

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

The logo for 'SCRIPTED' features a stylized white 'S' on a black background. The 'S' is formed by two curved arrows: the top one points right and the bottom one points left. To the right of the 'S' is the word 'SCRIPTED' in a bold, white, sans-serif font.

BALLANDRAS Pierre
BOILEAU Nathan
GARNIER Noé
LACHENAL Johan

30/09/2022

Projet de Deuxième année de BUT

SOMMAIRE

1. Description du projet	...2
2. Genèse de l'idée de projet	...2
3. Équipe de projet et son organisation du travail	...2
4. Transcription des besoins	...3
4.1. Diagramme corne	
4.2. Diagramme pieuvre	
4.3. User stories	
5. Description des livrables	...6
6. Contraintes pesant sur la réalisation du projet	...7

Description succincte du projet

Scripted est un site web qui rend l'apprentissage du codage intuitif, facile et amusant. En proposant à l'utilisateur de résoudre des petites énigmes de programmation seul, au sein d'une histoire, ou contre d'autres joueurs en ligne.

Genèse de l'idée du projet

Nous étions à la recherche d'une idée de projet. Pour ce faire, nous avons fait un brainstorming. Chacun proposait une idée puis le groupe la notait sur 10. Cela nous permettait d'évaluer la faisabilité du projet, son intérêt ainsi que l'envie générale de le réaliser.

L'idée d'un site web qui apprenait à programmer est venue de Nathan. Nous nous sommes dits que c'était une excellente idée compte tenu de l'ensemble des domaines informatiques que cela permettrait de traiter. Et finalement, quoi de mieux comme projet que de constituer un site web permettant de s'exercer à programmer de manière ludique pour justement apprendre à programmer.

Equipe de projet et son organisation du travail

Les maîtres d'œuvre de ce projet ont été notre équipe composée de BALLANDRAS Pierre, BOILEAU Nathan, GARNIER Noé, LACHENAL Johan, quatre étudiants en informatique.

Nous avons commencé par faire une réunion pour trouver notre idée pour cette SAE ainsi que la méthode de travail que nous allions utiliser pour organiser notre projet. Nous avons choisi d'utiliser la méthode Kanban, cette technique permet de répartir les tâches, et de voir assez simplement l'avancement du projet. Nous allons faire régulièrement des réunions rapides pour rendre compte de l'avancée de chacun des membres du groupe, ainsi que les problèmes pour permettre à tous d'avancer régulièrement.

