



A-TEAM

ProManager
Jalon de lancement
Version 1.0
Groupe : C



Site Web: <http://mooproject.neocities.org>

SOMMAIRE :

I.	Planning des phases.....	4
	1-Lancement.....	5
	2-Elaboration.....	5
	3-Construction.....	5
	4-Transition.....	6
	5-Repartition des taches	6
II.	Vision.....	8
	1-Introduction.....	8
	1-1-Contexte du projet.....	8
	1-2-Objectifs du document.....	8
	1-3-Portée.....	8
	2-Positionnement.....	9
	2-1-Positionnement du problème	9
	2-2-Positionnement du produit.....	9
	3-Description des intervenants et des utilisateurs.....	10
	3-1-Les intervenants.....	10
	3-2-Les utilisateurs.....	10
	3-3-Environnement utilisateur.....	10
	3-4-Besoins clés des intervenants et utilisateurs.....	11
	3-5-Alternatives et concurrences.....	11
	4-Vue d'ensemble du produit.....	12
	4-1-Hypothèses.....	12
	5-Fonctionnalités essentielles du produit.....	12
	6-Autres exigences du produit.....	12
III.	Glossaire.....	14
	1- Introduction.....	14
	1-1- Objectif.....	14
	1-2- Portée.....	14
	2- Glossaire.....	14
VI.	Liste des risques.....	17
	1- Introduction.....	19

1-1- Objectif.....	19
1-2- Portée.....	19
2- Risques.....	19
2-1- Identification des risques.....	19
2-1- Classification des risques.....	19
2-3- Analyse et spécification des risques.....	20
3- Planification de la gestion des risques.....	21
3-1- spécification des risques.....	21
3-2- Intégration des risques au plan du développement.....	22
V. Modèles des CU.....	25
1- Introduction.....	25
1-1 Objectif.....	25
1-2 Portée.....	25
2-Diagramme des cas d'utilisation.....	26
3- Ordre de priorité des CU.....	28

I-Planning des phases

Historique

Date	Version	Description	Auteur
11/05/2016	1.0	Document Initial	EL AISSAOUI Yassine

1. Lancement:

Semaine 24 :Lancement

- **Prévision:**
 - Fusionner les artefacts du document de vision et plan d'itération(*ARCHOUN*)
 - Risques (*EL MOURABIT,BENSARIA*)
 - Use case : diagramme + fiche + ordre de priorité (*ELAISSAOUI*)
 - Site web (*Toute l'équipe*)
 - Architecture logiciel (*Toute l'équipe*)

2. Elaboration:

Semaine 25 : Elaboration:

- **Prévision**
 - Plan itération 1(*BENSARIA*)
 - Architecture logicielle (*Toute l'équipe*)
 - Elaboration des IHM (*EL AISSAOUI*)
 - Mise à jour documents (*BENSARIA*)

Semaine 26 : Elaboration/Construction:

- **Prévision**
 - Plan itération 2(élaboration) et 1(construction)(*ARCHOUN*)
 - développement des 2 premières UC (*EL MOURABIT,DAOUDI*)
 - Finalisation de la phase d'Elaboration (*Toute l'équipe*)
 - Mise à jour documents (*BENSARIA,ARCHOUN*)
 - Tests (*EL MOUABIT*)

3. Construction:

Semaine 27 :Construction

- **Prévision:**
 - Plan itération 2(*EL AISSAOUI*)
 - Développement des fonctionnalités (*Toute l'équipe*)

4. Transition:

Semaine 28 : Transition

- **Prévision**

-Plan itération (DAOUDI)

-Finaliser les documents (EL AISSAOUI, EL MOURABIT, ARCHOUN)

-Tests d'implémentation (BENTOUMI, BENSARIA)

