



SAE 3A: Développement d'une application

RAPPORT DE PLANNIFICATION DE PROJET

2023-2024



Lucas Delanier, Arthur VALIN, Emre KARTAL, Lucas Evard



SOMMAIRE

1. Rappel du projet
2. Présentation des outils et méthode d'organisation privilégiés
3. Planification à long terme
4. Calendrier des rendez-vous de suivi de projet
5. Prévision de déroulement et objectifs
6. Les éventuelles raisons de retard et démarches à suivre pour les limiter.

Rappel du projet Allin!



Jeu de paris entre amis avec de l'argent fictif.



Présentation globale:

Notre projet consiste en la réalisation d'un jeu mobile de paris entre amis qui se joue en misant des jetons fictifs sur un pari qu'un joueur a écrit.

Il prendra la forme de deux clients, l'un pour les mobiles Android et l'autre pour les iOS. Nous allons également produire un Web-Service en Ktor qui possède, en interne une base de données.

Nous souhaitons par ce projet nous perfectionner sur des technologies précédemment vues et pratiquées au cours de notre formation, mais également commencer à nous intéresser au développement iOS en développant en Swift.

Contexte:

De nos jours, les appareils mobiles se sont solidement ancrés dans la vie quotidienne des gens, offrant une multitude de services répondant à divers besoins.

Le but de cette application est, en effet, de moderniser un jeu ancestral : les paris, qu'ils soient liés au sport, aux finances ou à la culture. Cette application propose une plateforme novatrice et conviviale, permettant aux utilisateurs de vivre une expérience de paris excitante avec leurs amis. L'objectif principal de cette application est d'offrir une expérience agréable tout en permettant la création de paris privés. Elle vise à instaurer un esprit de compétition saine et à procurer la satisfaction de réussir ses paris, que ce soit en devinant le vainqueur lors d'une rencontre amicale ou en pariant sur des événements sportifs tels que le basket, le football, le tennis, et bien d'autres encore.

Personas et Users-stories :

PERSONA



Sarah Dupont

Age: 28
Occupation: Assistante marketing
Education: BTS
Location: Paris, France

Biographie

Sarah est une jeune professionnelle travaillant dans le domaine du marketing à Paris. Elle aime passer du temps avec ses amis le week-end et organiser des soirées amusantes. Elle est très compétitive et adore les jeux de société et les paris entre amis. Sarah est toujours à la recherche de nouvelles activités ludiques à faire avec ses amis et elle adore mettre en jeu sa créativité lorsqu'il s'agit de créer des paris amusants.

Besoin

- Une application conviviale qui lui permet de créer et de rejoindre des paris entre amis en quelques clics.
- Possibilité de créer des paris personnalisés avec des règles uniques pour rendre le jeu plus excitant.

Attente

- Expérience sociale divertissante tout en lui permettant de parier fictivement avec ses amis
- Application fiable et sécurisée.
- Disponible sur Android.

User story :

En tant que personne qui apprécie les paris entre amis, je recherche une application mobile gratuite qui rendra mes jeux de paris entre amis plus amusants et compétitifs. Cette application devrait me permettre de créer des paris personnalisés avec des règles uniques pour chaque défi. C'est pour cela que je pourrais utiliser ALLIn, qui me permettrait de créer des paris personnalisés avec des règles uniques pour chaque défi, le tout dans une interface conviviale et amusante.

PERSONA



Luka Rimbenzema

Age: 35
Occupation: Enseignant
Education: Doctorat
Location: New York, États-Unis

Biographie

Luka est un enseignant passionné par les jeux de réflexion et les défis intellectuels. Il a un groupe d'amis proches avec lesquels il aime organiser des soirées de jeux. Alex apprécie particulièrement les jeux qui stimulent la pensée stratégique et il est toujours à la recherche de nouvelles expériences ludiques.

Besoin

- Pouvoir affronter ses amis dans des défis compétitifs tout en maintenant une atmosphère amicale.
- Consulter les classements pour pouvoir se comparer à ses amis.

Attente

- Interface utilisateur élégant et fluide sur iPhone.

User story :

En tant qu'amateur de paris entre amis, je souhaite pouvoir consulter un historique complet de mes paris passés pour me comparer à mes amis. Avec ALLIn, je pourrais non seulement visualiser le classement à la fin de chaque pari, mais aussi identifier qui a misé le plus et ainsi déterminer le meilleur joueur de la partie. Cela me permettra de suivre mes performances, d'analyser mes stratégies et de maintenir un esprit compétitif et amusant dans nos paris virtuels entre amis.

Outils de gestion de projet



Afin de privilégier un code construit en équipe, nous avons opté pour l'utilisation de l'outil Git.

En effet, Git intègre de nombreuses fonctionnalités intéressantes pour le développement de l'application :

- **Gestion de versions** : Git permet de suivre l'évolution de votre code source au fil du temps. Vous pouvez facilement revenir en arrière pour restaurer une version précédente du code si nécessaire, ce qui est particulièrement utile en cas de bugs ou d'erreurs.
- **Collaboration simplifiée** : Git facilite la collaboration entre les membres de l'équipe. Plusieurs développeurs peuvent travailler sur le même projet en parallèle, en fusionnant leurs modifications de manière simple et rapide.
- **Branches** : Git permet de créer des branches pour travailler sur des fonctionnalités ou des correctifs de manière isolée. Cela permet d'éviter les conflits entre le code des développeurs et de tester de nouvelles fonctionnalités sans affecter la branche principale du projet.



Pour centraliser les différents outils de gestion de projet et de code, nous trouvons important l'utilisation de CodeFirst.

En effet, CodeFirst intègre de nombreux outils pour la gestion globale du projet:

- **Git** : En effet, l'outil Git expliqué précédemment est inclus dans les outils que met à disposition CodeFirst.
- **Kanban** : Des tableaux type Kanban peuvent être mis en place afin de faire une gestion de tickets en colonne, qui suit les étapes du projet.
- **Drone** : CodeFirst intègre une solution d'intégration continue afin de pouvoir d'automatiser des tâches, nous allons nous servir de ces tâches pour générer certains documents telle que la documentation du code et de l'application. Des tests seront aussi effectués automatiquement à chaque modification du code afin de vérifier si la qualité de notre code ne régresse pas dans le temps.



