

Gestion de Projet IceScrum



Romain Denis – CIN1B
Sébellion
9 Semaines
Xavier Carell

Table des matières

1	SPÉCIFICATIONS.....	3
1.1	TITRE.....	3
1.2	DESCRIPTION.....	3
1.3	MATÉRIEL ET LOGICIELS À DISPOSITION	3
1.4	PRÉREQUIS	3
1.5	CAHIER DES CHARGES.....	3
1.5.1	Objectifs et portée du projet	3
1.5.2	Caractéristiques des utilisateurs et impacts.....	3
1.5.3	Fonctionnalités requises (du point de vue de l'utilisateur).....	3
1.5.4	Contraintes.....	4
1.5.5	Travail à réaliser par l'apprenti.....	4
1.5.6	Si le temps le permet	4
1.5.7	Méthodes de validation des solutions	4
1.6	ÉLÉMENTS ÉVALUÉS.....	4
2	PLANIFICATION INITIALE.....	4
3	ANALYSE FONCTIONNELLE.....	4
4	CONCEPTION	4
4.1	ARCHITECTURE	7
4.2	MODÈLES DE DONNÉE	7
4.3	IMPLÉMENTATIONS SPÉCIFIQUES.....	8
5	RÉALISATION	8
5.1	ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL	8
5.2	PLANIFICATION DÉTAILLÉE	8
5.3	JOURNAL DE BORD	8
6	TESTS.....	8
6.1	STRATÉGIE DE TEST	8
6.2	DOSSIER DES TESTS.....	8
6.3	PROBLÈMES RESTANTS	8
7	CONCLUSION.....	8
7.1	BILAN DES FONCTIONNALITÉS DEMANDÉES.....	8
7.2	BILAN DE LA PLANIFICATION	9
7.3	BILAN PERSONNEL	9
8	DIVERS.....	9
8.1	JOURNAL DE TRAVAIL	9
8.2	BIBLIOGRAPHIE	9
8.3	WEBOGRAPHIE.....	9
9	ANNEXES	9

1 SPÉCIFICATIONS

1.1 Titre

A compléter par un titre court et pertinent, suivi d'un sous-titre qui donne une idée du domaine dans lequel le projet se place. Cela peut être une reprise ou compléter le titre de la première page ...

Exemple :

MyColoc

Une application mobile pour gérer les tâches à faire dans une colocation

1.2 Description

A compléter, par une explication du contexte, de la situation, des raisons générales de la mise en route d'un tel projet. Le lecteur doit pouvoir comprendre les motivations du lancement du projet...

1.3 Matériel et logiciels à disposition

A compléter par ce qui est nécessaire pour le démarrage ...

1.4 Prérequis

A compléter par une description des compétences, des connaissances et de la formation minimum pour être à même de réaliser le projet ...

1.5 Cahier des charges

1.5.1 Objectifs et portée du projet

A compléter. Il s'agit d'ébaucher des réponses aux questions de l'acronyme CQQCOQP (Combien, Quoi, Qui, Comment, Où, Quand, Pourquoi)

1.5.2 Caractéristiques des utilisateurs et impacts

A compléter... Il s'agit d'identifier le(s) profil(s) de(s) utilisateur-trice(s) type, et les conséquences que cela va avoir sur la conception (couleurs, ergonomie, utilisation, etc.)

1.5.3 Fonctionnalités requises (du point de vue de l'utilisateur)

A compléter par une espèce de mode d'emploi du produit. S'il s'agissait d'une montre, décrire qu'à part l'heure, il y aura la possibilité d'utiliser un chronomètre, un réveil, ...

1.5.4 Contraintes

Sécurité, backups, disponibilité, système utilisé, interfaces avec autres logiciels, etc.

1.5.5 Travail à réaliser par l'apprenti

Décrire à quoi doit ressembler le travail produit, ce qu'il faudra rendre ...

1.5.6 Si le temps le permet ...

Objectifs complémentaires au cas où le projet n'est pas assez ambitieux dans le temps imparti...

1.5.7 Méthodes de validation des solutions

Comment les tests vont être entrepris, quels tests doivent être entrepris, etc....

1.6 Eléments évalués

Cette section doit être élaborée et validée avec le chef de projet.

