



PLAN D'ASSURANCE QUALITE

PROJET GL : Jeu Vidéo

Réalisé par :

WESLATI Amal & SABIHI Naoufal

	Nom et prénom	Affiliation	Contact
Auteur principal	WESLATI Amal	M1 Informatique	wesleti.amal@gmail.com
	SABIHI Naooufal	M1 Informatique	
Chef du projet	RHAZI Amine	M1 Informatique	amine.rhazi@gmail.com
Approbateurs			

Livré le 15/10/2014	Approuvé le 17/10/2014	Validé le 17/10/2014
---------------------	------------------------	----------------------

Entité	Nom et prénom	Mode de distribution
A :	YACOUB Aznam	Mail
Copié à :	RHAZI Amine	Mail

Présentation Générale du PAQ.....	4
Définition des responsabilités de MOA(maitrise de l'ouvrage) et MOE(maitrise de l'oeuvre)	
Client.....	4
Procédure qualité	5
Nomenclatures et normes d'appellation	5
Logiciels utilisés	6
Procédure de développement communication	6
Gestion des risques.....	8

Présentation Générale du PAQ :

Le plan d'assurance qualité a pour but de définir les méthodes et outils utilisées par le projet, ainsi que les mesures à prendre et les étapes pour contrôler et s'assurer de la qualité du projet. Il définit l'ensemble des moyens mis en œuvre dans ce projet .

Ce document est destiné :

- * au client
- * membres du groupe

L'utilisation de ce PAQ doit permettre d'atteindre les objectifs suivants :

- Constituer une référence commune à tous les membres de l'équipe du projet. Il permettra d'assurer une bonne cohérence et une homogénéité dans les méthodes de travail.
- Garantir la qualité du produit et des prestations. Cette qualité s'exprime par des critères de qualité à respecter dans le cadre de ce projet.

Définition des responsabilités de MOA(maitrise de l'ouvrage) et MOE(maitrise de l'oeuvre) Client :

Notre projet nous a été proposé dans un cadre universitaire. Le maitre de l'ouvrage c'est le professeur qui est chargé du TP de Génie Logiciel, Monsieur YACOUB Aznam. Il y endosse son rôle premier, mais aussi celui du client commandant le jeu vidéo du foot, et du directeur de projet. Son rôle est de nous mettre dans une situation nous rapprochant de celle d'un ingénieur. Il joue aussi le rôle d'un tuteur en imposant le choix des technologies à utiliser et la version, les réunions ...

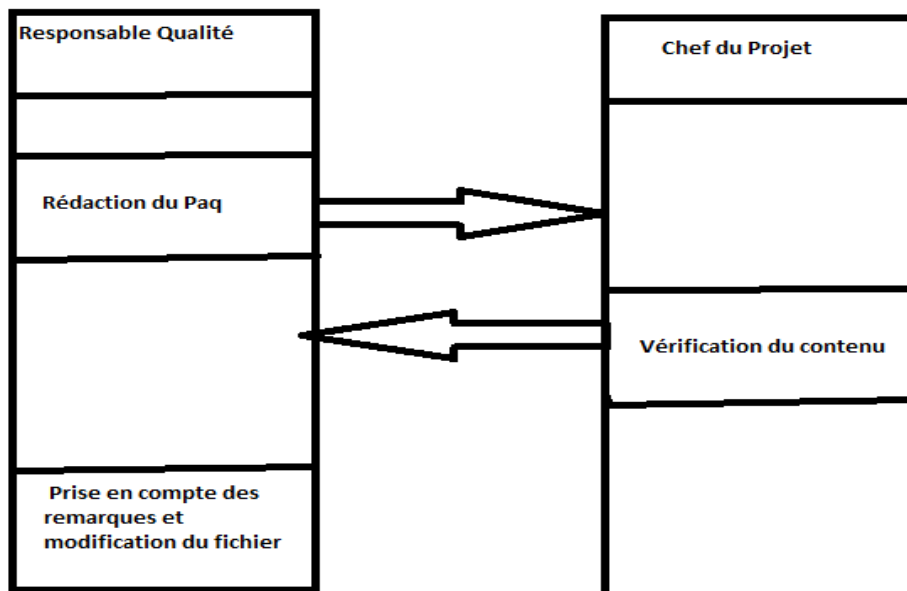
Pour la maitrise d'œuvre est confiée à un groupe de cinq étudiants du Master 1 Informatique :

