**Projet tutoré**

**S2T 2015**



**Document de travail**

Projet VDI

Participants :

* Attard, Julien, aj403057@etu.unice.fr
* Rosso, Jessica, rj403567@etu.unice.fr
* Landolsi, Yanis, ly400060@etu.unice.fr
* Gourevitch, Nikita, gn400106@etu.unice.fr
* Lombard, Guillaume, lombard.guillaume@etu.unice.fr
* Monrolin, Guillaume,mg400969@etu.unice.fr
* Adam, Issoufi, ai401938@etu.unice.fr
* Cabioch, Evan, ce200681@etu.unice.fr
* Kuchta, Daniel, kd404271@etu.unice.fr
* Benarroche, Marion, bm400151@etu.unice.fr
* Caccavelli, Arno, ca300372@etu.unice.fr
* Charentus, Rémi, cr304365@etu.unice.fr
* Viale, Brendan, vb402657@etu.unice.fr
* Castet, Ulysse, cu407086@etu.unice.fr
* Heyrendt, Renaud, hr402412@etu.unice.fr
* Menetrey, Robinson, menetrey.robinson@etu.unice.fr
* Quachéro, Alaric, qa403668@etu.unice.fr
* Cotte, Sébastien, cs400006@etu.unice.fr

Tuteur :

* Rey, Gaëtan, gaetan.rey@unice.fr

Résumé Exécutif

La Verdadera Destreza (véritable dextérité) donne une importance particulière aux déplacements. Ceux-ci pouvant ce faire en ligne (comme pour l’escrime français et italienne de la même époque) mais également autour d’un cercle (curvo). Le but de ce projet sera donc de développer un « coach numérique » capable d’aider le Diestro, escrimeur qui pratique la Destreza, à la pratique du pasillo (couloir : déplacement en ligne) et du compas curvo (mouvements sur le cercle).

Alors, notre projet consiste à créer un VDI (Verdadera Destreza Instructor) , qui serait un coach virtuel permettant de s'entrainer à la pratique de la Verdadera Destreza. Ce coach pourra dicter des enchaînements à réaliser selon les règles de cette pratique, mais pourra permettre aussi de s'entrainer à deux Diestros avec la technique du meneur-suiveur.

Abstract

*The Verdadera Destreza (true dexterity) gives a major part to movements. They can be linear (as in french or italian swordfighting from the same time), or circular (curvo). The purpose of the project is to develop a "digital coach" capable of helping the Diestro (swordfighter who does Destreza) in practicing pasillo (corridor: linear movement) and curvo (movements on a cercle).*

*So, our project consists in creating a VDI (Verdadera Destreza Instructor), which would be a virtual coach, allowing swordfighters to practice the Verdadera Destreza. This coach will be able to dictate the sequences to perform according to this discipline's rules, but will also allow a two-Diestros training with the leader-follower technique.*

Table des matières

1. Description du Projet 4

Présentation 4

Objectifs 5

Scénario(s) 6

Critères de succès 7

Contraintes 8

Les contraintes matérielles 8

Les contraintes logicielles 8

Les contraintes externes 8

2. Méthodologie et Planification 9

Stratégie Générale 9

Découpage en lots 10

Planification 10

Livrables associés au projet 11

Pilotage et suivi 12

3. Description de la mise en œuvre du projet 12

Interdépendances des lots et tâches 12

Description des lots et des tâches 13

Gestion du risque 27

Résumé de l’effort 28

4. Participants 33

5. Bibliographie & Références 38

# Description du Projet

## Présentation

Notre projet est le VDI, ou Verdadera Destreza Instructor. Celui-ci sera un Coach numérique qui permettra à un escrimeur (ou Diestro) de s'entrainer grâce a ce logiciel. L'idée principale est que l'escrimeur puisse s'entrainer selon les règles de la Verdadera Destreza avec un ordinateur, grâce à une interface facile d'utilisation et un logiciel efficace.

Le Diestro pourra s'entrainer dans différents exercices, que ce soit des déplacements linéaires comme circulaires. Il pourra travailler une chorégraphie pseudo-aléatoire, ou une chorégraphie qu'il pourrait prédéfinir auparavant.

Le VDI inclut également un exercice qui permet de travailler les déplacements à deux Diestros, de façon à avoir un suiveur et un meneur.

Le logiciel doit être capable de dicter les mouvements, dans de multiples langues. Grâce à cette dictée, le Diestro pourra suivre à distance la série.

Il faut aussi savoir que la Verdadera Destreza est une technique d'escrime espagnol, qui permet de gérer les techniques d'escrimes de manière géométriques et mathématiques, et de faire déplacer le Diestro selon des cercles (Curvo) et des lignes.

## Objectifs

## Le coach numérique (VDI) qu’il faudra développer lors de ce projet se décompose en plusieurs parties couvrant l’ensemble des exercices suivants :

## Le premier exercice, le pasillo, consistera à énoncer de manière pseudo aléatoire un ensemble de déplacement. Le Diestro devra alors exécuter le déplacement. Les déplacements énoncés devront être sélectionnés de manière à d’une part vérifier que le Diestro ne sorte pas des limites de sa salle d’entrainement et d’autre part qu’après un certain temps ou un certain nombre de déplacements, le Diestro se retrouve sur sa position initiale (si le Diestro avance 5 fois, il devra reculer 5 fois).

## Le deuxième exercice, le compas curvo, consistera à faire comme l’exercice 1 mais sur un déplacement en cercle. Pour aider le Diestro, on projettera deux cercles au sol. Ces deux cercles auront un même centre. L’un passera par le pied avant du Diestro, l’autre par son pied arrière. Les mouvements de déplacement se feront sur les cercles, qui eux ne bougent pas.

## Le troisième exercice est une évolution du deuxième. Il consiste à cacher les cercles après quelques mouvements puis de les refaire apparaitre en fin d’exercice pour vérifier si le Diestro c’est bien déplacer sur ces cercles. Le centre du cercle et les cercles eux même ne se déplacent pas.

## Le quatrième exercice reprend le principe de l’exercice 1, mais la dictée des déplacements ne se fait plus au hasard, mais en respectant scrupuleusement l’ordre et le timing spécifiés dans la chorégraphie choisie. En plus des ordres de déplacement, un texte additionnel pourra être prononcé (les manœuvres d’attaque et de défense par exemple).

## Le cinquième exercice se fait en duo. Deux Diestros face à face sont séparés par une distance donnée. Cette distance est projetée au sol pour aider les Diestros. Un des deux Diestros est considéré comme « maître », l’autre sera le suiveur. Le maître devra suivre les autres énoncés, le suiveur devra faire un déplacement opposé (si le maître avance, le suiveur recule …). Comme pour l’exercice 3, la signalétique de distance pour s’effacer et réapparaitre à la fin de l’exercice pour faire un point.

## Le sixième et dernier exercice se fait également en duo mais autour d’un cercle comme pour le deuxième exercice. Deux cercles seront projetés, l’un passant par les pieds avant des deux Diestros, l’autre passant par leur pied arrière. Les Diestros pouvant se déplacer soit sur les cercles, soit en ligne (comme dans l’exercice 1).

