

Projet « Wander »

Charte de projet

Version 1.0

30/09/2015

Historique des révisions

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Date** | **Version** | **Description** | **Auteur** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

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

**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
* Suiveur

## Organigramme de synthèse

Incluez un organigramme afin de représenter visuellement les interactions entre acteurs (<http://fr.wikipedia.org/wiki/Organigramme>)

# Modalités de déroulement du projet

## Gestion du board agile

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

Il existe ici : https://trello.com/b/sukrra5a/wander

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

* To do : les tâches à réaliser
* Done : les tâches terminées
* Ideas : les idées proposées
* InProgress : les tâches en cours
* InProblem : es 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 aux joueurs et à l’environnement

A la fin de l’itération 2 nous nous engageons à réaliser:

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

A la fin de l’itération 3 nous nous engageons à réaliser:

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

A la fin de l’itération 4 nous nous engageons à réaliser:

* Finalisation du projet

## Gestion du reporting

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

De plus, ce rapport sera placer dans un dossier situé dans le repository Git nommé REPORTING

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

Chaque jour nous allons faire une réunion physique, ça sera 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 allons effectuer une réunion avec le suiveur chaque deux semaines et avant la date d’itération de cinq jours au maximum.

Pendant chaque réunion les membres de groupes vont présenter les parties qui ont réalisé et ils vont expliquer les problèmes qui ont rencontré en précisant le taux de la réussite de chaque tâche.

## **Gestion de la documentation**

L’ensemble des fichiers relatifs au projet sera stocké sur GitHub, le repository Git disposera de 3 dossiers :

* L’Avant-Projet
* Le dossier contenant la solution Visual Studio du contrôle du robot
* Le dossier contenant le code source de l’interface web du robot

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#.

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 expliquant le montage du robot, afin que des étudiants puissent reprendre le projet avec plus de facilité.

## 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 « avant-projet » du répertoire GIT.