

Titre (nom) du projet



(Une image originale représentant le projet)

Nom de l'auteur – Samuel Sallaku – CIN1B
ETML – Section Informatique
32p
Xavier Carrel

Classe

Lieu
Durée
Nom du chef de projet
(Nom et adresse du mandant)

a mis en forme : Titre 3, Gauche, Retrait : Gauche : 2 cm,
Suspendu : 1.2 cm, Espace Avant : 0 pt

Table des matières

1—SPÉCIFICATIONS.....	4
1.1—TITRE.....	4
1.2—DESCRIPTION.....	4
1.3—MATÉRIEL ET LOGICIELS À DISPOSITION.....	4
1.4—PRÉREQUIS.....	4
1.5—CAHIER DES CHARGES.....	4
1.5.1—Objectifs et portée du projet.....	4
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.....	5
1.5.5—Travail à réaliser par l'apprenti.....	5
1.5.6—Si le temps le permet.....	5
1.5.7—Méthodes de validation des solutions.....	5
1.6—ÉLÉMENTS ÉVALUÉS.....	5
2—PLANIFICATION INITIALE.....	5
3—ANALYSE FONCTIONNELLE.....	6
4—CONCEPTION.....	6
4.1—ARCHITECTURE.....	9
4.2—MODÈLES DE DONNÉE.....	9
4.3—IMPLÉMENTATIONS SPÉCIFIQUES.....	10
5—RÉALISATION.....	10
5.1—ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL.....	10
5.2—PLANIFICATION DÉTAILLÉE.....	10
5.3—JOURNAL DE BORD.....	11
6—TESTS.....	11
6.1—STRATÉGIE DE TEST.....	11
6.2—DOSSIER DES TESTS.....	11
6.3—PROBLÈMES RESTANTS.....	11
7—CONCLUSION.....	11
7.1—BILAN DES FONCTIONNALITÉS DEMANDÉES.....	11
7.2—BILAN DE LA PLANIFICATION.....	11
7.3—BILAN PERSONNEL.....	11
8—DIVERS.....	12
8.1—JOURNAL DE TRAVAIL.....	12
8.2—BIBLIOGRAPHIE.....	12
8.3—WEBOGRAPHIE.....	12
9—ANNEXES.....	12
1 SPÉCIFICATIONS.....	4
1.1—TITRE.....	4
1.2—DESCRIPTION.....	4
1.3—MATÉRIEL ET LOGICIELS À DISPOSITION.....	4
1.4—PRÉREQUIS.....	4
1.5—CAHIER DES CHARGES.....	4
1.5.1—Objectifs et portée du projet.....	4

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	5
1.6	LIVRABLES	5
2	PLANIFICATION INITIALE	5
3	ANALYSE FONCTIONNELLE	6
4	RÉALISATION	6
4.1	INSTALLATION DE L'ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL	10
4.2	RESSOURCES EXTÉRIEURES	11
4.3	DÉROULEMENT EFFECTIF	11
4.4	JOURNAL DE TRAVAIL	11
5	TESTS	11
5.1	STRATÉGIE DE TEST	11
5.2	DOSSIER DES TESTS	11
5.3	PROBLÈMES RESTANTS	11
6	CONCLUSION	11
6.1	BILAN DES FONCTIONNALITÉS DEMANDÉES	11
6.2	BILAN DE LA PLANIFICATION	11
6.3	BILAN PERSONNEL	11
7	ANNEXES	12

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 CQCOQP (Combien, Quoi, Qui, Comment, Où, Quand, Pourquoi)

1.5.2 Caractéristiques des utilisateurs et impacts

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 (s) utilisateur (s) type, ces personnes et les conséquences que cela va avoir sur la conception (couleurs, ergonomie, utilisation, etc.)

a mis en forme : Informations

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, ...
S'appuyer sur la technique « On utilise (le produit) pour ... » pour identifier les fonctionnalités

1.5.4 Contraintes

Quelles sont les choses que vous êtes obligés de faire ou d'utiliser, sur lesquels vous n'avez pas votre mot à dire.
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 Éléments évalués

1.6 Livrables

Cette section doit être élaborée et validée décrit tous les livrables du projet, 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 chacun :
 - Compréhension du travail La description du livrable (fichier .zip, url, document imprimé, composants hardware, ...)
 - L'emplacement où il sera déposé
 - Les modalités d'annonce de livraison
 - Les éventuelles modalités de confirmation de réception.