## 

## Critères de succès

En plus des critères usuels de qualité (documentation technique de la solution, lisibilité et maintenabilité du code, …) et de fonctionnalités (couverture des objectifs), d’autres critères (plus orienté utilisateur final) seront pris en compte pour déterminer le succès du projet.

|  |
| --- |
| * Critère 1 : La solution est fonctionnelle. C’est-à-dire possibilité de réaliser au moins 2 fois de suite les différents exercices sans redémarrage ni plantage et cela quel que soit l’ordre de ces derniers. Les tests seront réalisés par un utilisateur externe au projet. * Critère 2 : Support de l’internationalisation/régionalisation. Un fichier répondant au modèle établie lors des phases de conceptions sera ajouté. Le fichier sera fourni par l’encadrant. * Critère 3 : Une application adaptée à des non informaticien. Les différents menus, options, configuration |

## Contraintes

## Les contraintes matérielles

* La solution devra fonctionner sur une ou plusieurs machines de type ordinateur portable.

## Les contraintes logicielles

* Les machines supportant la solution devront fonctionner sous le système d’exploitation Windows 7 (ou suivants)
* La solution pourra inclure des bibliothèques et des morceaux de codes non produit par les étudiants du groupe, à deux conditions. Premièrement, que la licence d’exploitation de ces bibliothèques soit bien identifiée et qu’elle n’entre pas en conflit avec les objectifs du projet. Deuxièmement, que la ou les dites bibliothèques aient été identifiées, étudier et comparées avec d’autres solutions lors des phases d’analyse et conception.

## Les contraintes externes

* Toutes les ressources (codes, images, sons, vidéos, …) utilisées dans la solution finale devront être clairement identifiées. On ne peut pas prendre comme on le souhaite une photo ou une icône directement sur internet. On prendra de préférence des ressources libres de droit (mais on gardera quand même la trace de leur origine) ou n’ayant pas d’incidence sur une exploitation de la solution. Attention, de nombreuses ressources demandent à être référencées lors de leur utilisation. Il faudra alors que la solution logicielle mise en œuvre respecte ces conditions.
* Le projet étant fait dans le cadre de la formation de DUT, l’universitaire Nice Sophia Antipolis reste propriétaire du dit projet. Une valorisation de ce projet pourra cependant avoir lieu. Elle devra se faire en accord avec l’UNS et devra impliquer l’intégralité des membres du projet (responsable, encadrant ainsi que les étudiants ayant participés).

# Méthodologie et Planification

## Stratégie Générale

La stratégie générale mise en place est le modèle en V, qui est un modèle linéaire.

Analyse des besoins

Conception globale

Tests d’intégration

Conception détaillé

Tests unitaires

Tests du système et d’acceptation

Codage

## Découpage en lots

Tableau 1 - Liste des Lots

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| # | Titre du lot |  | Leader | | Budget | Début | Fin |
| L0 | Coordination et gestion de projet |  | | Attard Julien | 200 | 26/01 | 18/12 |
| L1 | Analyse et conception globale |  | | Attard Julien | 180 | 26/01 | 25/03 |
| L2 | Gestion des exercices |  | | Castet Ulysse | 640 | 25/03 | 31/10 |
| L3 | Interface Homme-Machine |  | | Landolsi Yanis | 640 | 25/03 | 31/10 |
| L4 | Projection |  | | Monrolin Guillaume | 640 | 25/03 | 31/10 |
| L5 | Vocalisation - Enonciation |  | | Benarroche Marion | 640 | 25/03 | 31/10 |
| L6 | Intégration |  | | Attard Julien | 200 | 01/11 | 04/12 |
| L7 | Expérimentation |  | | Attard Julien | 100 | 04/12 | 18/12 |
| Total : | | | | | 3240 heures. | | |

## Planification

**

Figure 1 – Diagramme de Gantt réalisé grâce au logiciel GanttProject

## Livrables associés au projet

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| # | Titre du livrable | Tâche | Nature | Date |
| D0.1 | Lot 0 - T1 - Mise à jour du Wiki | 0.1 | DOC | 18-12-15 |
| D0.2.1 | Lot 0 - T2 - Soutenance S2 | 0.2 | DOC | Juin 2015 |
| D0.2.2 | Lot 0 - T2 - Soutenance S3 | 0.2 | DOC | 18-12-15 |
|  |  |  |  |  |
| D1.1 | Lot 1 - T1 - Répartition Lot/Tâches | 1.1 | DOC | 04-03-15 |
| D1.2 | Lot 1 - T1 - Document Technique | 1.2 | DOC | 28-03-15 |
|  |  |  |  |  |
| D2.1 | Lot 2 - T1 - Plan de conception | 2.1 | DOC | 22-04-15 |
| D2.2 | Lot 2 - T2 - Diagramme de Classe exercices et fichiers | 2.2 | DOC | 19-06-15 |
| D2.3.1 | Lot 2 - T3 - Classes fonctionnelles | 2.2 | LOG | 30-09-15 |
| D2.3.2 | Lot 2 - T3 - Fichiers de stockage | 2.3 | LOG | 24-10-15 |
| D2.4 | Lot 2 - T4 - Classes exercices et associées | 2.4 | LOG | 31-10-15 |
|  |  |  |  |  |
| D3.1 | Lot 3 - T1 - Rapport d'analyse | 3.1 | DOC | 25-04-15 |
| D3.2.1 | Lot 3 - T2 - Rapport de l'étude menée sur les scénarios | 3.2 | DOC | 20-06-15 |
| D3.2.2 | Lot 3 - T2 - Rapport de l'étude menée sur les solutions | 3.2 | DOC | 20-06-15 |
| D3.2.3 | Lot 3 - T2 - Interface graphique | 3.2 | DOC | 20-06-15 |
| D3.3 | Lot 3 - T3 - Code source | 3.3 | LOG | 01-10-15 |
| D3.4 | Lot 3 - T4 - Code source | 3.4 | LOG | 01-11-15 |
|  |  |  |  |  |
| D4.1 | Lot 4 - T1 - Solution finale Calibrage | 4.1 | DOC | 07-05-15 |
| D4.2 | Lot 4 - T2 - Solution finale pour l'algorithme | 4.2 | DOC | 20-06-15 |
| D4.3 | Lot 4 - T3 - Logiciel partie calibration | 4.3 | LOG | 30-09-15 |
| D4.4 | Lot 4 - T4 - Logiciel partie algorithme | 4.4 | LOG | 31-10-15 |
|  |  |  |  |  |
| D5.1.1 | Lot 5 - T1 - Liste d'applications | 5.1 | DOC | 24-04-15 |
| D5.1.2 | Lot 5 - T1 - Scénarios | 5.1 | DOC | 30-04-15 |
| D5.1.3 | Lot 5 - T1 - Persona | 5.1 | DOC | 30-04-15 |
| D5.1.4 | Lot 5 - T1 - Diagrammes | 5.1 | DOC | 30-04-15 |
| D5.2 | Lot 5 - T2 - Diagramme UML de séquences et classes | 5.2 | DOC | 20-06-15 |
| D5.3.1 | Lot 5 - T3 - Codes sources et tests unitaires | 5.3 | LOG | 31-10-15 |
| D5.3.2 | Lot 5 - T3 - Package fonctionnel de l'application | 5.3 | LOG | 31-10-15 |
|  |  |  |  |  |
| D6.1 | Logiciel final | 6.1 | LOG | 18-11-15 |
| D6.2 | Logiciel final avec corrections des détails | 6.2 | LOG | 04-12-15 |
|  |  |  |  |  |
| D7.1 | Bilan - Résultats des tests | 7.1 | DOC | 11-12-15 |
| D7.2 | Compte rendu final de l'expérimentation | 7.3 | DOC | 18-12-15 |