En outre, un responsable d'équipe est nommé par le maire de l'ouvrage, son rôle est de communiquer avec la MOA (client ou directeur) pour répartir les tâches de chacun et d'organiser les réunions.

Procédure qualité :

L'établissement et les mises à jour du plan ainsi que le suivi de son application sont la responsabilité du responsable qualité projet. La coordination des actions à entreprendre pour la bonne exécution du plan relève de la responsabilité du chef de projet. Chaque membre participant à la mise en œuvre de ce projet doit se conformer au PAQ.

Les mises à jour du PAQ doivent être justifiées par une amélioration des conditions de déroulement du projet. Après la validation par le chef du projet, le chargé du PAQ doit établir les mises à jour et assurer sa diffusion auprès de l'équipe du projet.



Nomenclatures et normes d'appellation :

Tout document est nommé en fonction de la nomenclature suivante :

GL_PROJET2 - [nom du document] - [version du document] - [date(JJMMAAAA)].

Ainsi, par exemple, le nom du plan d'Assurance Qualité en sa première version et datant du 14 Octobre 2014 serait :

" GL_PROJET2-PAQ-V0-14102014 "

Logiciels utilisés :

Visual Studio : Visual Studio est un ensemble complet d'outils de développement permettant de générer des applications Web ASP.NET, des Services Web XML, des applications bureautiques et des applications mobiles. Visual Basic, Visual C++, Visual C# ...

Gant Project : GanttProject est un logiciel libre de gestion de projet écrit en Java, ce qui permet de l'utiliser sur de nombreux OS tel que Windows, Linux, MacOS.

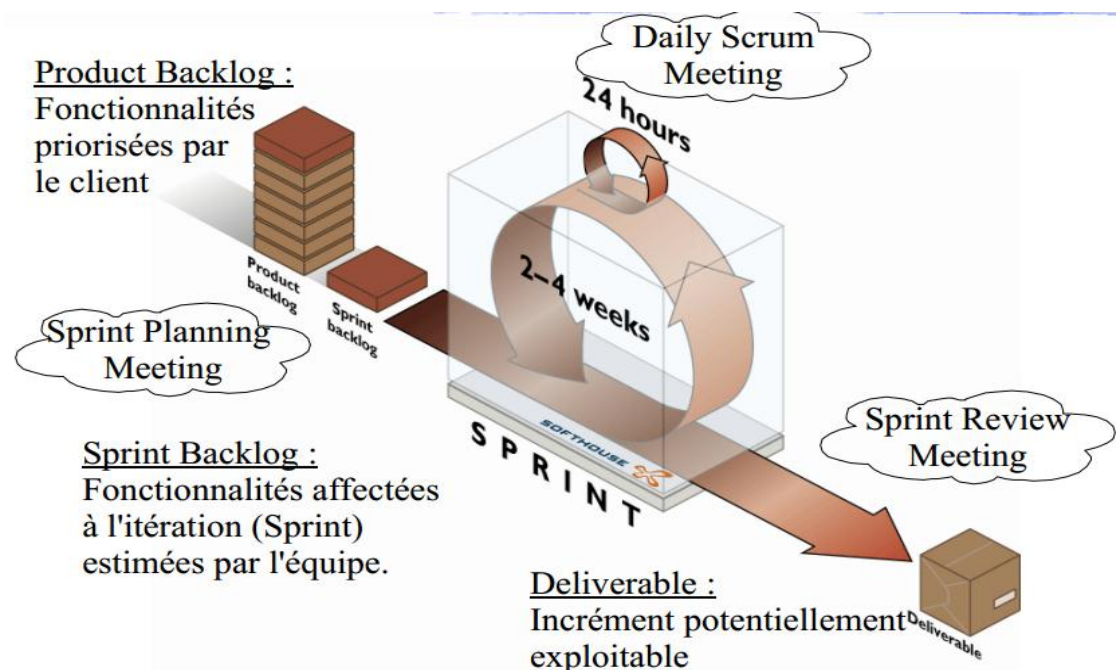
Framework QT : une API orientée objet et développée en C++ par Qt Development Frameworks, filiale de Digia. Qt offre des composants d'interface graphique (widgets), d'accès aux données, de connexions réseaux, de gestion des fils d'exécution, d'analyse XML, etc.