Chacun des livrables décrits dans cette section fera l'objet d'une évaluation.

a mis en forme : Retrait : Gauche : 2.5 cm, Sans numérotation ni puces

a mis en forme : Retrait : Gauche : 2.5 cm, Sans numérotation ni puces

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
- Nombre d'heures totale à disposition pour la réalisation du projet

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

- Le but du sprint

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

a mis en forme le tableau

a mis en forme : Retrait : Gauche : 2 cm, Suspendu : 1.2 cm, Sans numérotation ni puces

a mis en forme le tableau

a mis en forme le tableau

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 (1)	Il y a 2 bench simple
1 leg press (2)	Il y a 1 leg press
1 leg curl (3)	Il y a 1 leg curl
1 leg extension (4)	Il y a 1 leg extension
2 Cable machine (5)	Il y a 2 cable machine
3 Machine de cardio (6)	Il y a 2 vélo d'appartement & 1 tapis de course
3 power rack (7)	Il y a 3 power rack
Lot haltère (8)	Il y a deux paire d'haltère de 2kg à 60kg
Poids (9)	Il y a 10x 25kg, 10x 20kg, 10x 15kg, 14x 10kg, 16x 5kg, 20x 2.5kg, 20x 2kg, 20x 1kg plate

a mis en forme : Police : +Corps (Century Gothic)

a mis en forme : Police : +Corps (Century Gothic)

a mis en forme : Retrait : Gauche : 2 cm, Suspendu : 1.2 cm, Sans numérotation ni puces

a mis en forme le tableau

a mis en forme le tableau

3.1.3 Vestiaires

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	En salle D02, Il y a 12 casiers à gauche quand je rentre dans la salle, je dois voir 12 casiers à gauche
LampesLumières	En salle D02, Il y a sur le toit il faut deux lampesLumières 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 appart un petit espace à côté de l'entrée
Porte-manteau	Dans la salle il doit y avoir un porte-manteau just à l'entrée de la salle, à droite où dans le petit espace a été réservé pour ce porte-manteau à droite de l'entrée, à côté des bancs
Radiateur	EnAu fond de la 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

a mis en forme : Police : +Corps (Century Gothic)

a mis en forme : Police : +Corps (Century Gothic)

a mis en forme : Retrait : Gauche : 2 cm, Suspendu : 1.2 cm, Sans numérotation ni puces

a mis en forme le tableau

a mis en forme le tableau

a mis en forme le tableau

Sol	clair est gris, et non il n'y a pas foncée de texture En salle D02, le sol doit être d'une couleur foncée vert foncé et il n'y a pas de texture
Porte et fenêtre	En salle D02, à l'entrée il y a une porte d'entrée de 2.10 mètres et il y a une petite fenêtre au dessus du radiateur qui se trouve au fond de la salle
Interrupteur	Il y a un interrupteur à gauche de l'entrée dans la salle
Salle	Les vestiaires se trouvent en salle D02

a mis en forme : Police : +Corps (Century Gothic)

a mis en forme : Police : +Corps (Century Gothic)

a mis en forme : Retrait : Gauche : 2 cm, Suspendu : 1.2 cm, Sans numérotation ni puces

a mis en forme le tableau

a mis en forme le tableau

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 y a 10 tables
Chaises	Il faut y a 4 chaises par tables minimum table
Microondes3	Il faut une y a un endroit pour plusieurs microondes3 micro-ondes. Ces micro-ondes doivent être sur des meubles et tous regroupées
Micro-ondes	
Entrees	Il faut y a une porte qui viens de l'interieur et une porte qui viens de l'exterieur
Fenêtres	Il faut minimum y a 6 fenêtres
Poubelles	Il faut y a une poubelle de chaque type
Salle	La salle doit être dans la salle d08
Horloge	Il faut y a une grande horloge sur un mur

