



**Logiciel de gestion  
desressources  
numériques**

**Plan  
developpement  
logiciel**

FANTASTIC FIVE

03/06/2015

FANTASTIC FIVE	Version: <1.0>
Logiciel de gestion des ressources numériques	Date: <03/06/2015>

## Historique des révisions

Date	Version	Description	Auteur
03/06/2015	<1.0>	Plan de Développement logiciel	BOUAZZAOU

FANTASTIC FIVE	Version: <1.0>
Logiciel de gestion des ressources numériques	Date: <03/06/2015>

## Table des matières

1.	Introduction	3
1.1	Objectif	3
1.2	Portée	3
1.3	Références	3
1.4	Contenu du document	3
2.	Vue d'ensemble du projet	3
2.1	But du projet, portée, et objectifs	3
2.2	Hypothèses et contraintes	4
2.3	Fournitures du projet	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
2.4	Evolution du plan de développement logiciel	4
3.	Organisation de projet	4
3.1	Structure de l'organisation	4
3.2	Interfaces externes	5
3.3	Rôles et responsabilités	5
4.	Processus de gestion	5
4.1	Estimations de projet	5
4.2	Plan de projet	6
	4.2.1 Plan de Phase	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
	4.2.2 Objectifs des itérations	6
	4.2.3 Livraisons	6
	4.2.4 Calendrier de projet	6
5.	Annexes	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
6.	Index	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>

FANTASTIC FIVE	Version: <1.0>
Logiciel de gestion des ressources numériques	Date: <03/06/2015>

# Plan de Développement Logiciel

## 1. Introduction

*Ce document présente le plan de développement logiciel de notre application qui est un Gestionnaire de fichiers Partagiel. Notre application permet d'effectuer la recherche d'une ressource sur plusieurs machines ou support de stockage.*

### 1.1 Objectif

*L'objet de ce document est de bien décrire les étapes et les tâches à réaliser lors de la phase construction.*

### 1.2 Portée

*Ce document s'inscrit dans les documents rédigés pour réaliser notre projet de développement selon la méthode UP(unified process). Il est destiné à l'équipe de développement et au client.*

### 1.3 Références

*Ce Plan de développement se réfère au document suivant:*

- *Plan d'itération*
- *Gestion des risques*
- *IHM*
- *Tests unitaires*

### 1.4 Contenu du document

*Ce document contient une description détaillée des phases de développement de l'application.*

## 2. Vue d'ensemble du projet

### 2.1 But du projet, portée, et objectifs

*Le but de ce projet est de réaliser une application qui permet d'effectuer la recherche de l'emplacement des ressources sur différentes machines et support de stockages. Elle permet aussi de gérer les machines et les supports.*

FANTASTIC FIVE	Version: <1.0>
Logiciel de gestion des ressources numériques	Date: <03/06/2015>

## 2.2 Hypothèses et contraintes

Notre projet va devoir affronter plusieurs contraintes tel que le temps, la complexité de la conception, le déploiement de l'application sur plusieurs machines.

Le bon fonctionnement de notre application suppose un mécanisme de synchronisation de bases de données efficaces ainsi qu'un réseau qui relie les différentes entités tout en respectant l'architecture client-serveur.

## 2.3 Evolution du plan de développement logiciel

Cette table décrit l'évolution du développement de notre application par versions et par étapes :

<i>Version</i>	<i>Phase du développement</i>
<i>1.0</i>	<i>Interfaces graphique (IHM)</i>
<i>1.1</i>	<i>Fonctionnalité : indexation des fichiers et recherche</i>
<i>1.2</i>	<i>Fonctionnalité : recherche personnalisée et création de profil</i>
<i>1.3</i>	<i>Fonctionnalité : lister les ressources et les supports</i>
<i>1.4</i>	<i>Fonctionnalité : Gérer les ressources et support et assurer la synchronisation entre les DB locales et la BD globale.</i>

Toutes les phases du développement seront suivies par des tests pour maîtriser le risque des bugs et les traiter avant que le risque nous domine.

