

Pierre BARBEY, Rayan GRIB, Paul LE CORRE et Brice PANIZZU



LOGO D'ADE CAMPUS

# Projet Tutoré

Cahier des charges technique et méthodologiques

## Logiciel d'emploi du temps

Git : [gitea@dwarves.iut-fbleau.fr:grib/PT2021-2022-emploiDuTemps.git](https://gitea@dwarves.iut-fbleau.fr:grib/PT2021-2022-emploiDuTemps.git)

*IUT Sénart-Fontainebleau*



## Table des matières

Introduction :	3
I. Présentation du projet	3
II. Technologies envisagées	3
III. Méthodologie de travail	6
IV. Test et organisation du code	6
V. Diagramme de Gantt	7
VI. Déploiement du logiciel	8

## Introduction :

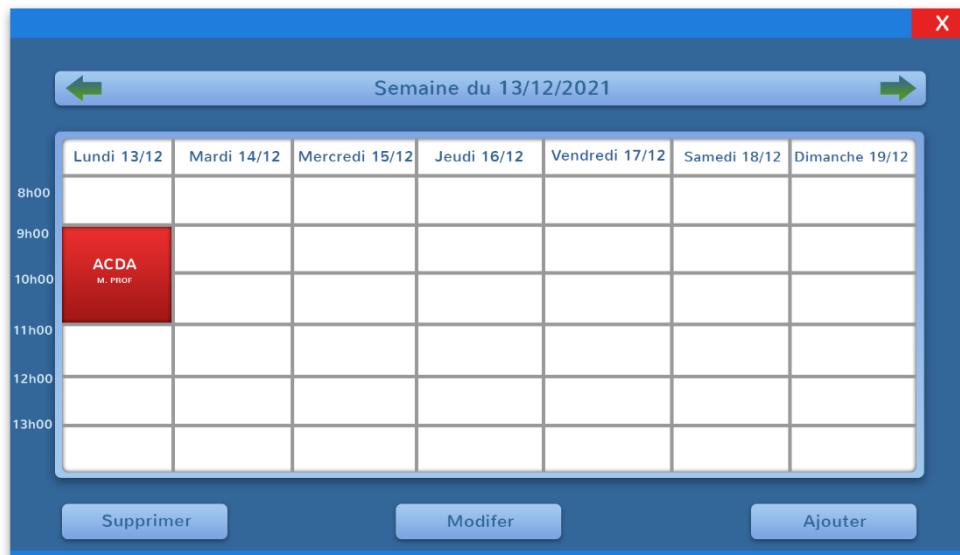
L'objet de ce document est de présenter le cahier des charges techniques et méthodologiques de notre projet. Dans ce document il sera présenté en détails les caractéristiques envisagées pour la réalisation notre projet et aura pour viser une personne ayant des connaissances en informatique.

### I. Présentation du projet

Nous avons décidé de créer un logiciel s'inspirant d'*ADE*. Ce projet aura donc comme objectif de développer un logiciel permettant de visualiser et de créer un emploi du temps pour une promotion ou un groupe.

### II. Technologies envisagées

Afin de réaliser ce projet on compte utiliser le langage C++ puisqu'on voulait apprendre un nouveau de plus le C++ très utilisé et efficace dans le développement logiciel comme nous l'a confirmé notre client Mr Hernandez. Ainsi que MariaDB pour la partie base de données car on l'a déjà familiarisé avec. De plus afin de développer notre projet on a décidé d'utiliser l'IDE code block puisque dans les vidéos et les sites utilisé afin d'apprendre ce langage, on nous conseillait de développer sur cet IDE. De plus on a pensé à utiliser pour la création de l'interface le Framework Qt puisque cet outil est spécialisé dans la conception de software de plus Mr Hernandez nous a confirmé que c'était un bon choix.



