

Projet « Wander »

Version 1.1

Historique des révisions

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Date** | **Version** | **Description** | **Auteur** |
| 30/09/2015 | 1.0 | Première version | Rami |
| 05/10/2015 | 1.1 | Correction et finalisation | Valentin |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Sommaire

[Rôles et responsabilités 4](#_Toc415584927)

[Parties prenantes, rôles et coordonnées 4](#_Toc415584928)

[Organigramme de synthèse 4](#_Toc415584929)

[Modalités de déroulement du projet 5](#_Toc415584930)

[Gestion du board agile 5](#_Toc415584931)

[Evaluation des charges et calendrier cible 5](#_Toc415584932)

[Planification initiale 5](#_Toc415584933)

[Gestion du reporting 6](#_Toc415584934)

[Gestion des relations avec les parties prenantes 7](#_Toc415584935)

[Gestion de la documentation 8](#_Toc415584936)

[Description des livrables 8](#_Toc415584937)

[Règles de validation 8](#_Toc415584938)

# Rôles et responsabilités

## Parties prenantes, rôles et coordonnées

**Valentin  CHATELAIN:**

* IN TECH’INFO
* chatelain@intechinfo.fr
* MOA
* Chef de projet et développeur

**Rami MORRI :**

* IN TECH’INFO
* morri@intechinfo.fr
* MOE
* Développeur

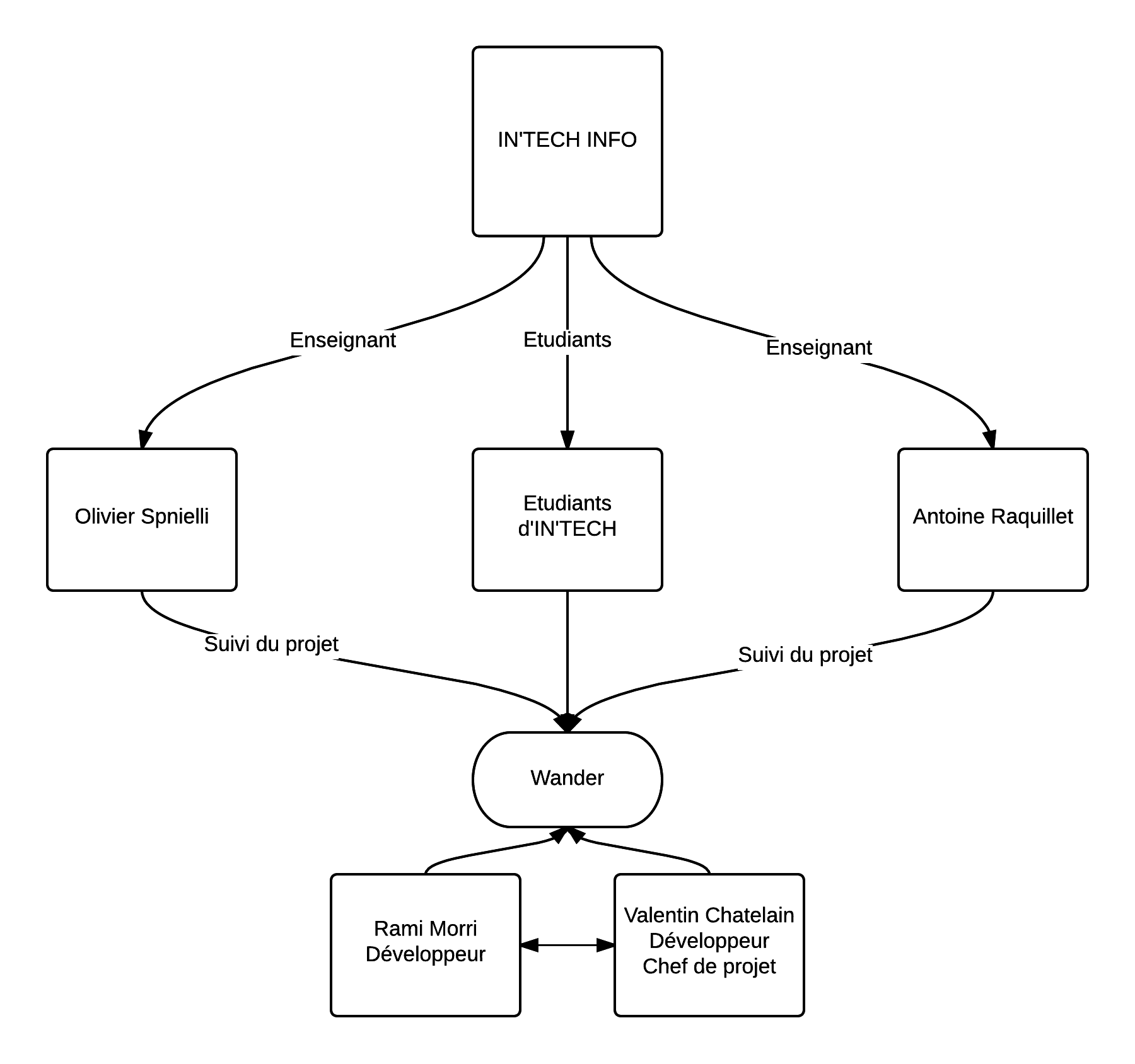
**Olivier Spinelli :**

* IN TECH’INFO
* [olivier.spinelli@invenietis.com](mailto:olivier.spinelli@invenietis.com)
* Suiveur

**Antoine RAQUILLET :**

* IN TECH’INFO
* [raquillet@intechinfo.fr](mailto:raquillet@intechinfo.fr)
* Suiveur

## Organigramme de synthèse



# Modalités de déroulement du projet

## Gestion du board agile

Nous allons faire la gestion de notre projet via un board Trello.

Le board se trouve à l’adresse suivante : https://trello.com/b/sukrra5a/wander

Le board sera mis à jour par le chef de projet à chaque fin de semaine ou lorsqu’une tâche sera terminée.   
Le board contiendra les listes suivantes :

* To do : les tâches à réaliser
* Done : les tâches terminées
* Ideas : les idées proposées
* In Progress : les tâches en cours
* Problems : les tâches qui posent un problème.

## Evaluation des charges et calendrier cible

Indiquez ici le calendrier cible de l’équipe de réalisation (dates des recettes d’itération)  
Précisez le volume horaire total disponible au cours de chaque itération et pour la réalisation du projet, que vous traduirez en Jour/homme  
Vous indiquerez ici les spécificités individuelles (temps de travail spécifique en fonction des autres projets ou de dispositions spéciales autorisées par l’école)

## Planification initiale

**A la fin de l’itération 1 nous nous engageons à réaliser:**

* Un serveur qui permettra la synchronisation des joueurs