SVN :

Procédure de développement communication :

La méthode de développement mis en place dans le cadre du projet est la méthodologie scrum c'est une méthode Agile qui se base sur le principe de reproduire la plus grande valeur métier dans la durée la plus courte du logiciel qui fonctionne est produite à chaque sprint, c'est à dire toutes les 3 ou 4 semaines.

Le cycle de vie de notre logiciel :



Analyse des besoins :

Cette étape permet de prendre en compte les besoins du client ainsi que son cahier des charges, elle décrit l'existant, les attentes et les exigences générales exprimées par le client. Elle permet aussi de définir un planning prévisionnel, de mettre en place un environnement de programmation ainsi qu'une démarche qualité propre au sujet.

Spécifications :

Cette étape établit la spécification technique des besoins, elle définit un ensemble de fonctionnalité ainsi qu'un aperçu de l'interface homme-machine du programme final. Ces informations sont regroupées au sein du dossier de spécification

Conception :

Cette étape met en place l'organisation des différents éléments du système défini dans le dossier de spécification et des relations entre ces éléments. Dans le cadre de ce projet, la structure du système informatique sera représentée sous forme de graphiques UML tel que les diagrammes de classe, les diagrammes de séquence et les cas d'utilisation.

Développement :

C'est l'ensemble des activités liées à la création du logiciel. Cette étape correspond à la rédaction du code source du logiciel en rapport avec le dossier de spécification et le dossier de conception UML.

Tests unitaires :

Cette étape, en regard avec l'étape de conception permet de s'assurer du fonctionnement correct d'une partie du logiciel, elle permet de confronter une réalisation à sa spécification, et de s'assurer qu'elle fonctionne correctement en toutes circonstances. En cas d'anomalie ou de différence avec les résultats attendus, le programme sera modifié pour coller au mieux aux spécifications initiales.

Intégration :

Une fois que les développeurs ont chacun validé leurs développements lors des tests unitaires, cette étape va regrouper leurs modifications dans le cadre d'une livraison. Les tests d'intégration ont pour but de valider le fait que toutes les parties développées indépendamment fonctionnent bien ensemble de façon cohérente.

Validation :

Cette étape permet de vérifier si toutes les exigences client décrites dans le document de spécification sont respectées. Elle permet la livraison du logiciel final.

Gestion des risques :

La gestion des risques est une méthodologie qui consiste à examiner l'état d'un projet, à identifier les risques qui en menacent le bon déroulement et à agir pour réduire ces risques.

Elle se décompose en deux étapes :

- L'évaluation des risques

C'est le processus qui permet d'identifier et de mesurer les risques inhérents à un projet. Cette identification doit se baser sur des faits connus et approuvés par tous.

- La maîtrise des risques

C'est le processus qui permet la prise de conscience des parties intéressées et la mise en oeuvre des actions appropriées.

On peut citer quelques exemples de risques et comment il faut agir pour minimiser les dégâts :

- Le non-respect des fonctionnalités décrites dans la spécification -> Mise en place de test unitaires et test d'intégrations
- Mauvaise synchronisation des ressources -> Mise en place d'un SVN pour partager les ressources
- L'absence d'un membre du groupe par un empêchement -> diviser sa tâche sur les autres membres du même groupe

...