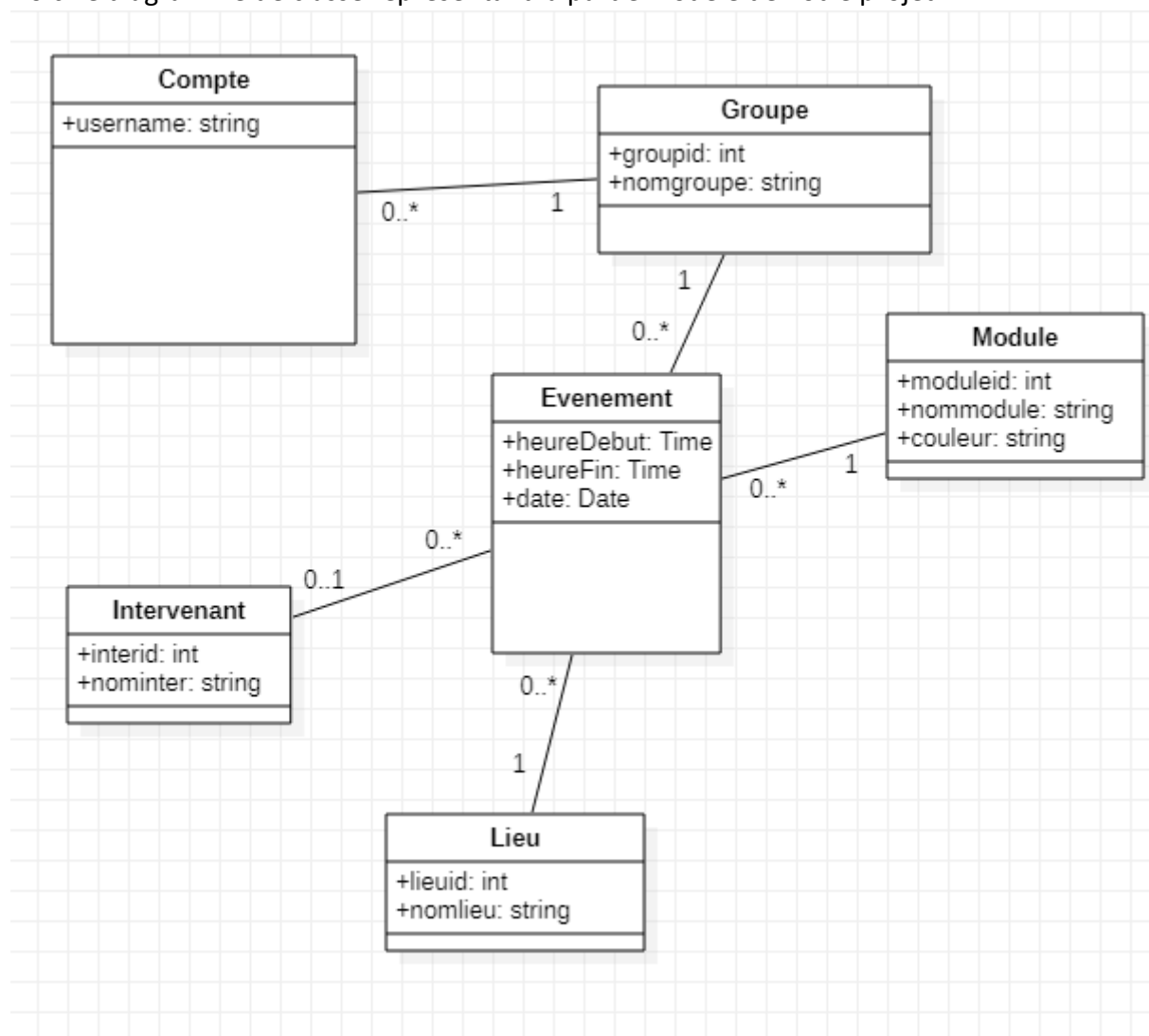
Voici un exemple de ce que pourrait être l'application en termes de design. Comme vous pouvez voir une case a une couleur (ici rouge) elle est choisie par le créateur de la case donc un administrateur. Les couleurs choisies sont plus plutôt sobres et simples pour que cela ne perturbe pas l'utilisateur.

Les boutons sont situés sur le bas pour et sont regroupés pour simplifier l'utilisation et ils ne sont pas nombreux pour toujours éviter la confusion.