* Une base des données relationnelle contenant les données liées aux joueurs et à l’environnement

**A la fin de l’itération 2 nous espérons réaliser :**

* Une plateforme complète de jeu en JavaScript
* Site d’inscription et de connexion

**A la fin de l’itération 3 nous espérons réaliser :**

* Implémentation des modes de jeu
* Test de stabilité du serveur

**A la fin de l’itération 4 nous espérons réaliser:**

* Finalisation du projet

## Gestion du reporting

Chaque membre d’équipe réalise à chaque fin de semaine un rapport indiquant les différentes tâches qu’il a effectué en précisant ces prochaines tâches à faire ainsi que les éventuels problèmes rencontrés.

Ce rapport sera placé dans un dossier situé dans le repository Git nommé REPORTING et devra respecter la template « Reporting Wander » situé dans ce même dossier.

## **Gestion des relations avec les parties prenantes**

Chaque jour nous réaliserons une réunion quotidienne entre les membres de l’équipe sous forme de stand-up meeting afin de faire le point sur l’avancement du projet.

Nous effectuerons une réunion avec le suiveur toutes les deux semaines et cinq jours avant la date d’itération au maximum.

Pendant chaque réunion les membres du groupe présenterons les parties qu’ils ont réalisés et expliquerons les problèmes qu’ils ont rencontrés.

## **Gestion de la documentation**

L’ensemble des fichiers relatifs au projet sera stocké sur GitHub, le repository Git disposera de 2 dossiers :

* L’Avant-Projet
* Le dossier contenant la solution Visual Studio du jeu

Les membres de l’équipe ne devront pas travailler directement sur la branche Master de Git, mais devront travailler sur la branche « develop » ou sur des branches dérivées de « develop » destinées à mettre en place des fonctionnalités annexes.

Notre projet respectera les conventions classiques du C# et du JavaScript pour la partie client.

Des backups réguliers devront être faits (chaque 2/3 semaines) afin de parer une éventuelle perte de données du repository Git.

## Description des livrables

Pour chaque fin d’itération, l’équipe devra réaliser une documentation technique pour décrire le fonctionnement du projet et expliquer les nouvelles fonctionnalités.

Le groupe devra fournir à la fin du projet une documentation permettant à d’autres développeurs d’ajouter de nouvelles fonctionnalités.

## Règles de validation

Les livrables devront être rendus au chef de projet à la fin de chaque itération, ils devront au préalable être validés par un membre de l’équipe désigné à l’avance.

Les livrables devront être placés dans le dossier « Documentation » du répertoire GIT.