Afin de mieux planifier, gérer et piloter les ressources de notre projet, nous avons conclu qu'il serait important d'utiliser un logiciel pouvant réunir toutes la gestion globale du projet. MSProject est parfait pour cela.

- **Planification des tâches / GANTT** : MSProject peut établir et superviser une liste complète de tâches, en spécifiant leur durée, leurs relations de dépendance, et en attribuant les ressources nécessaires. Le logiciel génère automatiquement des diagrammes de Gantt pour illustrer la séquence des tâches et du projet.
- **Gestion des ressources et des coûts** : Avec MSProject, il est possible de suivre comment attribuez les ressources (personnelles, matérielles, financières) tout en évitant qu'elles soient surchargées ou sous-utilisées. Le logiciel facilite la gestion des coûts du projet en aidant à surveiller les dépenses réelles et à comparer les coûts prévus aux coûts réels.
- **Rapports et tableaux de bord** : MSProject permet de concevoir des rapports et des tableaux de bord sur mesure pour surveiller différents aspects du projet et fournir des informations essentielles aux personnes impliquées dans le projet.

Étant dans l'optique de fournir un travail rigoureux qui retrace notre expérience, nous souhaitons également utiliser des échelles de satisfaction personnelles tout au long du projet.

En effet, celles-ci permettront à chacun d'évaluer leurs performances ainsi que la satisfaction de leur travail et celui du groupe. Nous pensons, que cette démarche nous permettra avant tout d'identifier certains points d'amélioration sur notre façon de travailler et d'apporter des changements en conséquence.

Cette échelle de satisfaction sera sous trois formes différentes. (1 pour tutrice gestion de projet, 1 tuteur technique, 1 développeur)



Mon travail	<input type="radio"/>				
Ma communication	<input type="radio"/>				
Mon organisation	<input type="radio"/>				
Le travail de l'équipe	<input type="radio"/>				
La communication de l'équipe	<input type="radio"/>				

SATISFACTION DEVELOPPEUR



Respect des outils de gestion	<input type="radio"/>				
Le compte rendu de la gestion de projet	<input type="radio"/>				
Qualité des livrables	<input type="radio"/>				
Qualité des échanges lors de l'entretien	<input type="radio"/>				
Traçabilité du projet	<input type="radio"/>				

SATISFACTION GESTION DEPROJET



Respect des attendus du sprint	<input type="radio"/>				
Avancement global du projet	<input type="radio"/>				
Qualité des livrables	<input type="radio"/>				
Qualité des échanges lors de l'entretien	<input type="radio"/>				
Qualité du wiki sur le sprint	<input type="radio"/>				

SATISFACTION TUTEUR TECHNIQUE

Livrables

TECHNIQUE :

- Un web service REST développé avec Ktor, permettant de gérer les données du projet, avec laquelle on peut communiquer via des requêtes HTTP. Il devra être relié à une base de données PostgreSQL.
- Un client Android natif développé avec Jetpack Compose, communiquant avec le web service précédemment cité.
- Un client iOS natif développé avec Swift, communiquant également avec le web service précédemment cité.

GESTION :

- Un wiki du projet, dans Code First, contenant toutes les informations importantes sur le développement de projet. Elle devra contenir des diagrammes, des liens vers les documentations techniques, mais également les rapports de sprints.
- Un rapport final écrit décrivant le projet dans son entièreté, parlant aussi bien de la partie technique que de la gestion du développement.
- Une soutenance orale de fin de projet, qui aura lieu le 20 juin 2024, présentant le projet et son déroulement dans sa globalité. Elle reprend le rapport écrit sans pour autant en être une copie orale. L'oral est moins détaillé, mais permet d'expliquer plus profondément certains aspects jugés pertinents.

Estimation des coûts prévisionnels

Le suivi de **coûts** dans notre projet est **crucial** pour s'assurer de la **rentabilité** du projet et de la gestion **efficace** des **ressources**. Il est important pour nous de **diviser** les **coûts** en différentes **catégories** pour mieux les comprendre et les contrôler elles sont au nombre de 3.

Le coût du personnel est une des parties les plus importantes car cela représente le coût des personnes qui travailleront sur le projet. L'équipe est composée de **cinq informaticiens débutants** qui seront payés 17€ brut de l'heure. Ce coût peut varier en fonction des heures travaillées et de l'efficacité de l'équipe mais il est estimé à 110h.

Le coût du capital fixe représente les coûts associés à **l'acquisition** et à la **maintenance** des **équipements** nécessaires au projet, tels que les **ordinateurs** et les **logiciels**. Dans ce cas, les ordinateurs et les Macs sont nécessaires pour réaliser les tâches sur chaque système **d'exploitation**.

Les consommations et les charges externes sont **l'électricité** et les **logiciels de production** et collaboratif. Il est important d'avoir un système de suivi des rendus pour permettre aux membres de l'équipe de travailler de manière **indépendante** sur le projet. De plus, **l'intervention d'experts extérieurs** peut être nécessaire pour obtenir des avis sur la production, ce qui engendre également des **coûts supplémentaires**.

Details :

Prévisionnel	Prix	Quantité	Prix Total
---	---	---	---
Informaticien	17€ / h	110 h * 4	7 480€
PC (DAM)	1080	4	90€
Hébergement	30€	1	30€
Locaux	(12€ / m ²) / mois	24m ² / 3 mois	864€
Divers (électricité , intervention externe,...)	-		96.87€
Total	-	-	8560.87€

*Prix Hors taxe et marge non indiqué

Méthode d'organisation

Nous avons décidé d'opter pour une approche agile, en utilisant la méthode Scrum, pour la gestion de notre SAE avec la participation de notre tuteur Mr. Provot. Cette décision a été motivée par de nombreux points que nous allons justifier dans ce document.

