

# P\_GestProj – Le bâtiment X de Vennes

---



Samuel Sallaku – CIN1B  
ETML – Section Informatique  
32p  
Xavier Carrel  
[xavier.carrel@eduvaud.ch](mailto:xavier.carrel@eduvaud.ch)

# Table des matières

<b>1</b>	<b>SPÉCIFICATIONS</b>	<b>3</b>
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	4
1.5.3	Fonctionnalités requises (du point de vue de l'utilisateur)	4
1.5.4	Contraintes	4
1.6	LIVRABLES	4
<b>2</b>	<b>PLANIFICATION INITIALE</b>	<b>5</b>
<b>3</b>	<b>ANALYSE FONCTIONNELLE</b>	<b>5</b>
	Vestiaires	5
	Toilettes	6
	Toilettes d14	6
	Salle d'administration Informatique	6
	Un endroit pour manger sur le toit	7
	Salle de sport	7
	Salle a manger	7
	Classes	7
	Salle Technique	8
	Salle de repos	8
	Parking	8
	Salle de Reserve	9
	Classe	9
<b>4</b>	<b>RÉALISATION</b>	<b>9</b>
4.1	INSTALLATION DE L'ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL	9
4.2	RESSOURCES EXTÉRIEURES	10
4.3	DÉROULEMENT EFFECTIF	10
4.4	JOURNAL DE TRAVAIL	10
4.5	PROCESSUS D'INTÉGRATION	10
<b>5</b>	<b>TESTS</b>	<b>11</b>
5.1	STRATÉGIE DE TEST	11
5.2	DOSSIER DES TESTS	11
5.3	PROBLÈMES RESTANTS	11
<b>6</b>	<b>CONCLUSION</b>	<b>11</b>
6.1	BILAN DES FONCTIONNALITÉS DEMANDÉES	11
6.2	BILAN DE LA PLANIFICATION	11
6.3	BILAN PERSONNEL	11
<b>7</b>	<b>ANNEXES</b>	<b>11</b>

# 1 SPÉCIFICATIONS

## 1.1 Titre

### Bâtiment X – Vennes

Un nouveau bâtiment à construire à Vennes qui est écologique est bénéfique pour tout le monde, venant de la Section Informatique de l'ETML.

## 1.2 Description

L'ETML souhaite construire un nouveau bâtiment au site de Vennes, et notre travail est de le construire en 3d en équipe et de gérer notre temps pour ce projet, en équipe. On doit savoir comment diviser le travail, comment gérer le temps et d'être capable de finir le projet dans les délais prévus.

## 1.3 Matériel et logiciels à disposition

- GitHub
- SweetHome3D
- IceTools
- IceScrum
- Word
- 1x PC

## 1.4 Prérequis

Pour un projet de gestion de projet d'une construction de bâtiment, je pense qu'il faut au moins être capable de :

- Savoir travailler en équipe et éviter les conflits
- Être capable de répartir le travail dans l'équipe
- Être écologique
- Pouvoir construire une pièce ou un bâtiment par soi-même dans SweetHome3d
- Être indépendant

## 1.5 Cahier des charges

### 1.5.1 Objectifs et portée du projet

L'objectif de ce projet, est de nous préparer et mieux comprendre la gestion de projet. Le but est de faire un bâtiment où on va ensuite fusionner toutes les pièces que l'équipe a créé. Cela nous aide également à comprendre et mieux faire un journal de travail et même chose pour la planification du travail (par exemple planification des Sprints).

### 1.5.2 Caractéristiques des utilisateurs et impacts

Les utilisateurs pour ce bâtiment seront ceux qui auront besoin de créer un nouveau bâtiment é Vennes.

A compléter... Il s'agit tout d'abord d'identifier les personnes qui vont utiliser le produit (c'est-à-dire ce qui va être réalisé durant le projet).  
Décrire le(s) profil(s) de ces personnes et les conséquences que cela va avoir sur la conception (ergonomie, utilisation, etc.)

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

Il n'y a pas forcément de fonctionnalités requises, le bâtiment qui sera construit est simplement un bâtiment en 3D, qui peut servir en tant qu'un croquis, ou une inspiration pour un nouveau bâtiment au site de Vennes.

On utilise un bâtiment en 3d de SweetHome3D pour simuler une construction de bâtiment.

### 1.5.4 Contraintes

Chaque semaine, on est obligé de faire une livraison de ce rapport en PDF, une différence entre ce rapport et le rapport de la semaine passée (Rapport – diff) et un PDF du journal de travail ainsi que les constructions.

Au début du projet, on devait faire des Releases sur GitHub, mais maintenant il est à notre choix.

Pour la sécurité, toute est enregistré localement et sur GitHub, donc il n'y a pas besoin de faire une 2ème copie quelque part d'autre.