a mis en forme : Police : +Corps (Century Gothic)

a mis en forme : Police : +Corps (Century Gothic)

a mis en forme : Retrait : Gauche : 2 cm, Suspendu : 1.2 cm, Sans numérotation ni puces

a mis en forme le tableau

a mis en forme le tableau

3.1.5 Classes

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

a mis en forme : Police : +Corps (Century Gothic)

a mis en forme : Police : +Corps (Century Gothic)

a mis en forme : Retrait : Gauche : 2 cm, Suspendu : 1.2 cm, Sans numérotation ni puces

a mis en forme le tableau

a mis en forme le tableau

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 y a 8 bureaux avec dont 3 bureaux qui se trouvent au fond, 3 au milieu et 2 proche à 3 mètres de la porte d'entrée
Décoration	En salle D01, au fond de salle il faut y a une plante sur chaque coin de la salle
Portes et fenêtres	En salle D01, il faut y a une porte d'entrée de 2.10 mètres et les fenêtres pour entrer dans la salle, il y a les murs extérieurs qui sont presque aussi grandes que les murs, juste avec en vitre, dont il y a 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, il y a un clavier, une souris, deux écrans et un bloc de notes, au coin de la table. En dessous de chaque bureau, il se trouve le PC (boîtier)

a mis en forme : Police : +Corps (Century Gothic)

a mis en forme : Police : +Corps (Century Gothic)

a mis en forme : Retrait : Gauche : 2 cm, Suspendu : 1.2 cm, Sans numérotation ni puces

a mis en forme le tableau

a mis en forme le tableau

Lumière	Sur le toit, il y a 4 lumières <u>longues</u> , qui <u>sont pendues, ils</u> mesurent <u>la moitié de la salle 30cm</u> et <u>qu'ils</u> sont situées au milieu <u>aussi du toit</u>
Logo	<u>En salle D01, il</u> y a un logo Impero sur le mur à droite de la salle.
Tapis	<u>Sur le sol, il y a un tapis qui couvre tout le sol de la salle, en gris.</u>
Tableau de tâches	<u>Il y a un tableau blanc au fond pour écrire les tâches urgentes.</u>

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	<u>Il faut minimum y a 2 boîtes de serveurs ou on peut rentrer des racks</u>
Fenêtres	<u>Il faut minimum y a 2 fenêtres</u>
refroidissement	<u>il faut y a un moyen de refroidissement pour la salle</u>
armoires	<u>il faut beaucoup d'armoires y a 3 armoires</u> pour stocker des choses
Endroit	la salle <u>doit être technique est dans</u> d17
Poste de travail	<u>aspdsadsadsa il y a au un poste de travail avec un ordinateur, un bureau, une souris et un clavier</u>
Goulotte	<u>Il faut au moins un poste de travail il y a une goulotte</u>
Echelle	<u>Il faut il y a une goulotte échelle</u>

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 <u>Ces, ces</u> murs doit faire au moins 2m20
Toilettes	<u>Il y a 4 toilettes par salle</u>
Salle	<u>La salle de toilettes est en d04</u>
Fenêtres	<u>Il y a 2 fenêtres ouvrables en face de la porte d'entrée</u>
Sol	<u>Il y a du carlage par terre avec une texture de plaques en gris</u>
Lavabo	<u>Il y a deux lavabos avec un miroir chacun</u>
Poubelle	<u>Il y a une poubelle à droite de la porte d'entrée</u>
Savon + secheur	<u>Il y a des distributeurs de savon et un appareil à secher sur le même mur que le lavabo</u>