Transcription des besoins

Diagramme corne

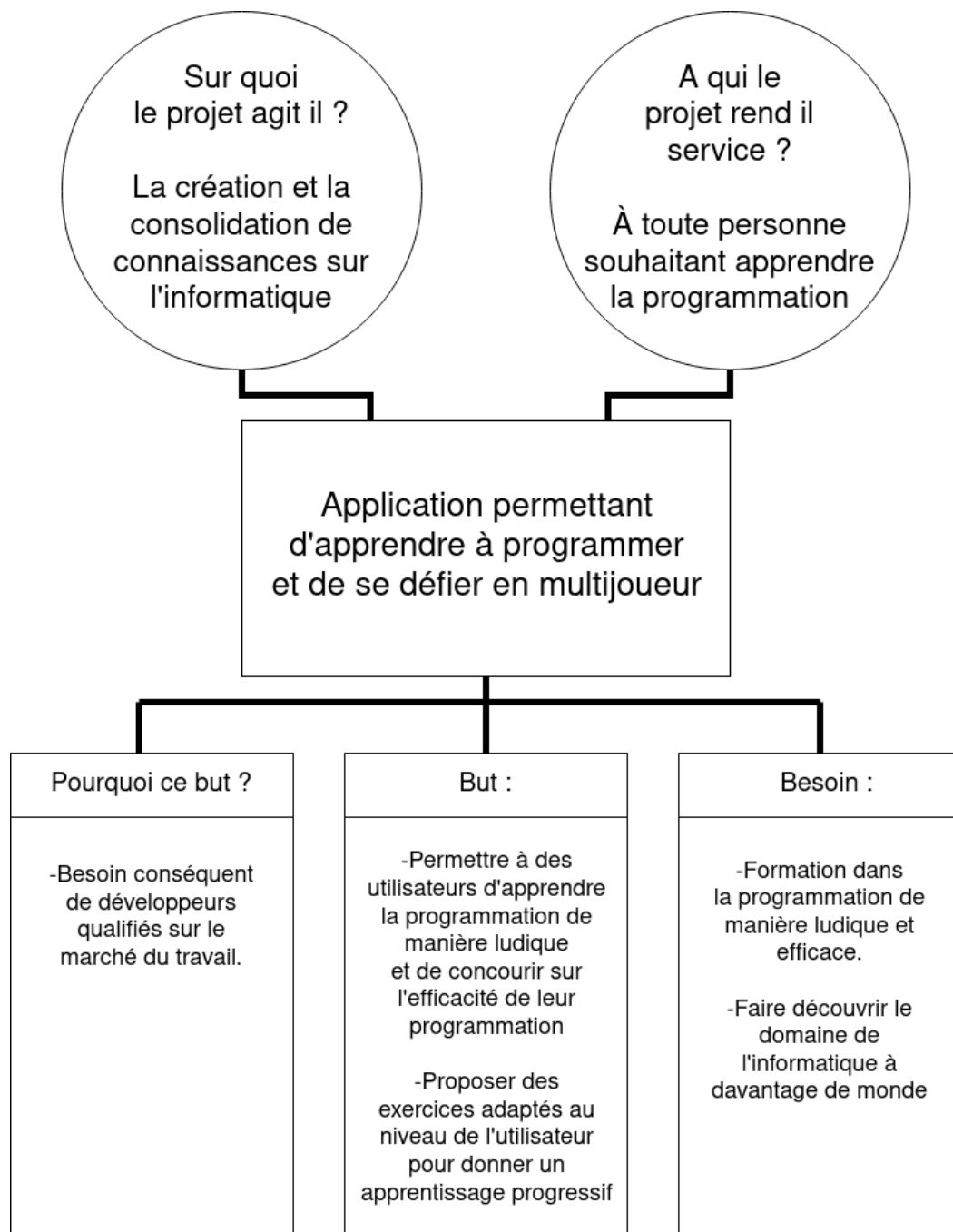
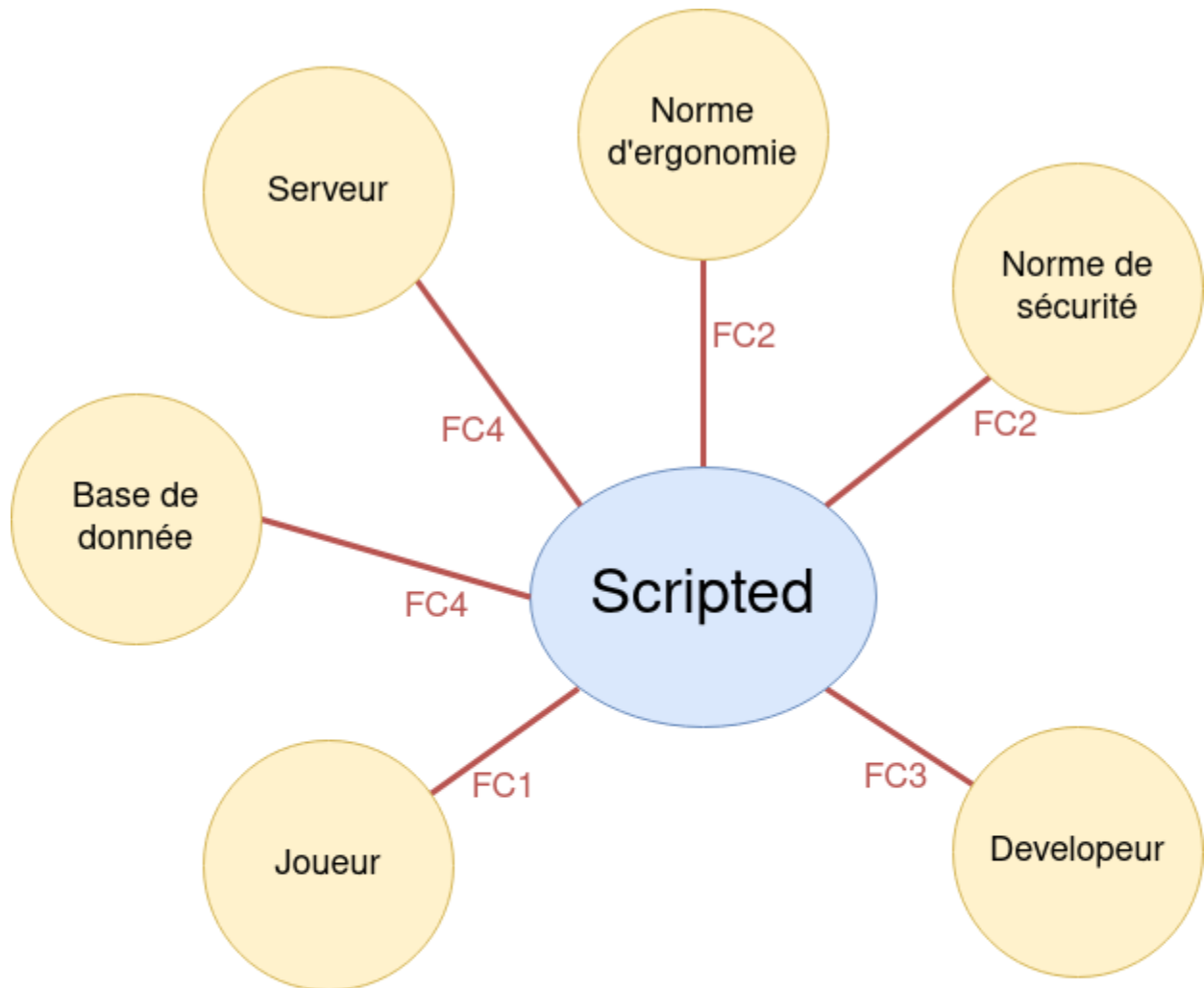


