

Ecole d'Ingénieurs de l'état de Vaud

ERIC LEFRANÇOIS

Mai 2010

GEN – Rapport final

Introduction

Analyse

- Règles du jeu
- Partage des responsabilités entre le serveur et le client : qui fait quoi ?
- Cas d'utilisation
 - Diagramme général de contexte
 - Description des acteurs
 - Un scénario « principal » par cas d'utilisation
 - Un cas d'utilisation détaillé avec quelques scénarios alternatifs

Conception du projet

- Protocole d'échange entre le client et le serveur
- Un diagramme d'activité général, illustrant le partage des responsabilités entre le serveur et le client.
- Diagrammes de classes du serveur et du client (à commenter et justifier : MVC, autres, ..)
- Si Base de données : modèle relationnel
- Autres.. (à adapter selon projet)

Gestion du projet

- Rôle des participants au sein du groupe de développement
- Plan d'itérations initial, avec pour chaque itération :
 - objectifs (exprimés en termes de cas d'utilisation, en rapport avec le paragraphe 3)
 - durée, dates
 - qui fait quoi

- Suivi du projet : itérations par itérations (bilan, problèmes rencontrés, replanifications, ..)
- Stratégie de tests
- Stratégie d'intégration du code de chaque participant

Etat des lieux

- Ce qui fonctionne (résultats des tests)
- Ce qu'il resterait à développer (en proposant une planification)

Auto-critique**Conclusion****Annexe : manuel d'utilisation**

- Installation
- Utilisation

A rendre :

- **Rapport → deux copies papier**
- **Sous forme électronique, à déposer dans un dossier spécifique sous :**

EINT20\TR-Mini projets**votre répertoire**

- Rapport
- Code source
- Un jar exécutable (un pour le client et un pour le serveur) pour la version finale