Pour les constructions, on n'a pas le choix mais d'utiliser SweetHome3d.

## 1.6 Livrables

#### - Les livrables seront :

- Les constructions .sh3d
  - La comparaison du rapport à celui de la semaine dernière en PDF
  - Le rapport à jour en PDF
  - Le journal de travail en PDF
  - Un fichier .txt
- L'emplacement des fichiers PDF sera dans GitHub, dans la release de la semaine concernée dans le dossier Personnel > Livrables et il y aura un fichier .txt avec le nom qui indique où le fichier des Constructions se trouve.
  - Les constructions seront mises dans le répertoire XCL-306 > KAMION > Constructions, sur Teams.
  - Un message Teams sera envoyé pour notifier que la livraison a été faite.
  - Pour la confirmation de la réception, il faut répondre sur Teams pour qu'on sache si vous aviez reçu les Livrables.
  - L'intégration se trouvera sur Teams XCL-306 > KAMION > Intégration

## 2 PLANIFICATION INITIALE

Pour ce projet, voici ce qui a été planifié depuis le départ :

- Date de début de ce projet le 18 mars 2024
- Date de fin de ce projet le 31 mai 2024
- Il y a eu 2 semaines de vacances commençant le 29 mars 2024 jusqu'au 14 avril 2024
- Pont de l'Ascension le 9 et 10 mai
- Lundi de Pentecôte le 20 mai
- Nous avons 4 périodes par semaine, pendant 9 semaines
- Normalement, ce projet est pour 32 périodes mais vu les congés qu'on a eus, une semaine a été ajoutée donc le projet est de 36 périodes en total.

Sprint 2 :

- 29 avril – 3 mai
- Le sprint review a été fait le 30 avril 2024, à 15h50

Spring 3 :

- 06 mai – 10 mai
- Le sprint review a été fait le 7 mai, à 16h00

## 3 ANALYSE FONCTIONNELLE

### Vestiaires

(Auteur: Samuel Sallaku)

En tant qu'utilisateur du bâtiment, Je veux des vestiaires Pour pouvoir me changer pour aller à la salle de sport

Tests d'acceptance:

Casiers	Il y a 18 casiers contre le mur à gauche quand je rentre dans la salle avec 2 casiers empilés car collone. Les 12 casiers font 1m de hauteur et 100cm de large et 50cm de profondeur
Lumières	Il y a sur le plafond deux lumières au centre avec un espace de 1m entre les 2
Bancs	A droite de la salle il y a des bancs en face des casiers, tout au long du mur appart un espace de 60cm à côté de l'entrée
Porte-manteau	Il y a un porte-manteau dans le petit espace réservé à droite de l'entrée
Radiateur	Au fond de la salle, entre les bancs et les casiers il y a un radiateur de 80cm de haut
Murs	La couleur des murs est gris, et il n'y a pas de texture
Sol	Le sol est d'une couleur vert foncé et il n'y a pas de texture
Porte et fenêtre	Il y a une porte d'entrée de 2.10 mètres au milieu du mur et il y a une petite fenêtre au dessus du radiateur qui se trouve au fond de la salle, mesurant 90x120cm
Interrupteur	Il y a un interrupteur à gauche à 20cm de la porte d'entrée
Salle	Les vestiaires se trouvent en salle D02

## Toilettes

(Auteur: Samuel Sallaku)

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 y a des murs qui séparent chaque toilette, ces murs font toute la longueur depuis le sol jusqu'au plafond
Toilettes	Il y a 4 toilettes, un WC pour chaque petite salle
Salle	La salle de toilettes est en d04
Fenêtres	Il y a 2 fenêtres ouvrables en face de la porte d'entrée, de taille 50x80cm
Sol	Il y a du carlage par terre avec une texture de plaques en gris
Lavabo	Il y a deux lavabos de 1m avec un miroir chacun, le miroir fait 40x40 cm
Poubelle	Il y a une poubelle à droite de la porte d'entrée, dans le coin
Savon + sècheur	Il y a des distributeurs de savon et un appareil à sécher sur le même mur que le lavabo à 20cm du lavabo

## Toilettes d14

(Auteur: Samuel Sallaku)

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 y a des murs qui séparent chaque toilette, ces murs font toute la longueur depuis le sol jusqu'au sol
Toilettes	Il y a 4 toilettes par salle
Salle	La salles de toilettes est en d14
Fenêtres	Il y a 2 fenêtres ouvrables en face de la porte d'entrée, de taille 30x50cm
Sol	Il y a du carlage par terre avec une texture de plaques en gris
Lavabo	Il y a deux lavabos de 1m30 avec un miroir chacun, le miroir fait 20x20 cm
Poubelle	Il y a une poubelle à droite de la porte d'entrée, dans le coin
Savon + sècheur	Il y a des distributeurs de savon et un appareil à sécher sur le même mur que le lavabo à 20cm du lavabo