Tout d'abord, nous savons qu'un projet comme celui-là entraîne, n'ayant pas de réel client, peut nous exposer à des changements d'idées et de fonctionnement. Les exigences évoluent constamment, et les méthodes traditionnelles de gestion de projet en cascade ne sont souvent pas suffisamment flexibles pour s'adapter à ces changements. Scrum, avec ses périodes courtes et ses possibilités d'ajustement fréquentes, offre la flexibilité nécessaire pour faire face à cette réalité. En discutant avec notre tuteur technique, nous avons fait le choix d'établir un backlog regroupant toutes les tâches à réaliser, de manière priorisée, ainsi que des sprints d'une durée de deux semaines qui se termineront par des Sprints-Reviews entraînant des démos de nos réalisations. Pour prévoir les sprints, nous choisissons les tâches avec la priorité la plus élevée, en prenant en compte le nombre d'heures disponible pendant le sprint. Durant le sprint, nous nous organisons grâce à un tableau Kanban qui nous permet de visualiser le workflow du sprint. Nous remplissons ce tableau de tickets représentant les différentes tâches à effectuer.

De plus, Scrum favorise la transparence et la communication constante. En établissant des réunions régulières comme des Daily-Meetings et des Sprint-Reviews, nous créerons un environnement dans lequel chaque membre de l'équipe et chaque partie membres du groupe peut communiquer sur ses avancements et/ou complications. Cela contribuera à renforcer notre collaboration et à maintenir un haut niveau d'engagement de tous.

Enfin, Scrum incite à l'amélioration continue. Après chaque sprint, nous aurons l'opportunité d'évaluer notre progression, de recueillir les commentaires de nos tuteurs technique et de gestion de projet et d'apporter des ajustements rapides en conséquence. Cela nous permettra de nous assurer que le produit final soit le plus aboutit et que le déroulement de ce projet se déroule sans accro.

En conclusion, le choix de Scrum comme méthode de gestion pour notre projet informatique est importante afin de favoriser la communication et la transparence, de gérer les changements et imprévus, et de mettre en place une amélioration continue. Étant satisfait de nos expériences passées de deuxième année, nous pensons que ce choix favorisera en tout point notre travail d'équipe.

SCRUM PROCESS



source: [wimi-teamwork](http://wimi-teamwork.com)

Backlog des tâches

Ce tableau regroupe les différentes tâches que nous devons faire pour le projet, et ce, de manière priorisée sur une échelle de 0 à 100. Il est trié par priorité afin de pouvoir rapidement voir quelle est la prochaine tâche à faire.

Chaque tâche consiste en une User Story que nous avons rédigées. Nous avons également estimé le temps que chaque tâche prendra en heures. Nous avons également établi un code couleur :

- **Bleu** pour les nouvelles fonctionnalités;
- **Vert** pour les tâches visant uniquement Android;
- **Jaune** pour celles visant uniquement iOS;
- **Violet** pour la partie API et Base de donnée et finalement
- **Blanc** pour les autres tâches.

Titre	Estimation en heures	En fait que...	Je voudrais...	Afin de...	Importance (0/100)
Réaliser la conception côté client	6	Developpeur	Avoir un diagramme de classe côté client,	Developper plus efficacement, en ayant une documentation rendant le projet plus maintenable.	100
Connexion et inscription de l'utilisateur	15	Utilisateur	Une gestion des comptes utilisateurs	persistier mes informations sur les différents client de l'application	99
Conteneurisation de l'API	2	Developpeur	Deployer l'API dans un conteneur docker sur codestart	Avoir un environnement stable pour l'API et pouvoir y accéder depuis les clients.	95
Écran de création d'un Bet (Android)	8	Utilisateur	Choisir le thème, la phrase, la date de fin, la confidentialité et le type de bet.	Pouvoir créer un bet selon mes envies et besoins.	94
Écran de création d'un Bet (iOS)	8	Utilisateur	Choisir le thème, la phrase, la date de fin, la confidentialité et le type de bet	Pouvoir créer un bet selon mes envies et besoins.	93
Créer un pari	8	Utilisateur	Pouvoir qu'il soit stocké en base de données puis pouvoir le retrouver dans l'application	créer mon propre pari avec des réponses que je choisis	92
Écran de status d'un Bet (Android)	6	Utilisateur	Consulter le détail d'un bet, avec son status, des statistiques et les participants	Pouvoir m'informer au maximum avant de participer.	91
Écran de status d'un Bet (iOS)	6	Utilisateur	Consulter le détail d'un bet, avec son status, des statistiques et les participants	Pouvoir m'informer au maximum avant de participer.	90
Consulter les informations d'un pari	8	Utilisateur	Pouvoir afficher les informations d'un pari	pour consulter les informations et voir la cote d'une réponse	89
Participer à un pari	20	Utilisateur	Participer à un pari en parlant mes Allcoins	Jouer avec mes amis autour de pari créée par les utilisateurs	88
Écran historique des Bets (Android)	2	Utilisateur	Un écran avec la liste des bet auxquels j'ai participé dans le passé.	Pouvoir retracer mes gains et mes pertes.	87
Écran historique des Bets (iOS)	2	Utilisateur	Un écran avec la liste des bet auxquels j'ai participé dans le passé.	Pouvoir retracer mes gains et mes pertes.	86
Écran des bets en cours (Android)	1	Utilisateur	Un écran avec la liste des bet auxquels je suis actuellement inscrit	Voir les montants que je suis en train de mettre en jeu et retrouver mes paris	85
Écran des bets en cours (iOS)	1	Utilisateur	Un écran avec la liste des bet auxquels je suis actuellement inscrit	Voir les montants que je suis en train de mettre en jeu et retrouver mes paris	84
Consulter l'historique de ses paris	6	Utilisateur	Pouvoir voir les bets auxquels je suis inscrits et auxquels j'ai participé	Pouvoir retracer mes gains, mes pertes et les montants mis en jeu.	83
Écran de victoire (Android)	4	Utilisateur	Un écran avec ma mise, mes gains et la cote du bet.	D'être informé de mes victoires des l'entée dans l'application.	78
Écran de victoire (iOS)	4	Utilisateur	Un écran avec ma mise, mes gains et la cote du bet.	D'être informé de mes victoires des l'entée dans l'application.	77
Fin d'un pari	4	Utilisateur	Participer à un pari en parlant mes Allcoins	Jouer avec mes amis autour de pari créée par les utilisateurs	88
Écrans de liste d'amis et ranking (Android)	4	Utilisateur	Un écran pour consulter ma liste d'amis ainsi que notre classement.		76
Écrans de liste d'amis et ranking (iOS)	4	Utilisateur	Un moyen simple d'ajouter mes amis dans l'application		75
Ajouter des amis (avec pseudo)	10	Utilisateur	Pouvoir consulter ma liste d'amis ainsi que notre classement.	Les inviter à rejoindre mes paris privés	74
Consulter sa liste d'amis et le ranking	10	Utilisateur	Pouvoir consulter ma liste d'amis ainsi que notre classement.	ajouter de la confidentialité entre les utilisateurs.	71

