



SoftConcept

**I18n Product
Plan d'itération
Version <1.0>**



| | |
|------------------|--------------------|
| I18Project | Version: <1.0> |
| Plan d'itération | Date: <19/05/2016> |

Historique des révisions

| Date | Version | Description | Auteur |
|---------------|---------|---------------------|-----------------|
| <23/Mai/2016> | <1.3> | <Plan d'itérations> | <NASSIRI Hamza> |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

| | |
|------------------|--------------------|
| I18Project | Version: <1.0> |
| Plan d'itération | Date: <19/05/2016> |

Table des matières

| | | |
|-----|-----------------------|---|
| 1. | Introduction | 4 |
| 1.1 | Objectif | 4 |
| 1.2 | Portée | 4 |
| 1.3 | Références | 4 |
| 1.4 | Contenu du document | 4 |
| 2. | Plan | 4 |
| 3. | Ressources | 5 |
| 4. | Cas d'utilisation | 6 |
| 5. | Critères d'évaluation | 6 |

| | |
|------------------|--------------------|
| I18Project | Version: <1.0> |
| Plan d'Itération | Date: <19/05/2016> |

Plan d'Itération

1. Introduction

1.1 Objectif

Ce document présente le plan détaillé pour la deuxième itération du projet (i18n) Project. Cette itération fait partie de la phase élaboration. Elle est appelée itération 1.

1.2 Portée

Ce document a une influence sur :

- Le chef de projet, afin de planifier l'itération selon des tâches et activités à accomplir, afin de déterminer également les ressources requises et évaluer la durée des activités.
- Les membres de l'équipe projet, pour comprendre le travail qu'ils ont à accomplir, quand le faire, et de quelles activités ils dépendent.

1.3 Références

Documents relatifs au projet :

- Vision 1.1
- Liste des risques 1.1
- Plan de Développement Logiciel 1.0

1.4 Contenu du document

| Produit | Date de début | Date de fin |
|--------------------------------|---------------|-------------|
| Plan de Développement Logiciel | 19 mai | 23 mai |
| Architecture logicielle | 23 mai | 25 mai |
| Diagramme de classe package | 23 mai | 25 mai |
| Prototype | 19 mai | 25 mai |
| Planning Itération 2 | 23 mai | 25 mai |

2. Plan

Cette itération est la première de la phase d'élaboration. Elle dure une semaine effective, du 19 Mai au 25 mai 2016.

| | |
|------------------|--------------------|
| I18Project | Version: <1.0> |
| Plan d'itération | Date: <19/05/2016> |

| Groupe d'activités | Charges | Début | Fin | Participants |
|--|---------|--------|--------|--------------|
| Définir le plan de développement logiciel | 12 h. | 19 mai | 23 mai | Mourchid |
| AC : Diagramme Participante | 6h | 19 mai | 23 mai | Krir |
| Diagramme de Classe | 4h | 19 mai | 23 mai | Krir |
| Définir, valider et produire une version stable de l'architecture + Diagramme de package | 10 h. | 19 mai | 25 mai | Krir |
| Diagramme de Séquence | 10h | 19 mai | 25 mai | MOURCHID |
| Diagramme D'activité | 4h | 19 mai | 25 mai | Yadine |
| Définir l'interface homme-machine | 30h | 19 mai | 25 mai | Yadine |
| Gérer l'itération | 4 h. | 25 mai | 25 mai | NASSIRI |
| Définir IT suivante | 2 h. | 25 mai | 25 mai | Mourchid |

3. Ressources :

- Ressource humaines :

| Rôle | Membres |
|----------------|-----------------|
| Chef de projet | NASSIRI |
| Analyste | MOURCHID |
| Concepteur | KRIR & MOURCHID |
| Architecte | Krir |

| | |
|------------------|--------------------|
| I18Project | Version: <1.0> |
| Plan d'itération | Date: <19/05/2016> |

| | |
|------------------|--------|
| Spécialistes IHM | Yadine |
|------------------|--------|

- **Ressource d'équipement :**

Voici le matériel dont nous disposons :

- 4 PC.
- Logiciel **MEGA** pour la modélisation UML de l'architecture.
- Logiciel **Word** pour la réalisation et la mise à jour des différents documents.
- Connexion Internet pour la recherche de documentation et la communication entre les membres.
- Espace d'hébergement pour le site du projet

4. Cas d'utilisation

- Planifier projet.
- Suivre l'avancement
- Planifier reunion.

5. Critères d'évaluation

Les critères d'évaluation de l'itération 1 de la phase d'élaboration² sont les suivants :

- Une première Conception du système est mise au point
- Une maquette au format papier permettra aux intervenants d'approuver l'interface du logiciel
- Un prototype sera également réalisé afin de donner un réel aperçu de l'application
- Les cas d'utilisation importants pour l'architecture doivent être spécifiés