## Salle d'administration Informatique

(Auteur: Samuel Sallaku)

En tant qu'Informaticien Je veux une salle d'administration Informatique Pour gérer les utilisateurs et les logiciels des machines

Tests d'acceptance:	
Bureaux	Il y a 8 bureaux dont 3 bureaux qui se trouvent au fond, 3 au milieu et 2 à 3 mètres de la porte d'entrée et ils ont tous 60cm d'écart
Décoration	Il y a une plante sur chaque coin de la salle
Portes et fenêtres	Il y a une porte d'entrée de 2.10 mètres pour entrer dans la salle, il y a les murs extérieurs qui sont en vitre , dont il y a 40cm d'écart entre le mur et la vitre
PC	Sur les bureaux, il y a un clavier, une souris, deux écrans et un bloc de notes au coin de la table comme un poste à l'ETML. En dessous de chaque bureau, il se trouve un PC (boîtier) de taille Mid-Tower
Lumière	Sur le toit, il y a 4 lumières qui sont pendues, ils mesurent 30cm et ils sont situées au milieu du toit avec 20cm d'écart entre elles
Logo	Il y a un logo Impero sur le mur à droite de la salle où chaque coin du logo doit toucher au moins une partie de chaque mur
Tapis	Sur le sol, il y a un tapis qui couvre tout le sol de la salle, en gris.
Tableau de tâches	Il y a un tableau blanc au fond de 1m x 1.30m

## Un endroit pour manger sur le toit

(Auteur: romain denis)

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 y a 10 tables
Chaises	Il y a 40 chaises
Cabane	Il y a une cabane pour pouvoir ranger le materiel
Poubelles	Il y a 3 poubelles
Decoration simple	Il y a de la decoration qui rend l'endriot conviviale
Barriere escalier	Il y a une barriere autour de l'escalier pour que personne tombe de 1 metre
De l'ombre naturelle	Il y a des pillones avec un toit dur sur l'escalier pour que l'eau ne puisse par rentrer

## Salle de sport

(Auteur: Thomas Moreira)

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 plate

## Salle a manger

(Auteur: romain denis)

En tant que étudiant Je veux une salle a l'intérieur Pour manger

Tests d'acceptance:

Tables	Il y a 10 tables
Chaises	Il y a 4 chaises par table
3 Micro-ondes	Il y a un endroit pour 3 micro-ondes. Ces micro-ondes doivent etre sur des meubles et tous regroupees
Entrees	Il y a une porte qui viens de l'interieur et une porte qui viens de l'exterieur
Fenetres	Il y a 6 fenetres
Poubelles	Il y a une poubelle de chaque type
Salle	La salle est dans la salle d08
Horloge	Il y a une grande horloge sur un mur

## Classes

(Auteur: romain denis)

En tant que étudiant Je veux des classes Pour travailler

Tests d'acceptance:

Bureaux	Il y a 18 bureaux pour travailler
Location	Il y a que la salle soit en D16

Ecrans	Il y a 2 écrans par bureau
Fenêtres	Il y a 6 fenêtres qui font la hauteur du mur
Chaises	Il y a une chaise par bureau + une pour le prof
Ordinateur	Il y a 1 ordinateur tour par bureau
Clavier + souris	Il y a un clavier et une souris par bureau
Bureau du prof	Il y a un bureau isolé vers le qui face vers le reste de la classe et qui est devant le tableau pour le prof
écran + tableau	Il y a un tableau et un très grand écran à côté du bureau du prof

### Salle Technique

(Auteur: romain denis)

En tant qu'étudiant Je veux une salle Technique Pour pouvoir avoir des serveurs et autres matériaux

Tests d'acceptance:	
Serveur	Il y a 2 boîtes de serveurs ou on peut rentrer des racks
Fenêtres	Il y a 2 fenêtres
refroidissement	il y a un moyen de refroidissement pour la salle
armoires	il y a 3 armoires pour stocker des choses
Endroit	la salle technique est dans d17
Poste de travail	Il y a au un poste de travail avec un ordinateur, un bureau, une souris et un clavier
Goulotte	Il y a une goulotte
Echelle	il y a une échelle

### Salle de repos

(Auteur: Thomas Moreira)

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 côté des murs sauf le mur d'entrée
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 Fenêtres au mur donnant sur l'extérieur	Il y a 2 fenêtres au mur donnant sur l'extérieur
5 Tableaux	Il y a 5 tableaux de style moderne

### Parking

(Auteur: Thomas Moreira)

