

Gestion de projet Informatique

License 3 – Informatique – encadré par T.LIU

Manuel d’utilisateur

2018

Rédigé par :

JOLY Maxime

VIROLE Vincent

SERY Arnaud

RE Thomas

CONS Benoît

Contenu

[Contenu 1](#_Toc506548720)

[1 Introduction 2](#_Toc506548721)

[1.1 Contexte et sujet 2](#_Toc506548722)

[1.2 2](#_Toc506548723)

[1.3 2](#_Toc506548724)

[2 Fonctionnalités 2](#_Toc506548725)

[2.1 2](#_Toc506548726)

[2.2 2](#_Toc506548727)

# 1 Introduction

## Contexte et sujet

Dans le cadre de notre module de Gestion de Projet Informatique (GPI) de troisième année de Licence Informatique à l'Université de Cergy-Pontoise, nous avons pour objectif de simuler en groupe la conduite d'un projet informatique, mêlant à la fois ses aspects conceptuels, fonctionnels, organisationnels. L'enjeu final est de livrer un produit final robuste, ergonomique, valide, et satisfaisant la demande spécifique du client.

L'objet du projet de ce module consiste en la simulation d’une ligne de trains automatisé, et l'élaboration de statistiques pertinentes liées à la satisfaction des voyageurs empruntant cette ligne.

Ces statistiques seront choisis arbitrairement parmi différents paramètres résultants directement de la mise en marche de cette ligne, citons par exemple le nombre de voyageurs moyen transporté par chaque train.

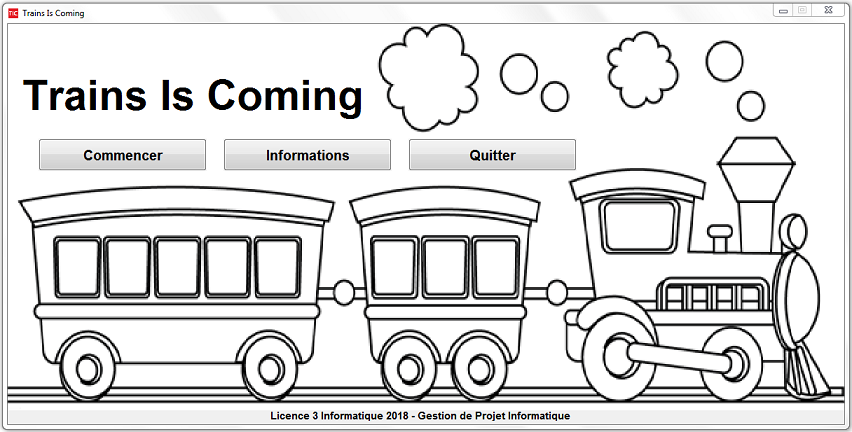
# 2 Fonctionnalités

## 2.1 Mise en marche

L’utilisation de l’application requière l’exécutable JAR et au moins un fichier XML line. Un simple double-clic gauche sur le JAR suffit à lancer l’application. Il est aussi possible de réaliser un clic droit sur le fichier JAR et de sélectionner l’option « Ouvrir ».

## 2.2 Menu principale

Une fois que l’application est lancée, le menu suivant s’affiche :



* « Commencer » : Ouvre le menu de configuration de la simulation, ce menu sera détaillé dans la partie 2.3 « Configuration de la simulation ».
* « Informations » : Affiche un résumé de la fonctionnalité de l’application.



* « Quitter » : Ferme l’application.

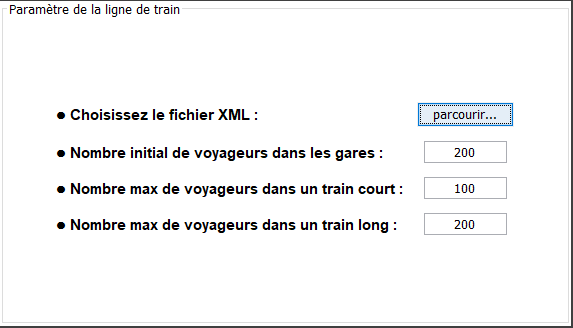
## 2.3 Configuration de la simulation

Après avoir cliqué sur le bouton « Commencer » la fenêtre de configuration s’ouvre.

## C:\Users\Benoit\Desktop\TIC\Images\Configuration.PNG

On distingue trois sous parties :

* Le paramétrage de la ligne de train :

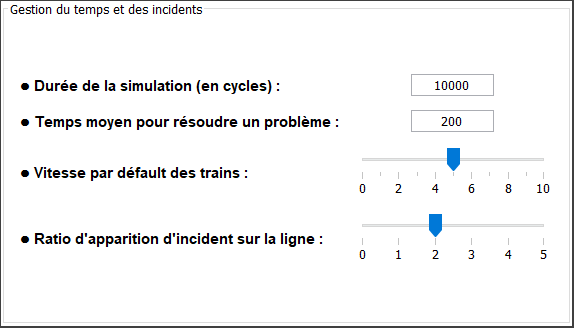


- Tout d’abord avant toute chose, il faut choisir un fichier xml permettant d’initialiser la ligne de train (un fichier xml type est fourni avec l’application, les valeurs présentent à l’intérieur peuvent être changées selon la volonté de chaque utilisateur tant que ça reste dans la limite du raisonnable).

- Le deuxième paramètre permet de fixer le nombre initiale de voyageur dans chaque gare.

- Le troisième paramètre et le quatrième paramètre fixent respectivement le nombre de voyageurs maximum transporté par un train court et par un train long.