Les éléments évalués peuvent être choisis dans la liste suivante :

- Le rapport
- Les planifications (initiale et détaillée)
- Le journal de travail
- Le code et les commentaires
- Etat de fonctionnement du produit livré
- Les documentations de mise en œuvre et d'utilisation
- Possibilité de transmettre le travail à une personne extérieure pour le terminer, le corriger ou le compléter
- Compréhension du travail

2 PLANIFICATION INITIALE

Ce paragraphe présente tout d'abord les éléments de planning connus dès le départ

- Date de début
- Date de fin
- Vacances et congés
- Nombre d'heures par semaine dédiées au projet

On propose ensuite une découpe en sprints. Pour chaque sprint, on spécifie :

- Le but du sprint
- La date/heure de la sprint review

3 ANALYSE FONCTIONNELLE

3.1.1 Un endroit pour manger sur le toit

En tant que étudiant Je veux un endroit sur le toit Pour manger	
Tests d'acceptance:	
Parasols	Il y a un parasol par table
Tables	Il faut au moins 10 tables
Chaises	Il faut au moins 40 chaises
Cabane	Il faut une cabane pour pouvoir ranger le materiel

Poubelles	Il faut 3 poubelles
Decoration simple	Il faut de la decoration qui rend l'endriot conviviale
Barriere escalier	Il faut une barriere autour de l'escalier pour que personne tombe de 1 metre
De l'ombre naturelle	Il faut des pillones avec un toit dur sur l'escalier pour que l'eau ne puisse par rentrer

3.1.2 Salle de sport

En tant qu'utilisateur Je veux une salle de sport Pour m'entrainer après les cours	
Tests d'acceptance:	
2 bench	Il y a 2 bench simple
1 leg press	Il y a 1 leg press
1 leg curl	Il y a 1 leg curl
1 leg extension	Il y a 1 leg extension
2 Cable machine	Il y a 2 cable machine
3 Machine de cardio	Il y a 2 vélo d'appartement & 1 tapis de course
3 power rack	Il y a 3 power rack
Lot haltère	Il y a deux paire d'haltère de 2kg à 60kg
Poids	Il y a 10x 25kg, 10x 20kg, 10x 15kg, 14x 10kg, 16x 5kg, 20x 2,5kg, 20x 2kg, 20x 1kg

3.1.3 Vestiaires

En tant qu'utilisateur du bâtiment, Je veux des vestiaires Pour pouvoir me changer pour la salle de sport	
Tests d'acceptance:	
Casiers	En salle D02, quand je rentre dans la salle, je dois voir 12 casiers à gauche
Lampes	En salle D02, sur le toit il faut deux lampes pour avoir de la lumière dans la salle, et également un interrupteur à gauche de l'entrée dans la salle
Bancs	En salle D02, quand je rentre , à droite de la salle il doit y avoir des bancs en face des casiers, tout au long du mur à part un petit espace à l'entrée
Porte-manteau	Dans la salle il doit y avoir un porte-manteau just à l'entrée de la salle, à droite où un petit espace a été réservé pour ce porte-manteau
Radiateur	En salle D02, au fond , entre les bancs et les casiers il y a un petit radiateur afin de chauffer les vestiaires
Murs	En salle D02, la texture ou la couleur des murs doit être un couleur plutôt claire, et non pas foncée.
Sol	En salle D02, le sol doit être d'une couleur foncée
Porte et fenêtre	En salle D02, à l'entrée il y a une porte d'entrée de 2.10 mètres et une petite fenêtre au dessus du radiateur au fond de la salle

3.1.4 Salle a manger

En tant que étudiant Je veux une salle a l'intérieur Pour manger	
Tests d'acceptance:	
Tables	Il faut 10 tables
Chaises	Il faut 4 chaises par tables minimum
Microondes	Il faut un endroit pour plusieurs microndes
Entrees	Il faut une porte qui viens de l'interieur et une porte qui viens de l'exterieur
Fenetres	Il faut minimum 6 fenetres
Poubelles	Il faut une poubelle de chaque type
Salle	La salle doit etre dans la salle d08
Horloge	Il faut une grande horloge sur un mur