5-Répartition des ressources humaines durant le projet

	Chef de projet	Binôme 1	Binôme 2	Monôme
Semaine 24	ARCHOUN	- BENTOUMI - BENSARIA	- EL AISSAOUI - ELMOURABIT	- DAOUDI
Semaine 25	BENSARIA	- EL AISSAOUI - ARCHOUN	- DAOUDI - ELMOURABIT	- BENTOUMI
Semaine 26	EL MOURABIT	- EL AISSAOUI - ARCHOUN	- DAOUDI - BENTOUMI	- BENSARIA
Semaine 27	EL AISSAOUI	- ARCHOUN - BENSARIA	- DAOUDI - BENTOUMI	- EL MOURABIT
Semaine 28	DAOUDI	- EL AISSAOUI - ELMOURABIT	- BENTOUMI - BENSARIA	- ARCHOUN

La répartition de travail :

	Modélisation	Développement	Test
EL AISSAOUI	-UC: Consulter le planning des activités validées - classe	-Inscription -Ressource -Profils	Test de débogage
BENSARIA	-UC : Affecter les ressources humaines et matérielles - classe	-Profils - Ressources -Support	Test de débogage
ARCHOUN	-UC : - Modifier une activité -classe	- Authentification - Ressources -Profils	Test d'implémentation
DAOUDI	-UC : Valider les actions des membres - classe	- Ressources -Profils -Support	Test d'implémentation
EL MOURABIT	-UC : Visualiser les activités modifiées - classe	- Ressources -Support -Profils	Finalisation
BENTOUMI	-UC : Visualiser les activités modifiées - classe	-MAJ profil - Ressources -Support	Finalisation

II - Vision :

1- Introduction

Cette partie offre une vue globale des caractéristiques devant être réalisées dans le cadre du projet ProManager, appliquant la méthode UP. Il énumère les fonctionnalités principales que devra offrir ProManager en réponse aux besoins définis par le client.

Il va permettre de fixer les objectifs pour la première itération, et donc préparer les suivantes. Il sert alors du premier support pour intégrer l'équipe A-Team.

1-1- Contexte du projet:

La gestion de projet fait partie de ces disciplines incontournables dès lors que l'on doit faire face à une multitude tâches et d'intervenants. La mise en place d'une solution logicielle adaptée à ce besoin s'impose alors.

1-2- Objectifs du projet:

ProManager est un logiciel permettant de planifier et de suivre l'avancement des activités d'un projet, de leurs affecter les ressources humaines et matérielles, en tenant compte des caractéristiques locales et les préférences culturelles des participants au projet.

1-3- Portée:

Cette partie s'adresse à tous les membres de l'équipe de développement ainsi qu'aux superviseurs du projet.

2. Positionnement

2-1- Position du problème

Le problème de	Différences des caractéristiques nationales (fuseau horaire, langue pratiqué, préférences culturelles etc)
Affecte	Les informaticiens
L'impact du problème est	Difficulté de synchronisation de travail ainsi que les problèmes de communication.
Une solution réussie permettrait	de s'adapter aux caractéristiques de chacun de participants au projet.

2-2- Position du produit

Pour	Organismes internationaux
Qui	Travaillent sur des projets multinationaux
ProManager	Est le logiciel développé de gestion des projets
Qui	Permet la planification de projet et l'affecter de ces différentes ressources (humaines, matérielles etc).
A la différence de	PROJEQTOR, REDMINE etc
Notre produit	Tient compte de caractéristiques locales et s'adapte aux préférences culturelles des acteurs d'un projet.

3- Description des intervenants et des utilisateurs

3-1- Les intervenants

Nom	Description	Rôle
Client	Les deux enseignants encadrant le projet	Exprimer les besoins et les exigences (fonctionnelles et non fonctionnelles)
Superviseur	Les deux enseignants encadrant le projet	Suivre et guider l'avancement du projet
Chef de projet	Représente la personne chargée de diriger le projet.	Diriger le projet et assurer la communication entre les membres de l'équipe
Analyste	Représente la personne qui exprime les besoins	Exprimer en détail les besoins de l'application
Concepteur	Représente la personne concevant le projet	Spécifier les cas d'utilisations
Développeur	Représente les membres s'occupant de la programmation	Réaliser le projet conformément aux besoins

3-2- Les utilisateurs

Nom	Description	Rôle	Représentant
Utilisateur du logiciel	Organismes Internationaux ayant besoin d'une plateforme pour gérer leurs projets dans un contexte multinational	Client	Les enseignants

3-3- Environnement utilisateur:

L'application ProManager doit tourner sur les différents systèmes d'exploitation, à savoir sur les Windows et Linux etc.