## Pilotage et suivi

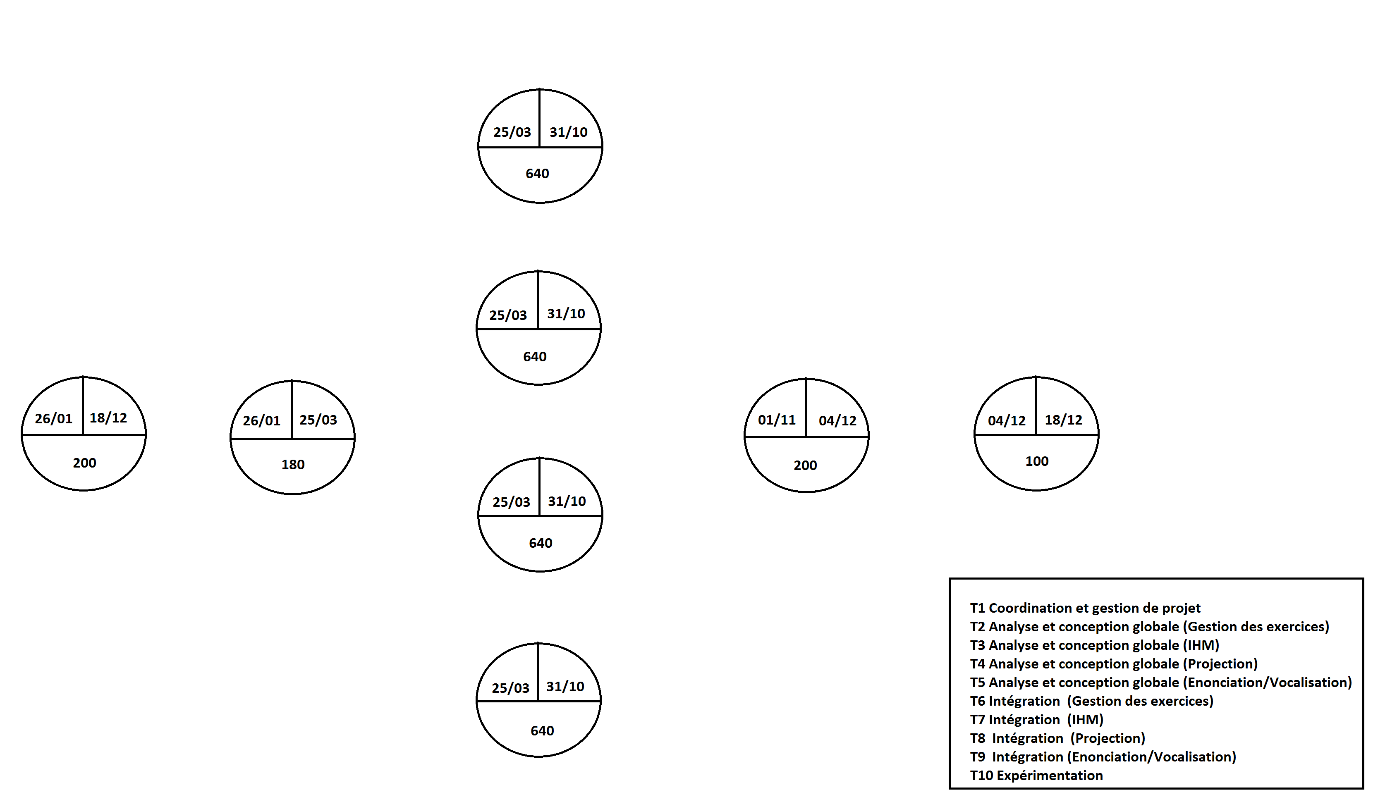
Nous gérons l'avancée du projet grâce à une méthodologie classique, nous travaillons chaque semaine au cours des séances de projet tutoré mais également a la maison car le temps des séances ne sont pas suffisantes. Nous mettons tous les documents en communs sur la Forge afin de tout partager et suivre l'avancée du projet et des différents lots, et récupérer selon le besoin des documents. Enfin, nous organisons de temps à autre selon le besoin avec les chefs de lots des petites réunions pour savoir si des changements sont envisagés ou si des détails changent au sein de l'organisation. Cela nous permet de toujours garder le contrôle sur le projet et de ne pas "perdre le fil".

La liste des réunions de projet tutoré, semaine par semaine, peut être trouvé sur le Wiki de la forge.

Nous utilisons également le module Fichiers de la forge pour déposer tous les livrables ainsi que le Forum avec un topic dédié pour suivre l'avancé du projet et les rendus de livrables. (ou retard si il y en a.)

# Description de la mise en œuvre du projet

## Interdépendances des lots et tâches



T10

T9

T8

T7

T6

T5

T4

T3

T2

T1

Figure - Diagramme de PERT (Interdépendances entre lots et tâches)

## Description des lots et des tâches

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Identifiant | L0 | Date de démarrage | 26/01 | | |
| Titre | Coordination et gestion | Date de fin | 18/12 | | |
| Participant | Chef de projet + Chefs de lot. | | | TOTAL |
| Effort | 200 | | | 200 |

|  |
| --- |
| Objectifs du lot  * Etablir une bonne gestion et réussir à gérer le projet. * Réussir à établir une liaison avec les chefs de projets pour suivre l'avancée. * Préparer la soutenance finale. |

|  |
| --- |
| Description du lot **Tache 1 : Suivi de projet (Julien ATTARD, 26/01 – 18/12, 100)**  Le Projet doit être cadré pour avancer, il est important de gérer son avancée, et de tout bien organiser.  **Livrable 1** : Mise à jour du Wiki, suivi des réunions (ATTARD, jusqu'au 18/12/2015)  **Tache 2 : Soutenance finale (Julien ATTARD, 26/01 – 18/12, 100)**  Mise en commun de tous les documents et informations nécessaires à la soutenance finale.  **Livrable 1** : Documents concernant la soutenance finale S2 (ATTARD, Juin 2015)  **Livrable 2** : Documents concernant la soutenance finale S3 (ATTARD, 18/12/2015) |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Identifiant | L1 | Date de démarrage | 26/01 | | |
| Titre | Analyse et Conception Globale | Date de fin | 25/03 | | |
| Participant | Tout les participants | | | TOTAL |
| Effort | 180 | | | 180 |