3.1.5 Classes

En tant que étudiant Je veux des classes Pour travailler	
Tests d'acceptance:	
Bureaux	Il faut au minimum 18 bureaux pour travailler
Location	Il faut que la salle soit en D13 ou D16
Ecrans	Il faut 2 écrans par bureau
Fenêtres	Il faut minimum 6 fenêtres qui font la hauteur du mur
Chaises	Il faut une chaise par bureau + une pour le prof
Ordinateur	Il faut 1 ordinateur par bureau
Clavier + souris	Il faut un clavier et une souris par bureau
Bureau du prof	Il faut un bureau isolé vers le qui face vers le reste de la classe et qui est devant le tableau pour le prof
TV + tableau	Il faut un tableau et une TV

3.1.6 Salle d'administration Informatique

En tant qu'Informaticien Je veux une salle d'administration Informatique Pour gérer les utilisateurs et les logiciels des machines	
Tests d'acceptance:	
Bureaux	En salle D01, il faut 8 bureaux avec 3 bureaux au fond, 3 au milieu et 2 proche de la porte d'entrée
Décoration	En salle D01, au fond de salle il faut une plante sur chaque coin de la salle
Portes et fenêtres	En salle D01, il faut une porte d'entrée de 2.10 mètres et les fenêtres qui sont presque aussi grandes que les murs, juste avec 40cm d'écart entre le mur et la vitre. Ils sont situés à gauche et au fond de la salle
PC	En salle D01, sur les bureaux, un clavier, une souris, deux écrans et un bloc de notes. En dessous du bureau, se trouve le PC (boîtier)
Lumière	Sur le toit, il y a 4 lumières longues, qui mesurent la moitié de la salle et qui sont situées au milieu aussi.
Logo	En salle D01, il y a un logo Impero sur le mur à droite de la salle.
Tapis	Sur le sol, il y a un tapis qui couvre tout le sol de la salle, en gris.
Tableau de tâches	Dans la salle D01, il y a un tableau blanc au fond pour pouvoir écrire les tâches urgentes.

3.1.7 Salle Technique

En tant que étudiant Je veux une salle Technique Pour pouvoir avoir des serveurs et autres matériaux	
Tests d'acceptance:	
Serveur	Il faut minimum 2 boîtes de serveurs ou on peut rentrer des racks
Fenêtres	Il faut minimum 2 fenêtres
refroidissement	il faut un moyen de refroidissement pour la salle
armoires	il faut beaucoup d'armoires pour stocker des choses
Endroit	la salle doit être d17
Poste de travail	Il faut au moins un poste de travail
Goulotte	Il faut une goulotte
Echelle	il y a une échelle

3.1.8 Toilettes

En tant qu'utilisateur du bâtiment Je veux des toilettes Pour pouvoir faire mes besoins et me laver les mains

Tests d'acceptance:	
Murs	Il faut des murs qui separent chaque toilette Ces murs doit faire au moins 2m20
Toilettes	Il y a au moins 5 toilettes par salle
Salle	Les salles de toilettes sons d04 et d14
Fenêtres	Il y a 2 fenetres ouvrables
Sol	Il y a du carlage par terre
Lavabo	Il y a deux lavabos avec des miroirs
Poubelle	Il y a une poubelle a cote de la porte
Savon + secheur	Il y a des distributeurs de savon et un appareil a secher sur le meme mur que le lavabo

3.1.9 Salle de repos

En tant qu'utilisateur du bâtiment Je veux une salle de repos Afin de pouvoir me reposer pendant mes pauses	
Tests d'acceptance:	
3 canapé	Il y a 3 canapé sur chaque coter des murs sauf le mur d'entrer
2 pouffe	Il y a 2 pouffe
1 baby foot	Il y a 1 baby foot au milieu de la salle
2 télé connecter a des pc's	Il y a 2 télé connecter a des pc's
1 tapis	Il y a 1 tapis de style moderne au milieu de la salle
Led rgb	Il y a une led rgb au coins de la salle
2 Fenetres au mur donnant sur l'exterieur	Il y a 2 fenetres au mur donnant sur l'exterieur
5 Tableaux	Il y a 5 tableaux de style moderne

3.1.10 Parking

En tant que personne conduisant un véhicule à deux ou 4 roues Je veux un parking Pour pouvoir parquer mon engin en venant a Vennes	
Tests d'acceptance:	
40 places de moto	Il y a 40 places moto situer derriere le bâtiment
20 places voiture	Il y a 20 places voiture situer derriere le parking moto
Marquage au sol	Il y a des marquages blanc au sol
Toit pour moto	Il y a un toit pour le parking moto
Route pour parking	Il y a une route qui relie le parking a la route principale
placement moto	Il y a les places moto coller au dos du batiment
Flèches de sortie	Il y a des flèches qui situe la sortie du parking
Casier pour casques	Il y a des casiers situer dans le bâtiment avec la fonction de pouvoir y mettre son casque