3-4- Besoins clés des intervenants et utilisateurs

Besoin	Priorité	Concerne	Solution actuelle	Solutions proposées
Administrer le projet	Haute	Développeurs	Affectation des acteurs à un projet sans tenir en considération leurs caractéristiques	L'Admin(chef de projet) crée son équipe en définissant le profil de chaque membre. Ces informations seront prises en compte par l'application pour s'adapter à chacun.
Planifier les activités	Haute	Développeurs	Planification standard négligeant la possibilité de délocalisation des acteurs de projet.	Gestionnaire de référentiel qui permet de décrire les caractéristiques et les préférences.
Reporting	moyenne	Développeurs	Impressions de documents dans des formats standardisés et en une langue commune (i.e anglais)	Des impressions multiformes et adaptées à chacun.

3-5- Alternatives et concurrence

Si le risque technique n'est pas maîtrisé, il est possible de migrer vers le développement C # (plateforme .Net) au lieu de Java.

4- Vue d'ensemble du produit

4-1- Hypothèses

La plateforme NetBeans (ou Eclipse) est disponible pour tous les membres de l'équipe.

La conception du logiciel s'appuie sur la technologie JAVA.

Le logiciel doit tourner sur les différents systèmes d'exploitation existants.

5- Fonctionnalités essentielles du produit

- Fonction **Administration de projet**: Permet de définir les participants d'un projet et leurs Profits.

- Fonction **Gestion de référentiel**: Permet de décrire les caractéristiques d'un projet ou les Préférences d'un acteur de projet.

- Fonction **Planification des activités**: A pour objectif de produire le planning d'un projet, adapté au profil culturel et à la localisation de l'utilisateur.

- Fonction **Prise de rendez-vous**: Propose des créneaux horaires adaptés à chacun (Dans le cas où les membres de l'équipe ne sont pas dans le même pays).

- Fonction **Reporting** : Assure des impressions multiformes et adaptées à chacun.

6- Autres exigences sur le produit

Les autres exigences du produit sont exprimées dans le document des spécifications supplémentaires.

Le développement nécessite une version 7 de Java.

La réalisation est prévue sur la plate-forme NetBeans

III- Glossaire

1. Introduction

1.1 Objectif

Permet de donner une définition bien précise aux termes utilisés.

1.2 Portée

Ce document peut être et doit être consulté lorsqu'un terme a besoin d'être éclairci. Ce glossaire est général et reprends tous les termes utilisés dans les autres documents.

2. Glossaire

A

API (Application Programming Interface)

Une API est une bibliothèque qui regroupe des fonctions sous forme de classes pouvant être utilisées pour développer.

Applet

Une petite application Java compilée, incluse dans une page html, qui est chargée par un navigateur et qui est exécutée sous le contrôle de celui-ci. Pour des raisons de sécurité, par défaut, les applets ont des possibilités très restreintes.

AWT (Abstract Window Toolkit)

Une bibliothèque qui regroupe des classes pour développer des interfaces graphiques. Ces composants sont dits "lourds" car ils utilisent les composants du système sur lequel ils s'exécutent. Ainsi, le nombre des composants est volontairement restreint pour ne conserver que les composants présents sur tous les systèmes.