|  |
| --- |
| Objectifs du lot  * Analyser et trouver chaque problème a résoudre. * Concevoir des solutions techniques possibles pour résoudre les problèmes. |

|  |
| --- |
| Description du lot **Tache 1 : Analyse Globale (Julien ATTARD, 26/01 – 25/03, 90h)**  Tous les problèmes du projet doivent être analysés et répartis pour pouvoir les gérer et les résoudre.  **Livrable 1** : Répartition en lots/taches (ATTARD, fichier texte, 04/03/2015, 100h)  **Tache 2 : Conception Globale (Julien ATTARD, 26/01 – 25/03, 90h)**  Les problèmes analysés précédemment doivent être résolus, on va donc se répartir en Lot pour définir "qui fait quoi" et trouver des solutions à chaque problème.  **Livrable 1 :** Document Technique (ATTARD, fichier texte, 25/03 au plus tard) |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Identifiant | L2 | | | Date de démarrage | | | 25/03/2015 | |
| Titre | Gestion des exercices | | | Date de fin | | | 31/10/2015 | |
| Participant | **CASTET Ulysse** | QUACHERO Alaric | MENETREY Robinson | | COTTE Sebastien | HEYRENDT Renaud | | TOTAL |
| Effort | 128 | 128 | 128 | | 128 | 128 | | 640 |

|  |
| --- |
| Objectifs du lot  * Analyser les différentes contraintes susceptibles d’intervenir dans la conception des différents exercices comme du cœur logiciel * Concevoir et développer une base solide pour le logiciel prenant en compte les potentielles améliorations susceptibles d’être implémentées lors de l’ajout de fonctionnalités * Concevoir et programmer les algorithmes qui permettront d’appeler et de faire tourner les différents exercices * S’assurer d’une bonne gestion des mouvements, du temps, de la place disponible tout au long de l’exercice (via la manipulation de différents fichiers appelés au fur et à mesure) * Gérer les interactions avec l’IHM |

|  |
| --- |
| Description du lot Ce lot a pour but de concevoir les algorithmes qui permettront d’effectuer les différents exercices, ce après une première période d’analyse. Il s’assurera d’une bonne gestion des mouvements, du temps, de la place disponible, le tout via la manipulation de différents fichiers appelés au fur et à mesure des exercices et pourra éventuellement comporter une phase de gestion des interactions avec l’IHM.  **Tache L2.1 : Analyse et conception générale du lot (QUACHERO, 25/03/2015 – 22/04/2015, 100h)**  Cette tâche a pour objectif d’identifier avec précision les différentes contraintes déduites du lot et d’apporter des solutions de conception adaptées tout en fournissant parallèlement une base relative à la conception du cœur logiciel capable de gérer la position supposée de l’utilisateur lors d’une session, le compte des mouvements et leur ordre pseudo-aléatoire.  **Livrable L2.1.1** : Plan de conception (QUACHERO, plan de travail ou diagramme séquentiel, 22/04/2015)  **Plan de secours** : Se contenter de l’analyse globale du projet et l’implémenter en cours de conception  **Tache L2.2 : Conception détaillée des exercices (HEYRENDT, 15/04/2015 – 19/06/2015, 200h)**  Conception des classes des différents exercices, classes associées et distinctes, fichiers de stockage des mouvements et chorégraphies ainsi que les éventuelles interactions avec le projeté au sol. S’assurer d’un enchainement continu des exercices sans faille apparente et d’un respect des limites du terrain durant le déroulement des exercices.  **Livrable L2.2.1** : Classes exercices et fichiers de stockage (HEYRENDT, diagramme de classes, 19/06/2015)  **Plan de secours** : Ne pas proposer de gestion des chorégraphies, inclure les mouvements dans le code et ne générer que des combinaisons aléatoires (mais toujours dans l’espace disponible)  **Tache L2.3 : Programmation base logiciel/fichiers de stockage (MENETREY, 01/09/2015 – 24/10/2015, 170h)**  Programmation des classes génériques logiques gérant le positionnement supposé de l’utilisateur lors d’une session, le compte des mouvements et leur ordre pseudo-aléatoire. Réaliser l’ensemble de l’environnement et du cœur logiciel ainsi qu’écrire les différents fichiers de stockage permanent.  **Livrable L2.3.1** : Classes fonctionnelles et viables pour le cœur logiciel (COTTE, Code Java, 30/09/2015)  **Livrable L2.3.2** : Fichiers de stockage contenant les multiples mouvements (MENETREY, fichiers LOG, 24/10/2015)  **Plan de secours** : Ne pas faire de classes génériques héritables et implémentables, tout faire dans les classes exercices, s’il le faut au détriment du respect des normes UML, de la durée de vie et de la portabilité ; y reporter la conception du cœur logiciel.  **Tache L2.4 : Développement des différents exercices (CASTET, 01/10/2015 – 31/10/2015, 170h)**  Codage des différents exercices, classes associées et distinctes ainsi que les éventuelles interactions avec le projeté au sol. S’assurer d’un enchainement continu des exercices sans faille apparente et d’un respect des limites du terrain.  **Livrable L2.4.1** : Classes exercices et associées prêtes à l’intégration (CASTET, Code Java, 31/10/2015)  **Plan de secours** : Se limiter à un nombre restreint d’exercices, ne pas s’attarder sur les interactions entre lots de travail et se limiter dans l’aspect aléatoire des mouvements demandés. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Identifiant | L3 | | | Date de démarrage | | 25/03 | |
| Titre | Interface Homme-Machine | | | Date de fin | | 31/10 | |
| Participant | **Yanis Landolsi** | Nikita Gourevitch | Jessica Rosso | | Guillaume  Lombard | | TOTAL |
| Effort | 160 | 160 | 160 | | 160 | | 640 |

|  |
| --- |
| Objectifs du lot  * Créer des “mockups” de l’interface graphique * Réaliser des scénarios à partir de ces mockups et les soumettre à validation (tests utilisateurs) * Définir une charte graphique et l’appliquer aux mockups, soumettre l’ensemble à validation * Trouver des solutions au développement de l’interface graphique et de la traduction * Développer l’interface graphique une fois l’analyse et la conception fini * Développer la solution de traduction de l’interface graphique une fois l’interface graphique finie ou suffisamment avancée pour commencer |