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 (1)	Il y a 3 canapé sur chaque coter des murs sauf le mur d'entrer
2 pouffe (2)	Il y a 2 pouffe
1 baby foot (3)	Il y a 1 baby foot au milieu de la salle
2 télé connecter a des pc's (4)	Il y a 2 télé connecter a des pc's
1 tapis (5)	Il y a 1 tapis de style moderne au milieu de la salle
Led rgb (6)	Il y a une led rgb au coins de la salle
2 Fenetres au mur donnant sur l'exterieur (7)	Il y a 2 fenetres au mur donnant sur l'exterieur
5 Tableaux (8)	Il y a 5 tableaux de style moderne

a mis en forme le tableau

a mis en forme : Police :+Corps (Century Gothic)

a mis en forme : Police :+Corps (Century Gothic)

a mis en forme : retrait : Gauche : 2 cm, Suspendu : 1.2 cm, Sans numérotation ni puces

a mis en forme le tableau

a mis en forme le tableau

a mis en forme : Police :+Corps (Century Gothic)

a mis en forme : Police :+Corps (Century Gothic)

a mis en forme : retrait : Gauche : 2 cm, Suspendu : 1.2 cm, Sans numérotation ni puces

a mis en forme le tableau

a mis en forme le tableau

a mis en forme : Police :+Corps (Century Gothic)

a mis en forme : Police :+Corps (Century Gothic)

a mis en forme : retrait : Gauche : 2 cm, Suspendu : 1.2 cm, Sans numérotation ni puces

a mis en forme le tableau

a mis en forme le tableau

a mis en forme : Police :+Corps (Century Gothic)

a mis en forme : Police :+Corps (Century Gothic)

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 à Vennes

Tests d'acceptance:

40 places de moto Il y a 40 places moto situer derrière le bâtiment

(1)

20 places voiture Il y a 20 places voiture situer derrière le parking moto

(2)

Marquage au sol Il y a des marquages blanc au sol

(3)

Toit pour moto (4) 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

(5)

placement moto Il y a les places moto coller au dos du bâtiment

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

a mis en forme le tableau

a mis en forme : Retrait : Gauche : 2 cm, Suspendu : 1.2 cm, Sans numérotation ni puces

a mis en forme le tableau

a mis en forme le tableau

Salle de Reserve

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

Force meubles Chaque meuble de stockage porte au moins 4 PC (tours)

Lumière Il y a une lumière ronde 20cmX20cm sur le plafond

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 n'y a pas de texture

Fenetre Il y a une fenêtre de 80cm de haut sur 30cm de large coulissante au fond de la salle

Interrupteur Il y a un interrupteur à gauche de la porte d'entrée, afin d'allumer la lumière

Caisse à outils Il y a la caisse à outils 'Technocraft Boîte à outils Professional 35 pièces'

a mis en forme : Police : +Corps (Century Gothic)

a mis en forme : Police : +Corps (Century Gothic)

Classe

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.

a mis en forme : Titre 3, Gauche, Retrait : Gauche : 2 cm, Suspendu : 1.2 cm, Espace Avant : 0 pt

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

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 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 tour par bureau
Clavier + souris	Il faut un clavier et une souris par bureau
Bureau du prof	Il faut un bureau isolée 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

Toilettes d14

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 5 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
Sol	Il y a du carlage par terre avec une texture de plaques en gris
Lavabo	Il y a deux lavabos avec un miroir chacun
Poubelle	Il y a une poubelle à droite de la porte d'entré
Savon + secheur	Il y a un distributeur de savon entre les lavabos et un appareil à secher sur le même mur que le lavabo

a mis en forme : Titre 3, Retrait : Gauche : 2 cm, Suspendu : 1.2 cm, Sans numérotation ni puces

54 RÉALISATION

5.14.1 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

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

Liste des sprints avec ~~les~~ pour chacun :

- ~~Les stories qui ont été réalisées dans chacun.~~
- ~~Le résultat de la retrospective~~

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

5.44.4 Journal de ~~Bord~~travail

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

~~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).~~

a mis en forme : Avec puces + Niveau : 1 + Alignement : 3.23 cm + Retrait : 3.86 cm

65 TESTS

6.15.1 Stratégie de test

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

6.25.2 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 .

6.35.3 Problèmes restants

Liste des bugs répertoriés avec

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

76 CONCLUSION

7.16.1 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.

7.26.2 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.

7.36.3 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.

97 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.