B

BDK (Beans Development Kit)	Un outil fourni par Sun qui permet d'assembler des beans de façon graphique pour générer des applications.
Bean	Un composant réutilisable. Il possède souvent une interface graphique mais pas obligatoirement.
BMP (Bean Managed Persistence)	Type d'EJB entité dont la persistance est à la charge du code qu'il contient
Byte code	Un programme source Java est compilé en byte code. C'est un langage machine indépendant du processeur. Le byte code est ensuite traduit par la machine virtuelle en langage machine compréhensible par le système où il s'exécute. Ceci permet de rendre java indépendant de tout système.

C

CLASSPATH	Variable d'environnement qui recense les répertoires contenant des bibliothèques utilisables pour la compilation et l'exécution du code
CMP (Container Managed Persistence)	Type d'EJB entité dont la persistance est assurée par le conteneur
Core class	Classe standard qui est disponible sur tous les systèmes où tourne Java.
Core packages	Ensemble des packages qui composent les API de la plate-forme Java.

E

EAR (Enterprise ARchive)	Archive qui contient une application J2EE
EJB (Entreprise Java Bean)	Les EJB sont des composants métiers qui répondent à des spécifications précises. Il existe deux types d'EJB : EJB Entity qui s'occupe de la persistance des données et EJB session qui gère les traitements. Les EJB doivent s'exécuter sur un serveur dans un conteneur d'EJB.
Exception	Mécanisme qui permet de gérer les anomalies et les erreurs détectées dans une application en facilitant leur détection et leur traitement. Les exceptions sont largement utilisées et intégrées dans le langage Java pour accroître la sécurité du code.

IV- Liste des risques

1. INTRODUCTION

OBJECTIF

L'objectif de ce document est clarifier et lister les risques que comporte ce projet. Il présente également les principes et les activités permettant de les maîtriser au cours de chaque itération.

PORTEE

Ce document s'adresse à tous les membres de l'équipe de développement et aux superviseurs du projet.

2. RISQUES

IDENTIFICATION DES RISQUES

- Taille de projet
- Difficultés techniques
- Implication de toute l'équipe
- Configuration organisationnelle
- Défaillance du matériel
- Mal compréhension des fonctionnalités à réaliser

CLASSEMENT DES RISQUES

- *Matrice probabilité /impact*

<i>Probabilité</i> \ Impact	Faible	Moyen	Critique
<i>Faible</i>	Faible	faible	moyen
<i>Moyenne</i>	Faible	moyen	important
<i>Forte</i>	Moyen	modéré	critique

- *Classement des risques*

R1. Taille du projet :risque critique

R2. Difficultés techniques :risque critique

R3. Mal compréhension des fonctionnalités à réaliser :risque important

R4. Implication de toute l'équipe :risque critique

R5. Défaillance du matériel :risque important

ANALYSE ET SPECIFICATIONS DES RISQUES

Importance du risque	Description et impact	Stratégie de Réduction du risque
Critique	Taille du projet: projet de grand taille avec une durée de 5 semaines d'où le risque de garantir une cohérence qui peut altérer la durée du réalisation du projet.	Procéder par priorité et anticiper les situations et maîtriser la gestion des ressources.
<i>Critique</i>	Difficultés techniques : crainte de ne pas réaliser les fonctionnalités essentielles de l'application	Travail en groupe. Organisation et rendez-vous avec des personnes maîtrisant l'outil (à savoir les superviseurs)
<i>Critique</i>	Mal compréhension des fonctionnalités à réaliser: Risque de mal évaluer les tâches à réaliser	Maîtriser la documentation et éliminer les ambiguïtés et demander l'avis du client.
<i>Critique</i>	Implication de toute l'équipe : le risque de l'indisponibilité d'un des membres et le conflit entre les membres sur les rôles et les responsabilités.	Préciser les rôles et les responsabilités d'avantage et faire une évaluation continue du travail et rendre compte au chef du projet.
<i>Moyen</i>	Défaillance du matériel: risqué d'une défaillances du matériel utilisé	Adopter une maintenance préventif

ProManager	Version: 1.0
Liste des risques	Date: 18/05/2016

PLANIFICATION DE LA GESTION DES RISQUES

SPECIFICATION DES RISQUES

R1 : Taille de projet :