|  |
| --- |
| Description du lot Le but de ce lot est de rendre l’application plus agréable pour l’utilisateur de manière à lier l’utile à l’agréable. L’utile étant l’ensemble des fonctions de notre application et l’agréable ou plutôt « l’utilisabilité » étant l’interface graphique et sa capacité à rendre l’utilisation de notre application meilleure.  ***Tache* [L3.1] *: Analyse et* Mockups *(Nikita GOUREVITCH,* 25/03 *– 25/04*, 100 heures*)***  Le but de cette tâche est d’analyser l’interface graphique de notre logiciel, de telle manière à ce qu’elle réponde aux problématiques de notre projet. C’est pourquoi la phase de zoning, dans nos « mockups » est très importante car il s’agit de l’étape de réflexion ergonomique la plus importante puisqu’elle va en quelque sorte matérialiser notre application.  Elle consistera donc à :   * découper l'écran en zones regroupant les fonctionnalités ou contenus homogènes * structurer les informations et les actions à l'intérieur de ces zones * déceler les problèmes, améliorer le prototype et recommencer les tests * simuler l'utilisation de l'application   **Livrable [L3.1.1] :** rapport d’analyse et Mockups (Nikita GOUREVITCH, DOC, 25/04)  Plan de secours : prendre du temps sur la tâche de conception graphique pour absolument réaliser cette tâche critique.  **Tache [L3.2] : Validation et conception solutions (Yanis LANDOLSI, 25/04 – 20/06, 200 heures)**  Le but de cette tâche est de réaliser une étude/sondage utilisateur basé sur la production de scénarios à partir de nos mockups, puis ensuite, de rechercher et choisir la ou les solutions les mieux adaptées à la réalisation de notre interface graphique. La finalité de cette tâche étant la production de l’interface graphique.  Elle consistera donc à :   * créer des scénarios afin de pouvoir sonder les potentiels utilisateurs * rechercher et choisir la ou les solutions les mieux adaptées à la conception de la GUI * déterminer une charte graphique * concevoir l’interface graphique (à l’état graphique)   **Livrable [L3.2.1] :** rapport de l’étude menée sur les scénarios (Yanis Landolsi, DOC, 20/06)  **Livrable [L3.2.2] :** rapport de l’étude menée sur les solutions (Yanis Landolsi, DOC, 20/06)  **Livrable [L3.2.3] :** interface graphique (Yanis Landolsi, DOC, 20/06)  **Plan de secours :** ne pas faire de sondage et se lancer directement dans le choix des solutions et de la conception de l’interface graphique  **Tache [L3.3] : Développement GUI (Guillaume LOMBARD, 01/09 – 01/10, 180 heures)**  Le but de cette tâche est de développer l’interface graphique de l’application.  **Livrable [L3.3.1]** : Code source (Guillaume LOMBARD, LOG, 01/10)  **Plan de secours :** ne pas réaliser entièrement la GUI en sautant les parties considérées comme superficielles  **Tache [L3.4] : Développement de la solution de traduction (Jessica ROSSO, 01/10 – 31/10, 160 heures)**  Le but de cette tâche est de développer la solution de traduction de l’interface graphique de l’application.  **Livrable [L3.4.1] :** Code source (Jessica ROSSO, LOG, 01/11)  **Plan de secours :** ne pas réaliser trop de traductions et se concentrer sur le développement de la solution de traduction au maximum. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Identifiant | L4 | | | Date de démarrage | | | 25/03/15 | |
| Titre | Projection | | | Date de fin | | | 31/10/15 | |
| Participant | **MONROLIN Guillaume** | ATTARD Julien | CABIOCH Evan | | KUCHTA Daniel | ADAM Issoufi | | TOTAL |
| Effort | 128 | 128 | 128 | | 128 | 128 | | 640 |

|  |
| --- |
| Objectifs du lot  * Calibrer le système à l'environnement automatiquement grâce à un système de calibrage. * Réussir à projeté correctement sur le sol des cercles et des lignes en s'adaptant automatiquement au support grâce à la phase de calibrage. |

|  |
| --- |
| Description du lot Le lot Projection est le lot qui s'occupe de la projection des formes géométriques au sol de façon à établir un repère pour les combattants, tout en prenant en compte une phase de calibrage pour s'adapter a l'environnement et la distance de projection.  **Tâche [T1] : Analyse et conception : Calibrage: Monrolin Guillaume, 25/03/15 - 07/05/15 - 150h**  La tâche "Calibration" du lot Projection servira à trouver une solution au problème de changement d'environnement, afin que notre système puisse s'adapter tout seul, notamment grâce à une caméra, un vidéo projecteur et un logiciel.  **Livrable [Li1] :** Solution finale pour le Calibrage (MONROLIN, fichier texte, 07/05/15)  **Tache [T2] : Analyse et conception : Algorithme de projection : Monrolin Guillaume, 08/05/15 - 20/06/15 - 150h**  La tâche "Algorithme de projection" sert à définir les règles et les algorithmes que l'on pourra utiliser pour projeter des formes telles qu'un cercle, un trait ou deux cercles sur le sol avec une forme relative et non déformée. Il faudra également définir la manière de dessiner ces formes.  **Livrable [Li2] :** Solution finale pour l'algorithme (MONROLIN, fichier texte, 20/06/15)  **Tache [T3] : Développement Calibrage : Responsable : Cabioch Evan, 01/09/15 - 30/09/15. - 170h de travail.**  Développement des classes nécessaires au calibrage, tout en prenant en compte la conception et l'analyse effectuée au préalable.  **Livrable [Li3] :** Logiciel partie calibration (MONROLIN, logiciel, 30/09/15)  **Tache [T4]*:* développement Algorithme de projection :Responsable : Attard Julien*,* 01/10/15 - 31/10/15, 170h de travail.**  Développement des classes nécessaires aux algorithmes de projection, tout en prenant compte de la conception et l'analyse effectuée au préalable.  **Livrable [Li4] :** Logiciel partie algorithmique (ATTARD, logiciel, 31/10/15) |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Identifiant | L5 | | | Date de démarrage | | 25/03 | | |
| Titre | Vocalisation – Enonciation | | | Date de fin | | 31/10 | | |
| Participant | VIALE Brendan | CHARENTUS Remi | CACCAVELLI Arno | | **BENARROCHE Marion** | | TOTAL |
| Effort | 160 | 160 | 160 | | 160 | | 640 |

|  |
| --- |
| Objectifs du lot  * Avoir une vocalisation fonctionnelle * Avoir une application implémentable facilement * Avoir des scénarios et des personas concrets et fonctionnelles * Avoir des diagrammes complet |