Planification à long terme

Numéro	Nom
A.1.1	Faire le rapport de gestion du semestre 6
A.2.1	Faire le GANTT
A.2.2	Faire le WBS
A.2.3	Faire le PERT
A.3.1	Rendez-vous avec tuteurs
A.3.2	Faire releases
A.3.3	Obtenir retour
B.1.1	Préparer SonarQube
B.1.2	Créer le Docker (déploiement)
B.1.3	Intégration Continue (Drone)
B.2.1.1	Faire les Maquettes
B.2.1.2	Faire le Diagramme de cas d'utilisation
B.2.1.3	Écrire User-Stories
B.2.1.4	Faire le Diagramme de classe
B.2.1.5	Faire les Personas
B.2.2.A.1	Coder sur IOS la page d'inscription et de connexion
B.2.2.A.2	Coder sur IOS la page des paris
B.2.2.A.3	Coder sur IOS la page de création des bets
B.2.2.A.4	Coder sur IOS la page de statut des bets
B.2.2.A.5	Coder sur IOS la page des classements et des amis
B.2.2.A.6	Coder sur IOS la page d'historique et en cours des paris
B.2.2.B.1	Coder sur Android la page d'inscription et de connexion
B.2.2.B.2	Coder sur Android la page des paris
B.2.2.B.3	Coder sur Android la page de création des bets
B.2.2.B.4	Coder sur Android la page de statut des bets
B.2.2.B.5	Coder sur Android la page des classements et des amis
B.2.2.B.6	Coder sur Android la page d'historique et en cours des paris
B.3.1	Création de l'architecture de l'API
B.3.2	Création du modèle de données
B.3.3	Faire les routes de l'API
B.3.4	Gestion de la base de données avec un ORM
B.3.5	Documentation automatique de l'API avec Swagger
B.3.6	Coder le Back pour Connexion
B.3.7	Coder le Back pour Inscription
B.3.8	Adapter le code aux retours
B.3.9	Réaliser l'ajout d'amis via QRCODE et pseudo
B.4.1.1	Faire le MCD
B.4.1.2	Faire le MLD
B.4.2.1	Création des entités
B.5.1	Réaliser les Tests UI
B.5.2	Réaliser les Tests fonctionnels
B.5.3	Réaliser les Tests Unitaires
C.1.1	Faire le Diaporama pour la soutenance
C.1.2	Écrire le texte pour la soutenance
C.2.1	Rédiger le rapport final de SAÉ
C.2.2	Faire les essais de la soutenance

Numéro	Durée (en h)	Antériorité	Date au plus tôt		Date au plus tard		Marges
A.1.1	2	B.5.1, B.5.2, B.5.3	35	37	41	43	6
A.2.1	1	A.2.2, A.2.3	20	21	42	43	22
A.2.2	1	B.2.1.2, B.2.1.3	16	17	41	42	25
A.2.3	4	B.2.1.2, B.2.1.3	16	20	38	42	22
A.3.1	6	x	0	6	16,5	22,5	16,5
A.3.2	2	B.5.1, B.5.2, B.5.3	35	37	40	42	5
A.3.3	0,5	A.3.1	6	6,5	22,5	23	16,5
B.1.1	6	B.1.3	3	9	37	43	34
B.1.2	5	B.1.3	3	8	38	43	35
B.1.3	3	x	0	3	34	37	34
B.2.1.1	25	x	0	25	0	25	0
B.2.1.2	5	x	0	5	2	7	2
B.2.1.3	6	B.2.1.5	10	16	32	38	22
B.2.1.4	3	B.2.1.2	5	8	7	10	2
B.2.1.5	5	B.2.1.2	5	10	27	32	22
B.2.2.A.1	5	B.2.1.1	25	30	25	30	0
B.2.2.A.2	5	B.2.1.1	25	30	25	30	0
B.2.2.A.3	5	B.2.1.1	25	30	25	30	0
B.2.2.A.4	5	B.2.1.1	25	30	25	30	0
B.2.2.A.5	4	B.2.1.1	25	29	26	30	1
B.2.2.A.6	4	B.2.1.1	25	29	26	30	1
B.2.2.B.1	4	B.2.1.1	25	29	26	30	1
B.2.2.B.2	5	B.2.1.1	25	30	25	30	0
B.2.2.B.3	5	B.2.1.1	25	30	25	30	0
B.2.2.B.4	5	B.2.1.1	25	30	25	30	0
B.2.2.B.5	5	B.2.1.1	25	30	25	30	0
B.2.2.B.6	5	B.2.1.1	25	30	25	30	0
B.3.1	8	B.4.1.1, B.4.1.2	10	18	28	36	18
B.3.2	10	B.4.1.1, B.4.1.2	10	20	26	36	16
B.3.3	3	B.3.1, B.3.2	20	23	36	39	16
B.3.4	3	B.3.3, B.4.1.1, B.4.1.2	23	26	40	43	17
B.3.5	4	B.3.3, B.1.3	23	27	39	43	16
B.3.6	8	B.2.1.4	8	16	22	30	14
B.3.7	6	B.2.1.4	8	14	24	30	16
B.3.8	20	B.2.1.4, A.3.3	8	28	23	43	15
B.3.9	20	B.2.1.4	8	28	10	30	2
B.4.1.1	5	x	0	5	16	21	16
B.4.1.2	5	B.4.1.1	5	10	21	26	16
B.4.2.1	9	B.4.1.1, B.4.1.2	10	19	34	43	24
B.5.1	5	B.2.2.(A-B).(1-6)	30	35	30	35	0
B.5.2	5	B.3.6, B.3.7, B.3.9	28	33	30	35	2
B.5.3	5	B.3.6, B.3.7, B.3.9	28	33	30	35	2
C.1.1	2	C.2.1	37	39	37	39	0
C.1.2	2	C.1.1	39	41	39	41	0
C.2.1	2	B.5.1, B.5.2, B.5.3	35	37	35	37	0
C.2.2	2	C.2.1, C.1.2, C.1.1	41	43	41	43	0

Pert-Temps

Calendrier des rendez-vous de suivi de projet

Nous aimerions mettre en place des rendez-vous récurrents pour garantir une gestion de projet de haute qualité. Ces rendez-vous nous permettront d'évaluer la qualité de notre gestion en interrogeant notre tutrice en gestion de projet et en écoutant ses retours.