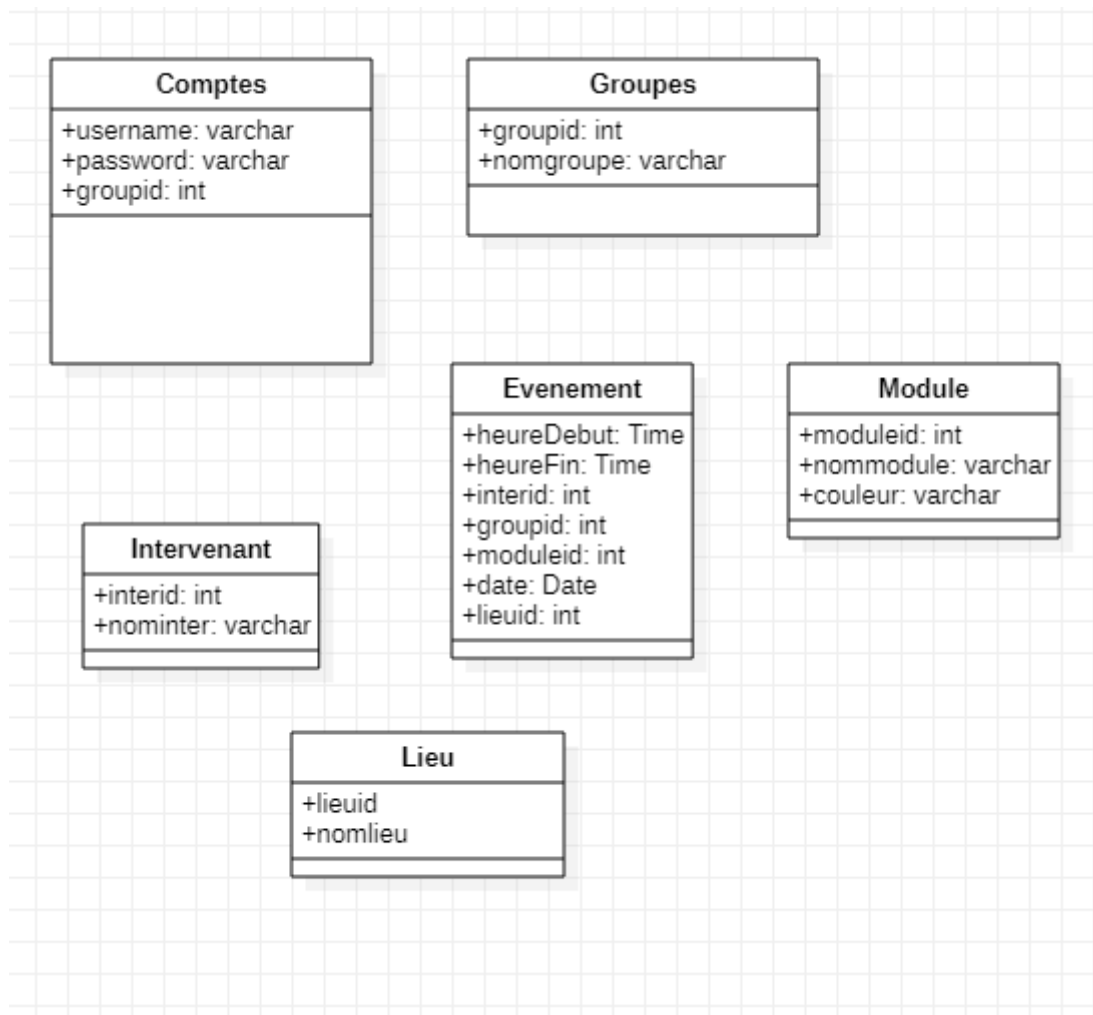
Des dégradés de couleurs seront utilisés pour un aspect esthétique pour rendre le logiciel pour moderne.

Le planning est au centre du fait que c'est le planning qui est doit être le centre de l'attention.

Voici le diagramme de classe représentant la partie modèle de notre projet.



Voici le diagramme métier de notre projet.



Afin de se connecter à ces bases de données on a prévu de faire une API web afin de sécuriser d'avantage les interactions avec la base de données.

### III. Méthodologie de travail

Nous comptons utiliser la méthode SCRUM avec des sprints toutes les semaines. Afin de faciliter cela nous avons décidé de se servir de *trello* afin de mieux se répartir les tâches.

