse des spécifications fonctionnelles.
 - ☐ 3.1 Production du document d'analyse des spécifications techniques.
- ☐ #4 Organisation du Sprint#1 :
 - ☐ 4.1 Découpage en tâches.
 - ☐ 4.2 Affectation des ressources.
 - ☐ 4.3 Chiffrage des tâches.
 - ☐ 4.4 Détail des tâches.
 - ☐ 4.5 Validation de l'organisation du Sprint#1

Sprint #1

Lots et Tâches

Lot #1 : Gestion de projet

Liste des tâches

- ☐ #1.1 Analyse des besoins
- ☐ #1.2 Cahier des charges
- ☐ #1.3 Dossier des gestion

Lot #2 : Spécifications

Liste des tâches

- ☐ #2.1 spécifications fonctionnelles
- ☐ #2.2 spécifications techniques

Lot #3 : Graphes

Liste des tâches

- ☐ #3.1 Dessin du graphe
- ☐ #3.2 Revoir les notions de base sur les graphes en maths

Livrables

- ☐ Le cahier des charges
- ☐ Le dossier de gestion de projets
- ☐ Les spécification de solution

Sprint #2

Lots et Tâches

Lot #4 : Structure de donnée

Liste des tâches

- ☐ #4.1 Revoir les structures de données qui existent
- ☐ #4.2 Choix définitif de la structure de donnée
- ☐ #4.3 Chargement du graphe
- ☐ #4.3 Remplissage du graphe

Lot #5 : fonctionnalités

Liste des tâches

- ☐ #5.1 Développer les fonctions
- ☐ #5.2 Tester les fonctions
- ☐ #5.3 Implémenter les fonctions

Livrables

- ☐ Le code source de l'application
- ☐ L'application sous un fichier exécutable
- ☐ Les différents algorithmes implémentés