Nous pensons également qu'en cas de retard, elle sera de bon conseil pour nous aider à prendre les bonnes décisions en accord avec notre client (le tuteur technique). Nous souhaitons également planifier ces rendez-vous de manière optimale, en évitant des dates trop proches du retour à l'IUT ou des départs en entreprise.

Voici les dates souhaitées (ces dates sont indicatives et peuvent être décalées de 2 à 3 jours en fonction des disponibilités de chacun) :

- Lundi 8 janvier 2024
- Vendredi 2 février 2024
- Lundi 17 mai 2024
- Lundi 10 juin 2024

Prévision de déroulement et objectifs

Afin de guider notre avancée, nous avons identifié des jalons qui permettront de visualiser l'avancée de notre travail.

Tout commence par les maquettes, ces premières esquisses qui donnent vie à notre vision. Elles sont le point de départ, l'incarnation de nos idées sur le papier. Une fois que nous avons défini notre direction artistique et créative, nous nous tournons vers l'intégration iOS et Android. Ces étapes cruciales nous permettent de donner vie à nos conceptions sur les plateformes mobiles les plus populaires.

La conception du client est un élément fondamental, car c'est là que nous élaborons l'expérience utilisateur. C'est le moment où chaque interaction, chaque écran est minutieusement étudié pour offrir une expérience fluide et intuitive. Parallèlement, nous concevons l'API qui soutiendra notre application, créant ainsi un pont essentiel entre le client et le serveur qui hébergera la base de donnée.

La base de données est le cœur de notre système, où toutes les données sont stockées, organisées et gérées. Une conception solide est indispensable pour garantir la stabilité et la performance de notre application. Une fois la base de données prête, nous nous tournons vers le développement de l'API, la création des fonctionnalités qui permettront aux utilisateurs d'interagir avec nos données.

Le développement iOS et Android avance en parallèle avec l'API, car notre objectif est de fournir une expérience cohérente sur toutes les plateformes. Chaque ligne de code, chaque test nous rapproche de la réalisation de notre vision.

Enfin, nous atteignons le moment tant attendu de la fin du développement de l'API, où toutes les fonctionnalités sont opérationnelles, et du développement iOS et Android, où nos applications sont prêtes à être déployées. Tout ce travail a un but, une destination finale : la soutenance de SAE, où nous présentons fièrement notre projet, fruit de notre persévérance, de notre expertise et de notre collaboration.

Les dates jalons sont bien plus que de simples dates sur un calendrier. Elles représentent notre engagement, notre détermination à atteindre nos objectifs, et elles nous rappellent que chaque étape compte dans la réalisation d'un projet réussi. Chacune de ces étapes est une victoire en soi, un pas de plus vers notre réussite finale.

C'est donc ainsi que nous avons définis nos dates jalons qui sont nos objectifs tout au long du projet. Ils nous serviront également à visualiser la progression du projet.

Les jalons:

1. Fin des maquettes
2. Fin de l'intégration iOS
3. Fin de l'intégration Android
4. Fin de conception client
5. Fin conception API
6. Fin conception de la base de données
7. Fin dév API
8. Fin dév iOS
9. Fin dév Android
10. Fin développement de l'api
11. Soutenance de SAE

Indicateurs de la qualité du projet

Il est important de pouvoir juger la qualité du travail effectué et ce tout au long du projet et tout particulièrement pendant les Sprint-Reviews. C'est pour cela que nous devons mettre en place des critères d'évaluation de la qualité de projet.

Pour cela, nous devons tout d'abord, avec notre tuteur, établir un produit minimum viable, qui est la version la plus minimale possible de notre projet qui devra être produite pour satisfaire les attentes. Atteindre ce MVP devra alors être la priorité et sera un indicatif majeur de notre réussite et de la qualité du projet.

Deuxièmement, nous allons mettre en place des outils d'intégration continue via Code First comme Drone ou SonarCube qui permettent d'analyser et d'évaluer en temps réel la qualité du code produit. Nous devons donc fournir une qualité de code suffisante afin de passer l'évaluation SonarCube.

Les éventuelles raisons de retard

Il est essentiel de prendre en considération les périodes en entreprise susceptibles de perturber le déroulement fluide de notre méthode agile, ce qui peut nécessiter de mettre en pause nos cycles de sprint. Ces interruptions peuvent découler de divers facteurs, tels que des événements, des formations, des congés, ou des impératifs externes. Pour garantir la continuité de notre travail, il est crucial d'anticiper ces interruptions et de les intégrer intelligemment dans notre planification agile.

De plus, il est important de reconnaître que l'apprentissage de nouveaux langages et frameworks peut entraîner des retards dans nos estimations de durée des tâches. Lorsque nous optons pour des technologies nouvelles et moins familières, il est difficile de prévoir avec précision le temps nécessaire pour les maîtriser. Par conséquent, nous devons être prêts à ajuster nos échéanciers et à communiquer clairement avec les parties prenantes pour éviter des attentes irréalistes.

En tirant parti de nos expériences passées, nous pouvons également anticiper des périodes de charge de travail plus élevée, ce qui peut entraîner une baisse de notre productivité. Ces périodes peuvent être liées à des contrôles, des projets en parallèle ou tout simplement des longues semaines. En tenant compte de ces périodes de pic d'activité, nous pouvons mieux gérer nos ressources et adapter notre planification agile en conséquence.