Diagramme pieuvre



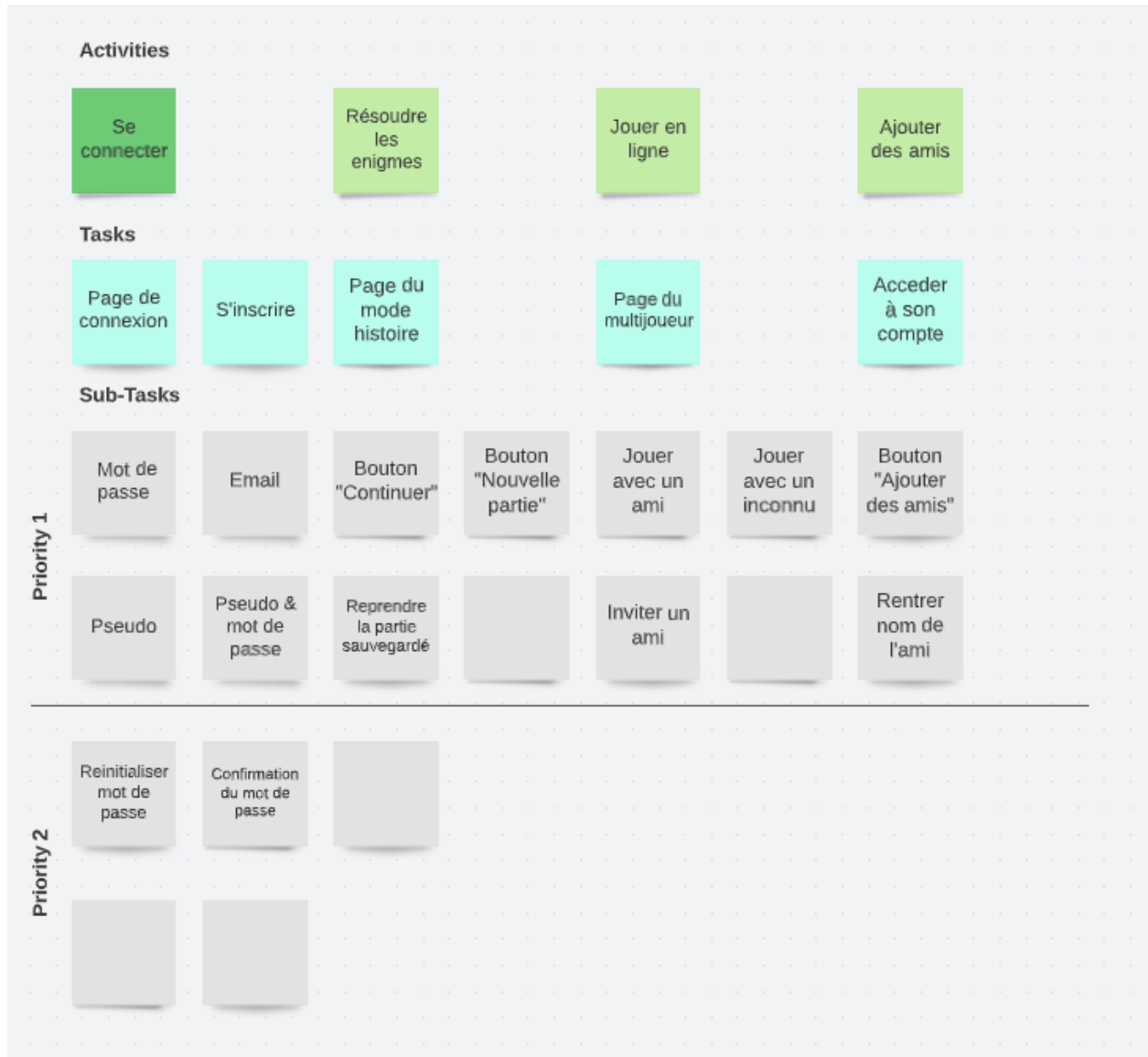
FC1 : apprendre a programmer

FC2 : respecter les normes en vigueur

FC3 : développer l'application

FC4 : gérer les données

User stories



Description des livrables

Dans un premier temps, nous fournirons un contexte permettant de décrire le site web et expliquer en quoi, celui-ci sera utile pour les utilisateurs sans rentrer dans les détails techniques. Le tout sera accompagné de descriptions des principales fonctionnalités d'un site web.

Dans un second temps, nous ferons des personas et des user stories afin de déterminer à qui notre site web s'adressera et quelles sont les fonctionnalités qui pourraient être intégrées.

Ensuite, nous créerons des maquettes et des sketches dans le but de déterminer l'aspect graphique du site et de voir comment l'interaction entre ses différentes parties s'effectuera.

Après, nous apporterons un diagramme de cas d'utilisation pour représenter les fonctionnalités de notre site web selon les normes UML décrivant les services rendus par le système.

Par la suite, nous amènerons un diagramme de classes, et un diagramme de paquets pour constituer la représentation statique UML décrivant les acteurs et les concepts structurant le système.

Pour continuer, nous ajouterons un diagramme d'activités, et un diagramme de séquence de façon à décrire le fonctionnement dynamique de notre site web.

Contraintes pesant sur la réalisation du projet

Plusieurs contraintes pèsent sur l'organisation du projet :

Le design général du site web doit être ergonomique. Nous entendons par là une interface simple, intuitive et efficace.

Il doit également avoir une continuité graphique. C'est-à-dire que la charte graphique doit être uniforme sur les différentes pages du site web. Celui-ci doit par ailleurs être liée au thème du développement informatique. Il sera nécessaire de définir des règles graphiques pour les différentes pages du site web sur les couleurs, les titres, les polices, les images, les photos qui devront être dans le thème cyberpunk.

Le temps est par ailleurs une contrainte essentielle. Dans notre cas, nous avons 120h pour réaliser ce projet. Le dernier délai de rendu étant le 12 janvier 2023.

Les ressources peuvent également poser un problème. Nous sommes une petite équipe de développeurs. Il faudra donc prêter attention à la répartition des tâches afin que le projet puisse avancer de manière fluide.

Enfin, la dernière contrainte est celle de la qualité. Notre projet doit répondre à nos attentes, qu'elle soit technique, opérationnelle et qualitative.