En tant que personne conduisant un véhicule à deux ou 4 roues Je veux un parking Pour pouvoir parquer mon engin en venant à Vennes

Tests d'acceptance:	
40 places de moto	Il y a 40 places moto situer derrière le bâtiment
20 places voiture	Il y a 20 places voiture situer derrière 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 à 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

### Salle de Reserve

(Auteur: Samuel Sallaku)

En tant que professeur, Je souhaiterais une salle de Reserve, Afin de pouvoir changer ou remplacer du matériel, en cas de besoin ou d'urgence

Tests d'acceptance:	
Salle	La salle se trouve en d15
Meuble de stockage	Il y a trois meubles de stockage avec 4 étages chacun, les étages ont 40 cm entre chacun et le meuble doit faire la longueur du mur
Force meubles	Chaque meuble de stockage porte au moins 4 PC (tours) de taille Mid-Tower
Lumière	Il y a une lumière ronde 20cm X 20cm sur le plafond, au milieu
Murs	La couleur des murs est gris, et il n'y a pas de texture
Sol	Il y a un sol d'une couleur gris foncé et il y a une texture en bois
Fenetre	Il y a une fenetre de 80cm de haut sur 30cm de large coulissante au fond de la salle
Interrupteur	Il y a un interrupteur à 20 cm à gauche de la porte d'entrée
Caisse à outils	Il y a une caisse à outils 'Technocraft Boîte à outils Professional 35 pièces'

### Classe

(Auteur: romain denis)

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
Ecrans	Il faut 2 ecrans par bureau
Fenetres	Il faut minimum 6 fenetres qui font la hauteur du mur
Chaises	Il faut une chaise par bureau + une pour le prof
Ordinateur	Il faut 1 ordinateur tour par bureau
Clavier + souris	Il faut un clavier et une souris par bureau
Bureau du prof	Il faut un bureau isolee vers le qui face vers le reste de la classe et qui est devans le tableau pour le prof
TV + tableau	Il faut un tableau et une TV

## 4 RÉALISATION

### 4.1 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)

## 4.2 Ressources extérieures

Cette partie décrit toutes les ressources qui ont été utilisées dans le cadre du projet et qui n'avait pas été fourni au départ.

Pour chaque ressource, expliquer les raisons de ce choix. Pourquoi en avez-vous eu besoin ? Y avait-il d'autres possibilités ? Pourquoi avoir choisi celle-ci plutôt qu'une autre ?...

## 4.3 Déroulement effectif

### Sprint 2

#### User stories effectuées :

- Vestiaires
- Toilettes
- Un endroit pour manger sur le toit
- Salle à manger

#### Rétrospective :

Dans ce sprint, on a presque tout fini, juste un qui manque, étant les machines de cardio dans la salle de sport. Il n'y avait pas assez de place, et on pense que c'est parce qu'on n'a pas bien fait les tests SMAAAR pour chaque test d'acceptance. On trouve qu'on a bien travaillé, le travail qu'on a planifié c'est bien passé et tout a été fait comme mandaté. En revanche, je pense que la manière dont on remplit notre journal de travail pourrait s'améliorer

### Sprint 3

#### User stories effectuées :

- Parking
- 1 classe sur 2 a été effectuée
- Salle technique
- Salle d'administration Informatique
- Toilettes D14

#### Rétrospective :

Dans ce sprint, les choses ne sont pas forcément allées comme prévu. Thomas a fini 1 salle alors que c'était planifié de faire 2 car il ne pensait pas mettre autant d'effort dessus qu'il en a mis, Romain n'a pas fini ses deux Classes, mais il a presque fini la salle de Repos. Samuel a fait ses deux salles. On pense qu'on peut mieux faire la semaine prochaine, car cette fois on avait un léger souci de gestion de temps.

## 4.4 Journal de travail

En ici quel est le format du journal de travail et comment il va être maintenu tout au long du projet. Ne pas mettre le journal de travail lui-même ici ! (mais on peut mettre une référence sur un fichier externe).

## 4.5 Processus d'intégration

Pour l'intégration, nous avons pris chaque fichier sh3d de chaque membre de l'équipe, puis nous avons d'abords effacé tout sauf la salle qui a été créé. Ensuite, on a fait CTRL+C et nous l'avons collé sur le fichier principal qui aura toutes les salles collées, avec CTRL+V.

## 5 TESTS

### 5.1 Stratégie de test

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

### 5.2 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.

### 5.3 Problèmes restants

Liste des bugs répertoriés avec

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

## 6 CONCLUSION

### 6.1 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.

### 6.2 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.

### 6.3 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-ce que ce projet m'a appris ?

Suite à donner, améliorations souhaitables, ...

## 7 ANNEXES

Tous les documents utiles à la compréhension de points de détail du projet.

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.