|  |
| --- |
| Description du lot **Tache 1 : Analyse (Brendan VIALE, 25/03 – 30/04, 180)**  Tâches à réaliser en premier.  Recherche générale sur le sujet : toutes les applications/logiciels disponibles. Aucun détail ne sera indiqué durant cette tâche, juste des recherches superficielles. Création des scénarios et des personas.  **Livrable 1 :** Liste d’applications (Brendan VIALE, fichier texte, 24/04)  **Livrable 2:** Scénarios (Brendan VIALE, fichier texte, 30/04)  **Plan de secours :** Si le temps manque, un seul scénario peut être rendu  **Livrable 3 :** Persona (Remi CHARENTUS, fichier texte, 30/04)  **Plan de secours :** Si le temps manque, un seul persona au lieu de plusieurs  **Livrable 4 :** Diagrammes (analyse) (Remi CHARENTUS, 30/04)  **Tache 2 : Conception (Marion BENARROCHE, 30/04 – 20/06, 120)**  Recherche plus approfondie de la tache 1. Tri des applications, logiciels et autres trouvés afin de garder seulement ceux réalisables et adéquats au projet. Recherche d’API. Un contrôle des scénarios et des personas sera fait en fonction des applications et logiciels choisis.  **Livrable 1 :** Diagrammes UML de séquences et de classes (conception) (Marion BENARROCHE, 20/06)  **Tache 3 : Développement (Arno CACCAVELLI, 01/09 - 31/10 , 340)**  Intégration et utilisation de l’API choisie. Effectuer et exécuter les tests unitaires des modules développés.  **Livrable 1 :** Codes sources et tests unitaires (Arno CACCAVELLI, logiciel, 31/10)  **Livrable 2 :** Package fonctionnel de l’application (Remi CHARENTUS, logiciel, 31/10) |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Identifiant | L6 | Date de démarrage | 01/11 | | |
| Titre | Intégration | Date de fin | 04/12 | | |
| Participant | Tous les participants | | | TOTAL |
| Effort | 200 | | | 200 |

|  |
| --- |
| Objectifs du lot  * Réussir à intégrer tous les lots dans un seul programme fonctionnel. * Faire attention à ce que tous les lots soit bien synchronisés avec tous les détails ajuster. |

|  |
| --- |
| Description du lot **Tache 1 : Intégration globale (Julien ATTARD, 01/11 – 18/11, 100)**  Intégration de chaque sous-programme pour créer un projet global.  **Livrable 1 :** Logiciel final (Julien ATTARD, logiciel, 18/11 au plus tard)  **Tache 2 : Correction des détails (Julien ATTARD, 18/11 – 04/12, 100)**  Correction du précédent programme en ajustant tous les détails (mal anticipés par exemple) pour qu'il soit prêt à être testé !  **Livrable 1 :** Logiciel final avec correction des détails (Julien ATTARD, logiciel, 04/12 au plus tard) |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Identifiant | L7 | Date de démarrage | 04/12 | | |
| Titre | Expérimentation | Date de fin | 18/12 | | |
| Participant | Tout les participants | | | TOTAL |
| Effort | 100 | | | 100 |

|  |
| --- |
| Objectifs du lot  * Faire tester le programme par des utilisateurs. * Modification du programme final selon les retours. * Rédiger un compte rendu de l'expérimentation de l'application. |

|  |
| --- |
| Description du lot **Tache 1 : Tests et résultats. (Julien ATTARD, 04/12 – 11/12, 50)**  Cette première tache vise à faire tester le programme à des utilisateurs et avoir un retour pour pouvoir corriger les éventuelles erreurs et problèmes rencontrés.    **Livrable 1 :** Bilan - résultats bruts des tests (Julien ATTARD, fichier texte, 11/12 au plus tard)  **Tache 3 : Compte rendu de l'expérimentation (Julien ATTARD, 11/12 – 18/12, 50)**  Cette dernière tâche vise à rédiger un compte rendu de l'expérimentation menée précédemment et des modifications logicielles apportées.  **Livrable 1 :** Compte rendu de l'expérimentation (Julien ATTARD, fichier texte, 18/12 au plus tard) |

## Gestion du risque

Tableau 5 - Table de gestion des risques

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Description | Conséquences |  | Cause | Évitement | Résolution |
| Retard global | Ne pas réussir à être à jour et ne pas pouvoir le rattraper. |  | Rendu en retard des documents/livrables., manque d'assiduité. | Toujours être à jour et suivre le fil. | Ne prendre aucun retard, suivre le planning du projet. |
| Lot défaillant | Avoir une partie en moins dans le projet et ne pas réussir à tout intégrer à cause de ce problème. |  | Mauvais cadrage des lots et de leurs tâches, négligence de la prévision de l'intégration. | Bien cibler les lots et leurs tâches, ainsi que leur rôle. | Une bonne gestion de l'analyse/conception pour bien cibler les lots désirés. |
| Intégration mal prévue | Ne pas réussir à intégrer chaque partie. |  | Mauvaise prévision et synchronisation au niveau des lots. | Penser à anticiper et prévoir l'intégration | Penser à bien dialoguer entre les lots, et établir des normes. |
| Répondre aux besoins demandés | Commencer à être hors-sujet par rapport au cahier des charges. |  | Mauvais résumé et lecture du cahier des charges. | Bien cerner ce qu'on attend de nous dans le cahier des charges. | Anticiper ce qui est demandé, veiller à ne pas passer à côté du cahier des charges. |

## Résumé de l’effort

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | S2 :  Analyse | transition | S3 :  Développement |
| **L0 – Coordination** | | | |
| T0.1 - Gestion de l'avancée du projet | 50 |  | 50 |
| T0.2 – Mise en commun des documents | 50 |  | 50 |
| **Sous-Total (h) :** | **100** |  | **100** |
| **L1 - Analyse / Conception** | | | |
| T1.1 - Analyse | 70 |  | 20 |
| T1.2 - Conception | 70 |  | 20 |
| **Sous-Total (h)  :** | **140** |  | **40** |
| **L2 - Gestion des exercices** | | | |
| T2.1 - Analyse et conception générale | 100 |  | 0 |
| T2.2 - Conception détaillée des exercices | 200 |  | 0 |
| T2.3 - Programmation base logiciel/fichiers | 0 |  | 180 |
| T2.4 - Développement des exercices | 0 |  | 160 |
| **Sous-Total (h) :** | **300** |  | **340** |
| **L3 - Interface Homme-Machine** | | | |
| T3.1 - Mockup | 100 |  | 0 |
| T3.2 - Validation et conception de la solution | 200 |  | 0 |
| T3.3 - Développement GUI | 0 |  | 170 |
| T3.4 - Développement de la solution de traduction | 0 |  | 170 |
| **Sous-Total (h)  :** | **300** |  | **340** |
| **L4 - Projection** | | | |
| T4.1 - Analyse et Conception Calibrage | 150 |  | 0 |
| T4.2 - Analyse et Conception Algorithmique | 150 |  | 0 |
| T4.3 - Développement Calibrage | 0 |  | 170 |
| T4.4 - Développement Algorithme de Projection | 0 |  | 170 |
| **Sous-Total (h) :** | **300** |  | **340** |
| **L5 - Enonciation / Vocalisation** | | | |
| T5.1 - Analyse | 180 |  | 0 |
| T5.2 - Conception | 120 |  | 0 |
| T5.3 - Développement | 0 |  | 340 |
| **Sous-Total (h) :** | **300** |  | **340** |
| **L6 - Intégration** | | | |
| T6.1 - Intégration globale | 0 |  | 100 |
| T6.2 - Correction des détails | 0 |  | 100 |
| **Sous-Total (h) :** | **0** |  | **200** |
| **L7 - Expérimentation** | | | |
| T7.1 - Tests et résultats | 0 |  | 50 |
| T7.3 - Compte rendu de l'expérimentation | 0 |  | 50 |
| **Sous-Total (h) :** | **0** |  | **100** |
|  |  |  |  |
| **Total (h) :** | **1440** |  | **1800** |