4 CONCEPTION

4.1 Architecture

Ce chapitre décrit de manière avant tout graphique les divers composants que le projet va fournir, ainsi que ses interfaces vers le monde extérieur

4.2 Modèles de donnée

Ce chapitre est toujours applicable à un projet de développement. Il n'est que parfois applicable à un projet système ou réseau.

Le chapitre contient toujours au moins un modèle conceptuel de données (dictionnaire de données)

Si le projet inclut une base de données, ce chapitre contiendra également un modèle logique des données.

4.3 Implémentations spécifiques

Ce paragraphe décrit de manière détaillée le fonctionnement de points particuliers qu'un développeur externe ne peut que difficilement saisir à la simple lecture du code.

- Autant que possible de manière graphique, imagée, tableaux, etc.
- Tous les cas particuliers devraient y être spécifiés...
- Justifier les choix

5 RÉALISATION

5.1 Installation de l'environnement de travail

Cette partie permet de reproduire ou reprendre le projet par un tiers.

- Versions des outils logiciels utilisés (OS, applications, pilotes, librairies, etc.)
- Configurations spéciales des outils (Equipements, PC, machines, outillage, etc.)
- Arborescences des documents produits.
- Comment accéder au code (repository)

5.2 Installation

Ce chapitre décrit comment mettre en œuvre le produit dans un environnement de test (staging server) et/ou de production

5.3 Planification détaillée

Liste des sprints avec les stories qui ont été réalisées dans chacun.

On doit pouvoir voir si une story a été débutée dans un sprint mais terminée dans un autre.

5.4 Journal de Bord

Historique des modifications demandées (ou nécessaires) aux spécifications détaillées.
Date, raison, description, etc.

6 TESTS

6.1 Stratégie de test

Qui, quand, avec quelles données, dans quel ordre, etc.

6.2 Dossier des tests

On dresse le bilan des tests effectués (qui, quand, avec quelles données...) sous forme de procédure. Lorsque cela est possible, fournir un tableau des tests effectués avec les résultats obtenus et les actions à entreprendre en conséquence (et une estimation de leur durée).

Expliquer les raisons si des tests prévus n'ont pas pu être effectués .

6.3 Problèmes restants

Liste des bugs répertoriés avec

- Date de découverte
- Impact
- Comment le contourner
- Piste de résolution

7 CONCLUSION

7.1 Bilan des fonctionnalités demandées

Il s'agit de reprendre point par point les fonctionnalités décrites dans les spécifications de départ et de définir si elles sont atteintes ou pas, et pourquoi.

Si ce n'est pas le cas, estimer en « % » ou en « temps supplémentaire » le travail qu'il reste à accomplir pour terminer le tout.

7.2 Bilan de la planification

Distinguer et expliquer les tâches qui ont généré des retards ou de l'avance dans la gestion du projet. Indiquer les différences entre les planifications initiales et détaillées avec le journal de travail.

7.3 Bilan personnel

Si c'était à refaire:

- Qu'est-ce qu'il faudrait garder ? Les plus et les moins ?
- Qu'est-ce qu'il faudrait gérer, réaliser ou traiter différemment ?

Qu'est que ce projet m'a appris ?

Suite à donner, améliorations souhaitables, ...

Remerciements, signature, etc.

8 DIVERS

8.1 Journal de travail

Date, activité (description qui permet de reproduire le cheminement du projet), durée, liens et références sur des documents externes. Lorsqu'une activité de recherches a été entreprise, il convient d'énumérer ce qui a été trouvé, avec les références.

8.2 Bibliographie

Références des livres, revues et publications utilisés durant le projet.

8.3 Webographie

Références des sites Internet consultés durant le projet.

9 ANNEXES

Listing du code source (partiel ou, plus rarement complet)

Guide(s) d'utilisation et/ou guide de l'administrateur

Etat ou « dump » de la configuration des équipements (routeur, switch, robot, etc.).

Extraits de catalogue, documentation de fabricant, etc.