Enfin, il est aussi essentiel de prendre en compte la possibilité de problèmes de conception qui pourraient surgir tardivement dans le projet, entravant ainsi le développement de certaines fonctionnalités. Par conséquent, il est important de consacrer une période conséquente à la phase de conception et de s'assurer qu'elle intègre de manière exhaustive chaque fonctionnalité envisagée. Cette démarche vise à anticiper et à résoudre les problèmes potentiels avant qu'ils ne deviennent des obstacles majeurs à un stade avancé du projet.

En résumé, la gestion efficace des interruptions, la prise en compte des défis liés à l'apprentissage de nouvelles technologies, et la reconnaissance des périodes de charge de travail accrue sont autant de facteurs essentiels pour assurer le succès de notre approche agile et garantir que nous respectons les délais et les objectifs du backlog. Une communication ouverte et une flexibilité dans notre planification sont des éléments clés pour relever ces défis avec succès.

Indicateurs de suivi de projet

Pour savoir si nous sommes dans les temps, nous avons plusieurs indicateurs de suivi. Tout d'abord, de manière globale, nous pouvons utiliser le GANTT ainsi que notre PERT Charge afin d'avoir une idée précise de notre avance ou retard dans le projet. Cependant, ces outils ont l'inconvénient d'être assez lourds et d'avoir une charge mentale assez élevée.

C'est pour cela que nous pouvons également utiliser notre backlog des tâches, dans lequel nous avons la durée de toutes les tâches ainsi que la durée totale restante (Qui n'est autre que la somme de la durée de toutes les tâches du tableau). Cela permet d'obtenir l'information plus rapidement, cependant il est important de noter que cette information est bien moins juste et précise que celle obtenue via le GANTT ou le PERT Charge.

Nous pouvons aussi utiliser nos sprints comme indicatif. En effet, nous avons au total quatorze sprints de deux semaines avant le rendu final du projet. Nous pouvons donc jauger notre avance ou retard en analysant le nombre de sprints restant et la quantité de tâches moyenne effectuée lors des sprints passés.

Conclusion

Notre mission est donc de pouvoir réaliser une application mobile à la fois sur Android et iOS nommé ALLIn, qui permettra aux futurs utilisateurs de réaliser des paris entre amis et de vivre une expérience de paris excitante, moderne et conviviale.

Tout ce travail va donc devoir être réalisé grâce à de nombreux outils de gestion de projet comme le Kanban, Gantt, WBS... qui nous permettra de répartir et planifier les tâches, afin de mener à bien le projet.

Finalement, ce projet nécessite beaucoup de travail et de compétence, mais nous avons une équipe où chacun s'engage de son côté à s'améliorer, en prenant en compte les erreurs passées et espérons tous ensemble pouvoir réaliser nos objectifs.

Pour plus d'informations :

Emre.kartal@etu.uca.fr

Arthur.valin@etu.uca.fr

Lucas.evard@etu.uca.fr

Lucas.delanier@etu.uca.fr

ANNEXE

Intitulé	Estimation en heures	En tant que	Je voudrais...
Réaliser la conception côté client	6	Développeur	Avoir un diagramme de classe côté client,
Connexion et inscription de l'utilisateur	15	Utilisateur	Une gestion des comptes utilisateurs
Conteneurisation de l'API	2	Développeur	Déployer l'API dans un conteneur docker sur codefirst
Écran de création d'un Bet (Android)	8	Utilisateur	Choisir le thème, la phrase, la date de fin, la confidentialité et le type de bet
Écran de création d'un Bet (iOS)	8	Utilisateur	Choisir le thème, la phrase, la date de fin, la confidentialité et le type de bet
Créer un pari	8	Utilisateur	Pouvoir qu'il soit stocké en base de données puis pouvoir le retrouver dans l'application
Écran de status d'un Bet (Android)	6	Utilisateur	Consulter le détail d'un bet, avec son status, des statistiques et les participants
Écran de status d'un Bet (iOS)	6	Utilisateur	Consulter le détail d'un bet, avec son status, des statistiques et les participants
Consulter les informations d'un pari	8	Utilisateur	Pouvoir afficher les informations d'un pari
Participer a un pari	20	Utilisateur	Participer a un pari en pariant mes Allcoins
Écran historique des Bets (Android)	2	Utilisateur	Un écran avec la liste des bet auxquels j'ai participé dans le passé.
Écran historique des Bets (iOS)	2	Utilisateur	Un écran avec la liste des bet auxquels j'ai participé dans le passé.
Écran des bets en cours (Android)	1	Utilisateur	Un écran avec la liste des bet auxquels je suis actuellement inscrit
Écran des bets en cours (iOS)	1	Utilisateur	Un écran avec la liste des bet auxquels je suis actuellement inscrit
Consulter l'historique de ses paris	6	Utilisateur	Pouvoir voir les bets auxquels je suis inscrits et auxquels j'ai participé
Écran de victoire (Android)	4	Utilisateur	Un écran avec ma mise, mes gains et la cote du bet.
Écran de victoire (iOS)	4	Utilisateur	Un écran avec ma mise, mes gains et la cote du bet.
Fin d'un pari	10	Utilisateur	Participer a un pari en pariant mes Allcoins
Écrans de liste d'amis et ranking (Android)	4	Utilisateur	Un écran pour consulter ma liste d'amis ainsi que notre classement.
Écrans de liste d'amis et ranking (iOS)	4	Utilisateur	Un écran pour consulter ma liste d'amis ainsi que notre classement.
Ajouter des amis (avec pseudo)	10	Utilisateur	Un moyen simple d'ajouter mes amis dans l'application
Consulter sa liste d'amis et le ranking	10	Utilisateur	Pouvoir consulter ma liste d'amis ainsi que notre classement,