Figure 3 – Répartition de l'effort par lot (en heures)

Figure 4 - Répartition de l'effort par tâche pour le lot 0 (en heures)

Figure 5 - Répartition de l'effort par tâche pour le lot 1 (en heures)

Figure 6 - Répartition de l'effort par tâche pour le lot 2 (en heures)

Figure 7 - Répartition de l'effort par tâche pour le lot 3 (en heures)

Figure 8 - Répartition de l'effort par tâche pour le lot 4 (en heures)

Figure 9 - Répartition de l'effort par tâche pour le lot 5 (en heures)

Figure 10 - Répartition de l'effort par tâche pour le lot 6 (en heures)

Figure 11 - Répartition de l'effort par tâche pour le lot 7 (en heures)

# Participants

# *ATTARD Julien - julien-roquebrune@hotmail.fr*

Monsieur Attard Julien vient du Var où il a étudié au lycée du Val d'Argens (Le Muy). Il a obtenu un baccalauréat Scientifique option Science de l'ingénieur, spécialité Informatique et Science du Numérique.

Ensuite, il est venu à l'IUT de Nice Cote d'Azur afin de d’obtenir son DUT Informatique, car l'informatique le passionne depuis son plus jeune âge.   
Pendant l’année de terminale en ISN , il a pu créer un projet personnel. Son projet était de créer une tourelle entièrement automatisée mais il n’est pas passé par toutes les phases théoriques apprises dans la formation du DUT.

Il a participé au projet tutoré de S1 avec le Groupe 4 , qui était la Cryptographie.

Il est actuellement le chef de projet du groupe 6 et du projet VDI que voici.

***ROSSO Jessica - rj403567@etu.unice.fr***

Madame Rosso Jessica a obtenu un baccalauréat scientifique option sciences de la vie et de la terre (2014) qui lui a permis d’intégrer l’institut universitaire de technologie du département informatique de la région Nice Côte d’Azur. Durant le premier semestre de son DUT elle a réalisé avec son groupe un projet sur la sécurité et la cryptologie, qui a été attribué à celui-ci en début d’année. Pour ce projet le groupe a dû fournir deux posters différents en rapport avec le sujet, un rapport de 60-70 pages et un site web. De plus elle fait partie d’une association, qui lui permet d’être en collaboration avec de nombreuses personnes françaises et italiennes afin de défendre les idées et les recherches de l’association dont elle fait partie. Pour finir, au cours de son deuxième semestre de DUT elle doit faire un autre projet qui a été attribué à son groupe, sur le Verdadera Destreza Instructor.   
Afin de réaliser au mieux son projet, elle compte s’impliquer au maximum pour ne pas perdre de temps, respecter la durée consacrée à son travail, utiliser diverses sources qui lui permettront de se renseigner, d’être à l’écoute de ce que lui disent ses camarades et pour terminer rendre à temps les documents demandés.

***LOMBARD Guillaume - lombard.guillaume@etu.unice.fr***

Monsieur Lombard Guillaume a obtenu un Baccalauréat Scientifique série Science de l’Ingénieur avec option Informatique et Science du Numérique en 2014.

Il a effectué, dans le cadre des TPEs de Première, une présentation sur les écrans tactiles et, dans le cadre des projets de SI de Terminal, la création d’un kit d’automatisation pour volets battants. De plus il a réalisé, dans le cadre des Projets d’ISN, un jeu de bataille navale en Java.

Pendant le premier semestre de DUT Informatique, il a effectué, avec tout son groupe, un Projet Tutoré sur la cryptographie et il s’est occupé plus particulièrement de l’algorithme RC4.

Pour ce Projet Tutoré de S2T, il travaille sur le deuxième lot (IHM) et plus particulièrement sur la tâche de traduction dont il est le responsable.

***MONROLIN Guillaume - mg400969@etu.unice.fr***

Monsieur Monrolin Guillaume est titulaire d'un bac S option SVT avec spécialité ISN. Il a travaillé sur plusieurs projets informatiques.

Notamment la création d'une bataille navale sous python (interface graphique comprise). Il a développé une simulation de feu de forêt pour son projet de bac, sous python également.

Avec son binôme de terminal, il a décidé de continuer et d'améliorer les différents projets de leurs camarades d’ISN qu’ils ont soigneusement regroupé sur un site web. Qu’ils ont réalisé eux-mêmes.

Depuis son arrivé en IUT informatique il a développé un 2048. Puis il a mené un projet sur la cryptographie (en Projet Tutoré)

***KUCHTA Daniel - daniel.kuchta@yahoo.fr***

Monsieur Kuchta Daniel a fait un cursus normal jusqu'au lycée, où il a fait un bac S spécialité SVT.

Il a obtenu la mention très bien avec 15 de moyenne grâce aux bonnes notes dans les matières scientifiques.

Hélas il n'a pas choisi la spécialité informatique mais il a quand même fait de l'algorithme en maths au lycée.

D'après son expérience au Lycée ( TP, TPE ) il est nécessaire, selon lui, d'imposer une hiérarchie dans le groupe de travail pour atteindre les objectifs.

Autrement dit il préfère diriger (gérer l'équipe, attribuer les taches...) ou être dirigé (accomplir la tâche que l'on me donne) mais pas entre les 2.

Cela permet d'être beaucoup plus productif, et bien sûr il est évident de nous aider mutuellement lors du travail sur les tâches.

Pour finir il n’a aucune connaissance autre que ce qu’il a appris cette année permettant d'apporter un plus au projet.

***BENARROCHE Marion - marion.benarroche@yahoo.fr***

Madame Benarroche Marion a obtenu un Baccalauréat scientifique option SVT en 2014. Elle est actuellement en DUT info. Son projet précédent était le projet tutoré du S1 où elle était le chef de sous-projet. Pour le projet actuel, c’est-à-dire celui du S2, elle est encore le chef de sous projet. Durant ce projet elle compte atteindre tous les objectifs décrits dans les lots dont elle est en charge. De plus, étant donné qu’elle est le chef du sous-projet, elle devra coordonner ses collègues présents dans les lots et elle devra s’occuper de la communication entre son lot et les autres.

***CACCAVELLI Arno - arno.caccavelli@gmail.com***

Monsieur Caccavelli Arno est titulaire d'un BAC Scientifique avec l'option Informatique et Systèmes Numériques. Il a participé en S2D au projet consistant à la création d'un programme permettant la formation ainsi que la correction d'un QCM.

***CHARENTUS Rémi - remi.charentus83@gmail.com***

Monsieur Charentus Rémi est titulaire d'un BAC S option Physique/Chimie, et actuellement en S2T de DUT informatique. Il a travaillé sur le projet PEGASE qui correspond à un gestionnaire de stages lors de son premier S2T surtout sur au niveau conception (UML et IHM). Il a aussi travaillé sur le projet Shadows Over Camelot sur Table Surface en S3T dans le lot Arbitre.