## 3. Organisation de projet

### 3.1 Structure de l'organisation

Notre équipe de travail est constituée de 5 membres de notre classe

Les rôles joués par les membres sont alternés chaque semaine pour des raisons pédagogiques ( Chef d'équipe, concepteur, architecte, risque manager, designer) et puis le rôle développeur qui va venir vers la fin lors de la phase réalisation et développement.

FANTASTIC FIVE	Version: <1.0>
Logiciel de gestion des ressources numériques	Date: <03/06/2015>

### 3.2 Interfaces externes

L'équipe n'interagit qu'avec le client final via le chef d'équipe pour présenter l'avancement et demander des précisions de spécification au cas d'ambiguïté.

### 3.3 Rôles et responsabilités

<i>Role</i>	<i>Responsabilité</i>
<i>Chef d'équipe</i>	<i>Il a comme responsabilité coordonner entre les différents collaborateurs, partager les tâches, préparer le rapport d'avancement, gérer les conflits,</i>
<i>Architect</i>	<i>Réaliser l'architecture du système</i>
<i>Risque manager</i>	<i>Identifier les risques ainsi que leur degré de gravité et possibilité de réalisation et définir des méthodes pour les prévoir et éviter.</i>
<i>Concepteur</i>	<i>Réaliser la conception de l'application (les diagrammes UC, classe, ...)  Cette modélisation doit être validée par les autres membres de l'équipe pour ne pas avoir de problèmes lors de la réalisation.</i>
<i>Designer</i>	<i>Se charge de tout ce qui est infographie et réalisation du site et des interfaces, logo, ...</i>
<i>Développeur</i>	<i>Développement de l'application et réalisation des tests.</i>

## 4. Processus de gestion

### 4.1 Estimations de projet

Les estimations de ce projet concernent nécessairement le temps. C'est la contrainte principale vu qu'il n'y a pas de ressources matérielles à utiliser.

On a estimé que la phase de conception va nous prendre 80 heures de travail. Une fois validé, on

FANTASTIC FIVE	Version: <1.0>
Logiciel de gestion des ressources numériques	Date: <03/06/2015>

passera à la phase du développement et des tests qu'on estime réalisée dans 40 heures de travail.

## 4.2 Plan de projet

### Objectifs des itérations

Les phases du projet seront sous forme d'itérations dont chacune a un objectif bien déterminé.

Les itérations de notre projet sont les suivantes :

- *Itération 1 : Analyse du besoin et écriture des documents (Vision, glossaire...*
- *Itération 2: Conception de l'application (Diagramme Use Case, diagramme de classe, diagrammes séquence...)*
- *Itération 3 : Développement de l'application (Y inclut les tests)*

#### 4.2.1 Livraisons

- *Le produit final livré au client doit être l'application finale et intégrale qu'il peut implémenté sur ses différentes machines ainsi qu'un manuel d'utilisation et un support technique.*

#### 4.2.2 Calendrier de projet

- *Le calendrier suivant précise les objectifs à atteindre lors de la réalisation de ce projet ainsi que les dates de livraison:*

<i>Objectif</i>	<i>Date</i>
<i>Itération 1</i>	<i>15/04/2015</i>
<i>Itération 2</i>	<i>20/05/2015</i>
<i>Itération 3</i>	<i>03/06/2015</i>

#### 4.2.3 Plan de composition de l'équipe

La réalisation du projet nécessite des ressources humaines précisées dans ce tableau:

<i>Ressources</i>	<i>Compétences requises</i>
<i>Développeur 1</i>	<i>Java / Design graphique</i>
<i>Développeur 2</i>	<i>Java / Réseaux</i>

FANTASTIC FIVE	Version: <1.0>
Logiciel de gestion des ressources numériques	Date: <03/06/2015>

<i>Développeur 3</i>	<i>Java / Mysql</i>
----------------------	---------------------

#### **4.2.4 Plan de formation**

Ce tableau présente le plan de formation des ressources dans des nouvelles technologies qu'on va utiliser pour le développement de ce projet :

<i>Ressource</i>	<i>Formation requise</i>
<i>Développeur 1</i>	<i>Design graphique</i>
<i>Développeur 2</i>	<i>Réseaux</i>
<i>Développeur 3</i>	<i>MySql</i>