Afin de ...	Importance (0, 100)
Développer plus efficacement, en ayant une documentation rendant le projet plus maintenable.	100
persister mes informations sur les différents client de l'application	99
Avoir un environnement stable pour l'API et pouvoir y accéder depuis les clients.	95
Pouvoir créer un bet selon mes envies et besoins.	94
Pouvoir créer un bet selon mes envies et besoins.	93
créer mon propre pari avec des réponses que je choisi	92
Pouvoir m'informer au maximum avant de participer.	91
Pouvoir m'informer au maximum avant de participer.	90
pour consulter les informations et voir la cote d'une réponse	89
Jouer avec mes amis autour de pari créée par les utilisateurs	88
Pouvoir retracer mes gains et mes pertes.	87
Pouvoir retracer mes gains et mes pertes.	86
Voir les montants que je suis en train de mettre en jeu et retrouver mes paris	85
Voir les montants que je suis en train de mettre en jeu et retrouver mes paris	84
Pouvoir retracer mes gains, mes pertes et les montants mis en jeu.	83
D'être informé de mes victoires dès l'entrée dans l'application.	78
D'être informé de mes victoires dès l'entrée dans l'application.	77
Jouer avec mes amis autour de pari créée par les utilisateurs	88
	76
	75
Les inviter a rejoindre mes paris privés	74
ajouter de la compétitivité entre les utilisateurs	71