***VIALE Brendan - brendan44@live.fr***

Monsieur Viale Brendan a étudié à l'école saint Barthélémie Privé avant d'intégrer le lycée du Parc Impérial en section S puis de venir ici, à l'IUT. Etant plus jeune il a eu l'occasion de pratiquer l'escrime jusqu'à un assez bon niveau mais il a arrêté depuis, cela lui permet tout de même de comprendre plus facilement le projet. Dans ce dernier, il s’occupe du lot énonciation/vocalisation qui lui parait être intéressant et formateur car il n'a pas de réelles connaissances en dehors de celles acquises à l'IUT en informatique.

***CASTET Ulysse - cu407086@etu.unice.fr***

Monsieur Castet Ulysse a obtenu un Bac S option SVT spécialisation ISN au lycée Auguste Renoir. Malheureusement, il n’a pas eu la chance de faire des stages en rapport avec l'informatique ou le projet VDI effectué. Il a participé à un projet dans le cadre de l'ISN en programmant un jeu type Shmuper en Javascript, ainsi que le projet du S1 sur la cryptographie où il faisait des recherches sur les fonctions de hachage et les MD5. Dans le projet actuel il est responsable du Lot Exercice.

***HEYRENDT Renaud - hr402412@unice.fr***

Monsieur Heyrendt Renaud est sorti du lycée avec un Baccalauréat Scientifique-Science de l’Ingénieur en 2014, option Informatique et Sciences du Numérique.

Durant l’année de première il a effectué son TPE avec comme sujet le disque dur et en terminal, son PPE sur un projet de kit d’automatisation pour volets battants. Ce projet mettait en œuvre une partie de programmation dont il était chargé, malgré que celle-ci ce soit effectuée sur les outils du lycée (Flowcode).

Pour l’ISN, Guillaume Lombard et lui, ont réalisé un projet de bataille navale en Java. Monsieur Heyrendt était chargé de la génération de la position des bateaux ainsi que du déroulement du jeu, tandis que monsieur Lombard se chargeait de la génération du terrain.

Enfin, il a validé le premier semestre de DUT Info avec succès, au cours duquel il a effectué un projet sur la cryptographie, son groupe était focalisé sur l’étude de l’algorithme de RC4.

***MENETREY Robinson - mr407280@etu.unice.fr***

Monsieur Menetrey Robinson a fait le parcours suivant : Bac S option SVT spécialisation ISN au lycée Henri Matisse, aucun stage en rapport avec l'informatique ou le projet VDI effectué. Il a participé à un projet dans le cadre de l'ISN en programmant une bataille navale en python, ainsi que le projet du S1 sur les formats de fichier où il faisait des recherches sur le format TIFF. Il fait parti du Lot Exercice.

***QUACHERO Alaric - quacheroalaric@yahoo.fr***

Monsieur Quachero Alaric est titulaire d’un bac scientifique.

Il n’a pas beaucoup d’expérience passée en relation avec l’informatique. Ayant choisi la spécialité ISN (dans le cadre de ma terminale scientifique série SVT), il a réalisé un petit jeu stratégique sur damier.

Il a aussi effectué quelques retouches de forum et il créait quelques pages web en amateur.

Comme beaucoup d’autre, il a réfléchi au découpage du projet en lot et en tache.

Il compte s’impliquer dans la partie « Exercices » du projet.

***COTTE Sebastien - xcode.seb@gmail.com***

Monsieur Cotte Sébastien a fait le parcours académique suivant : 1ère S spécialité SVT (lycée Albert Calmette), Terminale S spécialité SVT + option ISN (lycée Albert Calmette. Il a obtenu un Bac S avec option ISN (Informatique et Sciences du Numérique)

Il a participé à divers projets. Durant l'année de terminale S il a réalisé avec un binôme le jeu "Squaro" dans le langage de programmation 'python'

Son implication dans le projet actuel : il compte participer à la mise en œuvre du lot 'exercices'

***GOUREVITCH Nikita - gn400106@etu.unice.fr***

Monsieur Gourevitch Nikita vient du Lycée Masséna, Lycée eucalyptus STI2D option Systèmes informatiques et numériques.

Dans le cadre de ses études, il a réalisé le projet suivant :

OsCloud Web app modélisant un Os basique stocké sur un Microordinateur.

Il a effectué des recherches approfondies sur les méthodes de chiffrage dans le cadre des projets tutorés.

Dans le cadre professionnel il a participé aux projets suivants :

Conception et développement au sein d’une équipe, d’un logiciel de facturation, de gestion de clients et de matériel.

Nombreux site web « Carte de visite » présentant différentes activités des entreprises à leurs éventuels clients.

Projet actuel

Dans le projet actuelle il se trouve dans le lot IHM, pour lui l’expérience utilisateur, lui semble être un aspect intéressant de la conception

***CABIOCH Evan - ce200681@etu.unice.fr***

Monsieur Cabioch Evan possède un bac S SVT spé maths mention européenne. Il a fait 2 années à Polytech, et il est venu à l'IUT après l'échec de sa deuxième année. A Polytech, il a réalisé un jeu 2048 et un jeu Siam. De plus, il est chargé depuis 2 ans de la maintenance d'un site internet durant le meeting de natation de Monaco.

***ADAM Issoufi - Adam.ali.issoufi@gmail.com***

Monsieur Adam Issoufi a fait un bac S option Science de l’ingénieur puis une prépa intégrée à Polytec Marseille (1ere année de Peip) avant d’intégrer l’IUT.

L’un de ses projets :

En terminal, il a réalisé dans le cadre d’un projet un sismographe électronique capable d’envoyer différentes données en temps réel vers un autre appareil. Cela lui a permis de découvrir le microcontrôleur arduino et quelque de ces différents modules externes.

Au niveau de l’implication :

Il aime bien les mathématiques et plus particulièrement la Géométrie. Il va essayer de corriger la déformation des cercles projetés au sol est un défi qui lui plait.

***LANDOLSI Yanis - ly400060@etu.unice.fr***

Monsieur Landolsi Yanis est titulaire d'un Baccalauréat STI2D option SIN (Systèmes Informatiques Numériques). Dans le cadre du projet de cette même option, il a entrepris la réalisation d'un système de Cloud Computing sous la forme d'un OS en ligne (accès par navigateur) "from scratch". Ce qui lui a permis de "tâter" différents outils de gestion de projet.

Aussi, il a été webmaster du site web d'un collège pendant 4 ans, ce qui lui a notamment permis de travailler dans des conditions professionnelles où la confidentialité des informations est indispensable.

Son souci de l'esthétique et de l'ergonomie l’a poussé à devenir chef du projet du lot IHM qui développe des axes qui l'intéressent.

# Bibliographie & Références

Verdadera destreza : présentation du modèle d’escrime espagnol du XVIéme siècle : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Verdadera_destreza>

Régionalisation de logiciel : le processus de traduction de l'interface utilisateur d'un logiciel d'une langue vers une autre : h<ttp://fr.wikipedia.org/wiki/Localisation_(informatique)>