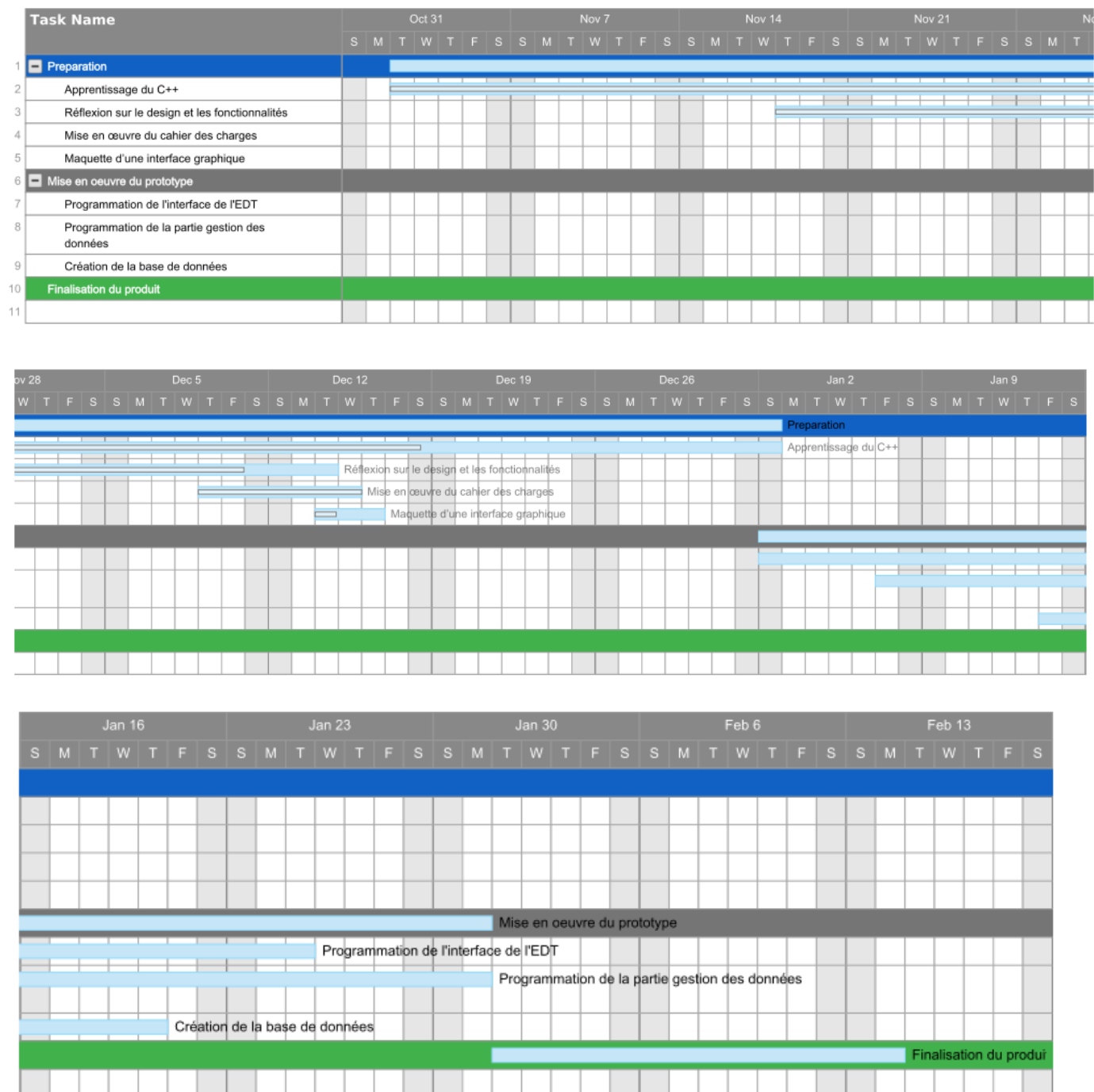
Notre équipe c'est répartie le travail de la sorte. Rayan est le SCRUM Master et s'occupe principalement de l'interface graphique, Brice est le *product owner* lui aussi chargé de la partie IHM, Pierre et Paul eux sont chargés de la partie fonctionnelle et de la gestion de la base de données. En quelque sorte on a séparé le projet en deux équipes. On a aussi entrepris de mettre en place un moment de *pair programming* tous les jeudis lors des heures de PT.

### IV. Test et organisation du code

Lors du développement de ce projet on a décider d'opter pour la documentation doxygen compatible avec le C++. Pour les tests il a été convenu que chaque semaine le samedi avant la réunion du dimanche, l'autre membre de l'équipe test le code effectué par son partenaire de travail.

## V. Diagramme de Gantt

Voici le diagramme de Gantt représentant l'avancement prévu (en bleu) et réel (en blanc) du logiciel d'emploi du temps



## VI. Déploiement du logiciel

Pour le déploiement du logiciel l'équipe s'est mis d'accord pour créer un site web afin de télécharger un exécutable du logiciel. De plus sur ce site web il y aura une documentation expliquant le fonctionnement de notre logiciel pour les utilisateurs.