Backlog des tâches

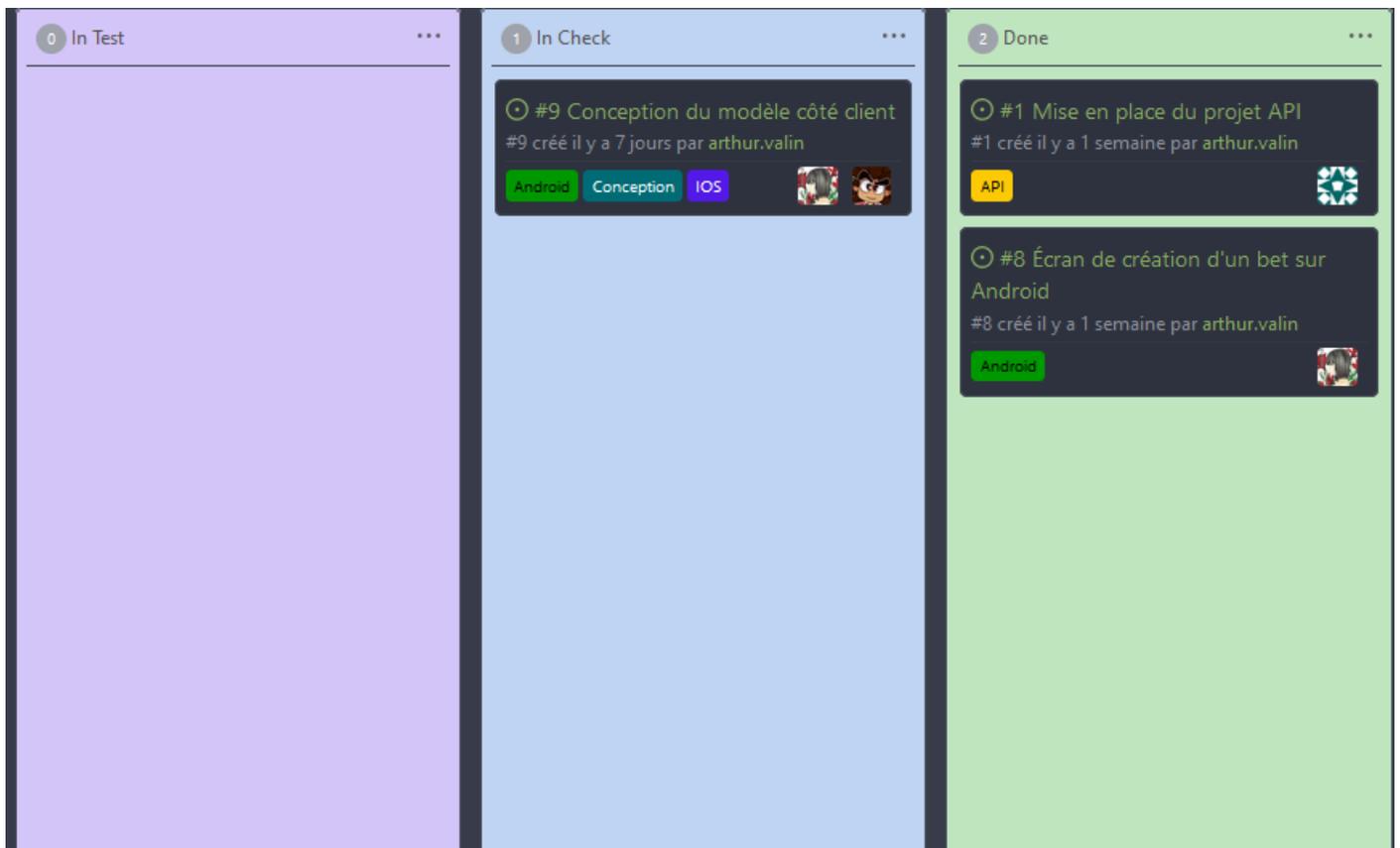
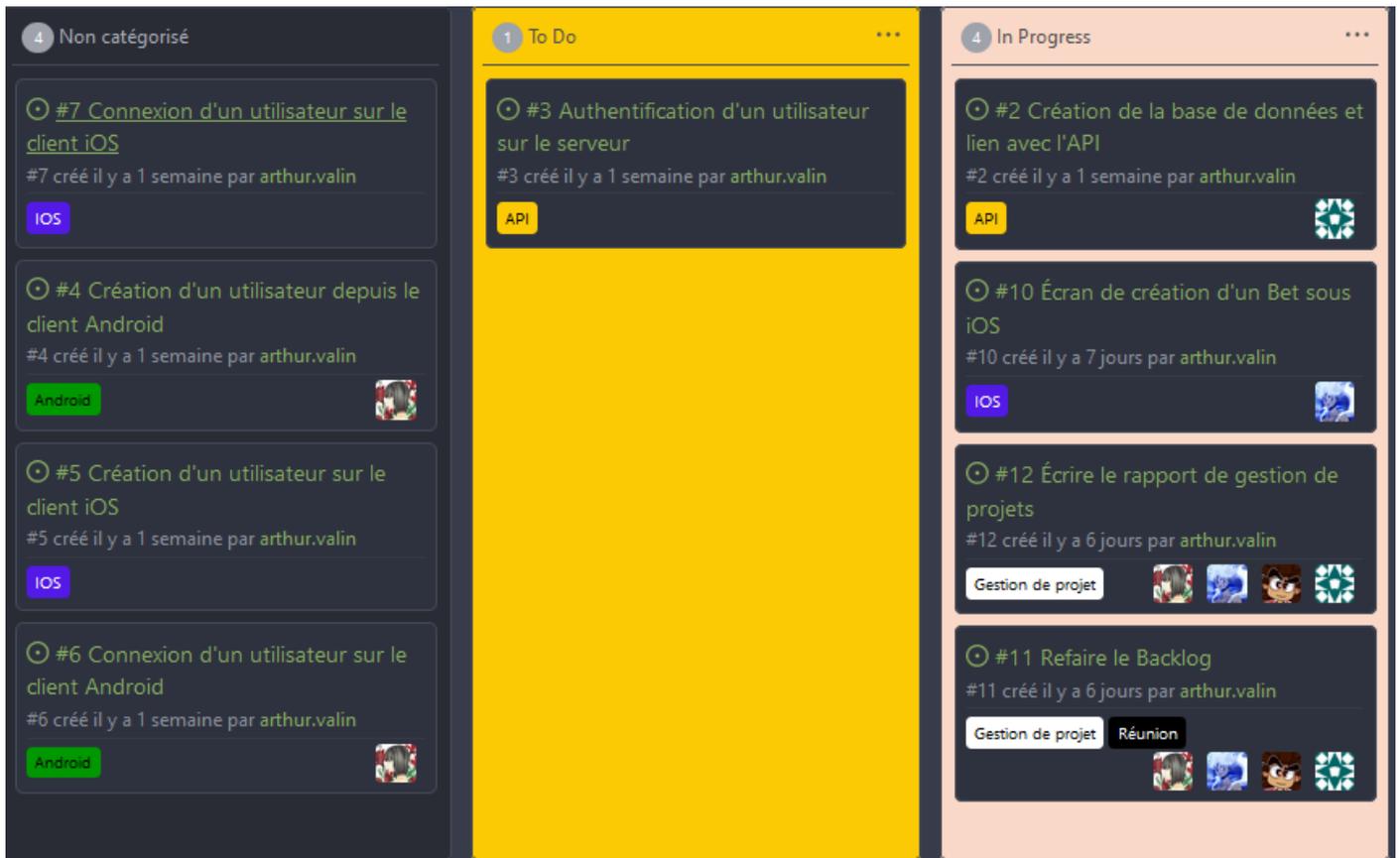
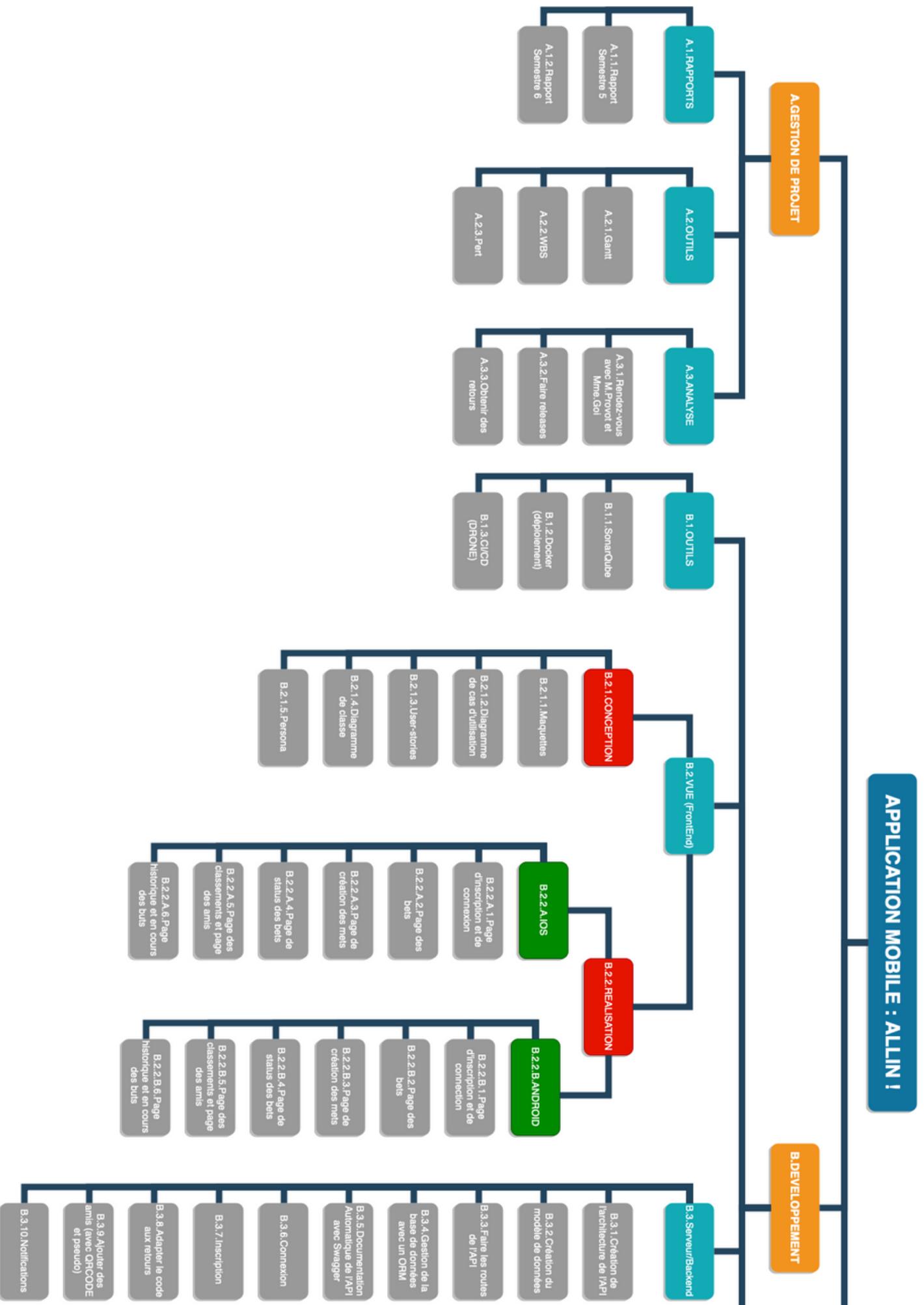


Tableau Kanban



WBS (Partie 1)