* Gestion du temps et des incidents



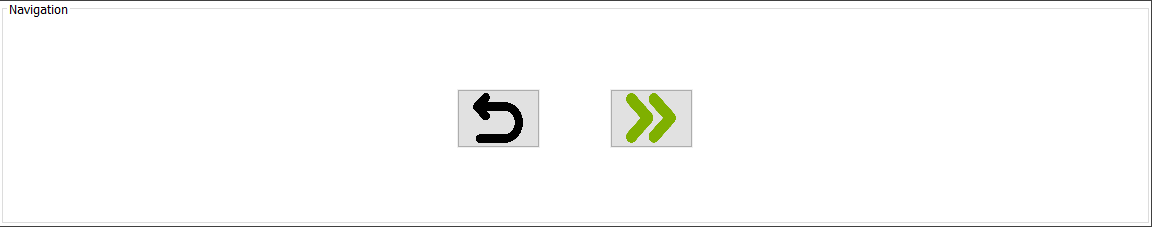
- La durée de la simulation permet de définir la durée total de la simulation, à la fin de celle-ci, la simulation s’arrête et ne peut plus être redémarré.

- Le temps moyen pour résoudre un problème sur la ligne, permet de définir le temps moyen qu’un problème prendra à disparaître de la ligne. Ce temps n’est donc pas fixe, il varie autour de la valeur indiquée.

- La vitesse par défaut des trains, permet de fixer la vitesse des trains durant la simulation.

- Ce dernier paramètre, va permettre soit d’enlever l’apparition de problème sur la ligne en plaçant le curseur sur la ligne. On peut également décider que beaucoup de problèmes apparaîtront si le curseur est placé sur 5. Plus la valeur est élevé, plus le nombre de problème sera important.

* La navigation

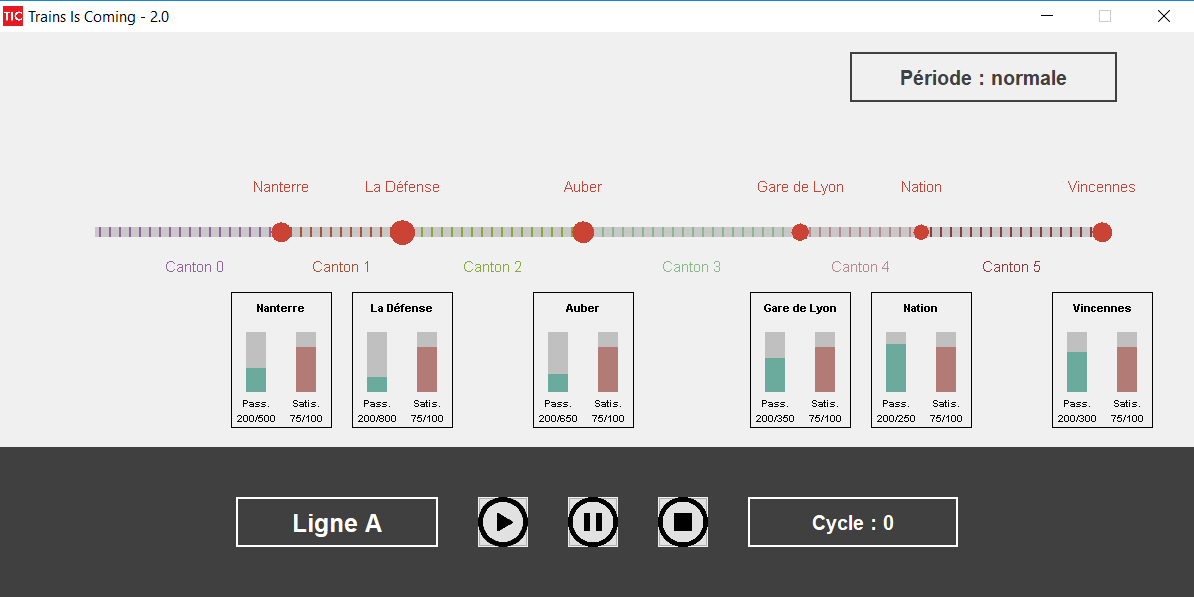


- Le premier bouton permet de revenir à la page de menu.

- Le second permet de passer à la page de simulation que nous allons voir à la prochaine partie.

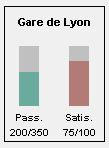
## 2.4 La page de simulation

Après avoir cliqué sur le bouton de lancement de la simulation, l’utilisateur arrive sur une page comme celle-ci, si toute fois il n’a pas changé le fichier xml :



Plusieurs informations apparaissent afin de renseigner l’utilisateur :

* Des petites fenêtre décrivant le nombre de passager dans chaque gares et le taux de satisfaction de celles-ci.



* La période courante de la simulation.



* Le nombre de cycle permet de connaître depuis combien de temps est lancée la simulation et combien de temps il reste puisque l’utilisateur à précédemment remplie lors du paramétrage de la simulation, la durée maximum de l simulation.



* Les boutons qui permettent d’intéragir avec la simulation :

- Bouton « PLAY », permet de lancer la simulation ou de relancer une simulation mise en pause.



- Bouton « PAUSE », permet de mettre la simulation en pause, donc de l’arrêter jusqu’à que l’utilisateur décide de la relancer à l’aide du bouton « PLAY ».



- Bouton « STOP », permet d’arrêter la simulation et donc de passer à la page des statistique que nous verrons dans la prochaine partie.



* Enfin la ligne de train, ses gares représenté par des points rouges de différentes tailles. Les cantons qui séparent les garent sont représenté par des petites lignes de chemins de fer.