- **Relation avec les objectifs du projet :** Certaines fonctionnalités risquent de ne pas être développées aux délais prévues par manque de temps.
- **Indicateur:** Heures de travail pour chacun limitées entre 8 et 12 heures par semaine et par personne.
- **Actions à entreprendre :** Réévaluation des charges à la fin de chaque itération, suivi de l'avancement du travail avec l'ajustement de la distribution des tâches. Anticipation des prochaines itérations.
- **Produits associés :** Plan de développement de logiciel et fiches de suivi des activités par le chef de projet.
- **Ressources nécessaires:** Des réunions pour mettre au point ces changements de planification ou d'objectifs.
- **Délais:** les suivis semaine par semaine de l'avancement du travail permettent de réévaluer les estimations pour les phases suivantes.
- **Responsable:** Bensaria Abdelkader.

R2 : Mal compréhension des fonctionnalités à réaliser :

- **Relation avec les objectifs du projet :** Les objectifs risquent de ne pas être atteints et l'outil peut manquer de fonctionnalités ou mal interprétation de quelques tâches.
- **Indicateur:** La détermination des spécifications, avec vérification des besoins.
- **Actions à entreprendre:** Traçabilité entre les besoins identifiés et les spécifications réalisées - pendant la phase d'élaboration.
- **Produits associés:** Document de Vision et des cas d'utilisation.
- **Ressources nécessaires :** Ce sont les analystes qui doivent vérifier cette couverture des besoins par les spécifications du projet.
- **Responsable:** Bensaria Abdelkader.

R3 : Implication de toute l'équipe :

- **Relation avec les objectifs du projet :** Si le travail est mal réparti, ou bien l'un des membres ne fait pas son travail, les fonctionnalités du projet seront incomplètes.
- **Indicateur :** non assistance aux réunions par quelques membres.
- **Actions à entreprendre :** Réunions ponctuelles entre les groupes concernés.
- **Produits associés :** Modèle des UC et architecture de logiciel
- **Ressources nécessaires :** Des réunions hebdomadaires.
- **Délais :** le risque doit être écarté avant la conception.
- **Responsable:** Bensaria Abdelkader.

INTEGRATION DES RISQUES AU PLAN DE DEVELOPPEMENT

Risques	Identification	Prévision de résolution	Réévaluation	Résolution effective
R1 : Taille du projet	18/05/2016	Evaluer a chaque fin itération	Fin élaboration it1 et it2 Fin construction	
R2 : Mal compréhension des fonctionnalités à réaliser	18/05/2016	Phase Elaboration, fin 1 ^{ème} itération	Fin élaboration, 1ere itération	
R3 : Implication de l'équipe	18/05/2016	Phase Elaboration, fin itération1:	Fin itération, 1ere itération	

V-Modèles des C.U

1. *Introduction:*

Objectif

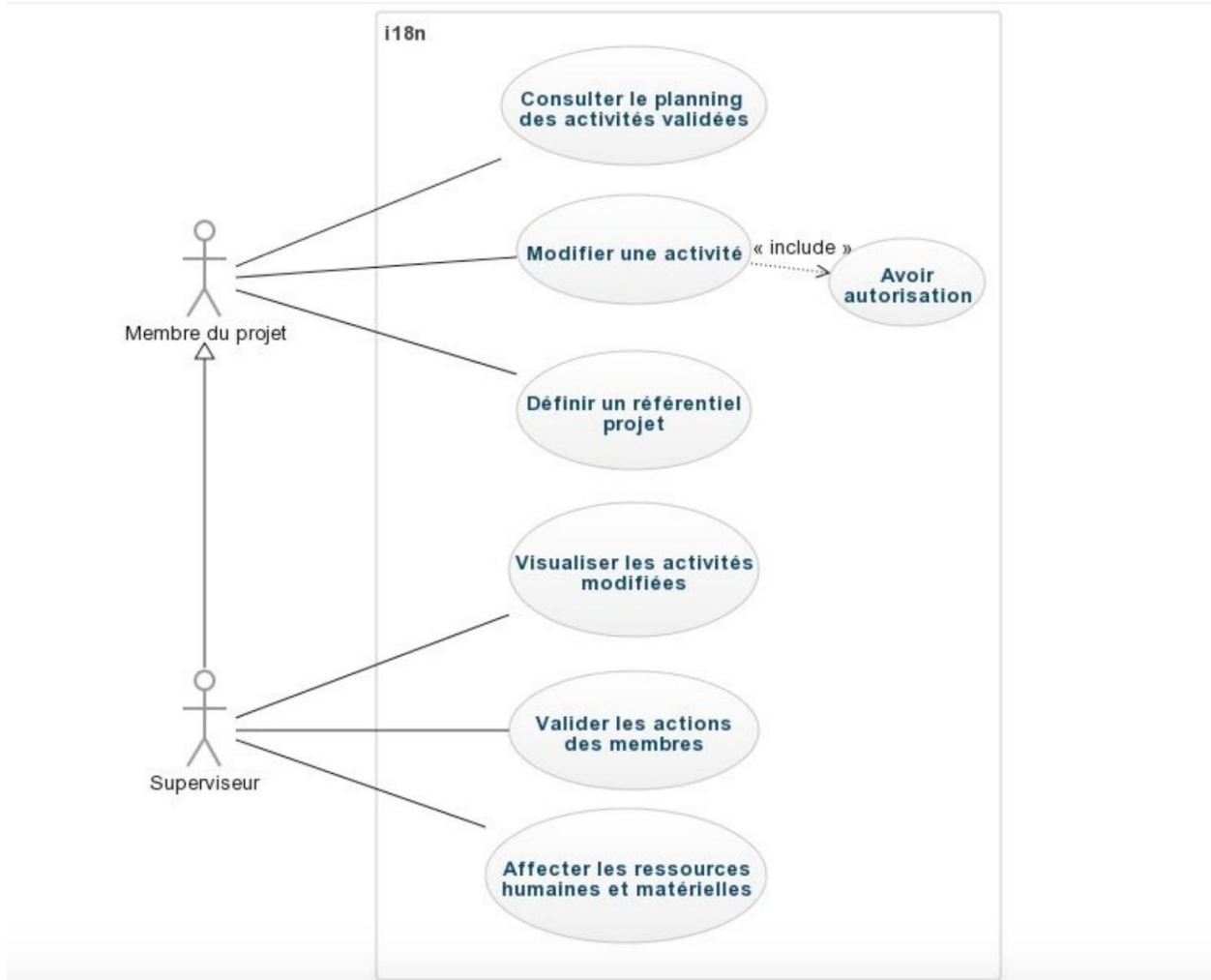
Cette partie a pour objectif de représenter les cas d'utilisation du système. Non seulement les cas d'utilisation permettront de donner une vision globale du comportement fonctionnel de notre système mais seront aussi plus appropriés pour le développement.

Ce document ne contient pas une description détaillée sur les cas d'utilisation : La description et le scénario nominal seront développés dans la phase d'élaboration.

Portée

Permet de donner une vision globale sur les différentes fonctionnalités que réalisera le système. Grâce à ce document, toute personne pourra comprendre les fonctions principales du système.

2. Diagramme des cas d'utilisation:



Ordre de priorité des CU

Nous avons proposé le découpage en itérations suivant :
Ce découpage sera remis en cause et réévalué à chaque fin d'itération (processus itératif et incrémental).

Cas d'utilisation	priorité	Risque	Num itération
Consulter le planning des activités	Haute	Moyen	1
Définir un référentiel projet	Haute	Bas	1
Valider les actions des membres	Moyenne	Moyen	2
Visualiser les activités modifiées	Moyenne	Bas	2
Affecter les ressources humaines et matérielles	Basse	Haut	3
Modifier une activité	Basse	Moyen	3