



I n f o r m a t i q u e

CAHIER DES CHARGES

PROJET : SET EN RESEAU

29/11/05

1

Projet	- Set en Réseau
Emetteur du Document	- GLP6
Destinataire du Document	- Entreprise de conception de jeux M. TICHIT Laurent - Ensemble de l'équipe GLP6
Titre	- Cahier Des Charges
Nom Du Fichier	- E_Cahier_des_charges_v3.1.pdf
Version	- v3.1
Objectifs	- Fixer les caractéristiques et les informations concernant le jeu « Set en Réseau »
Diffusion	- Externe

Historique Des Versions				
Versions	Dates Création	Date Validation	Auteurs	Description des Modifications
V1.0	23/11/05		KSISS Jonathan FEDERBE Arnaud	- Création du document
V2.0	25/11/05		KSISS Jonathan FEDERBE Arnaud	- Ajout des parties « Contraintes », « Gestion des risques » et « Qualités requises » avec deux sous parties.
V3.0	27/11/05		KSISS Jonathan FEDERBE Arnaud	- Ajout de deux sous parties aux « Qualités requises » et des parties « Spécifications de l'interface » et « maquette »
V3.1	29/11/05		KSISS Jonathan FEDERBE Arnaud	- Ajout d'un lot optionnel.

SOMMAIRE

CAHIER DES CHARGES	4
<i>Les Acteurs</i>	4
<i>Objectifs</i>	5
<i>Récapitulatif Des Enjeux</i>	5
<i>Récapitulatif Des Attentes</i>	5
<i>Périmètre Extérieur</i>	6
<i>Options possibles</i>	6
<i>Spécifications Techniques</i>	6
<i>Structure</i>	7
<i>Le Réseau</i>	7
<i>Le Jeu</i>	7
<i>Contraintes</i>	7
<i>Gestion Des Risques</i>	8
<i>Qualités Requises</i>	8
<i>Conformité</i>	8
<i>Fiabilité</i>	9
<i>Efficacité</i>	9
<i>Testabilité</i>	9
<i>Spécifications De L'Interface</i>	10
<i>Maquette</i>	11

CAHIER DES CHARGES

Les Acteurs

Nom Téléphone E-mail	KSISS Jonathan _____ _____
Nom Téléphone E-mail	DANIEL Adrien _____ _____
Nom Téléphone E-mail	DEQUIDT Davy _____ _____
Nom Téléphone E-mail	FEDERBE Arnaud _____ _____
Nom Téléphone E-mail	GAUTIER Jérémy _____ _____
Nom Téléphone E-mail	ROMANENS Florent _____ _____

Le chef de projet est DEQUIDT Davy.

Le secrétaire est KSISS Jonathan.

Toute l'équipe GLP6 sera chargé de développer et de réaliser ce logiciel.

Objectifs

Nous rappellerons ici l'ensemble des priorités sur lesquelles la réalisation du jeu « Set en Réseau » devra s'appuyer :

- Le récapitulatif des enjeux qui recensera l'ensemble des tâches que devront accomplir le jeu « Set en Réseau ».
- Le récapitulatif des attentes qui recensera l'ensemble des points à traiter que le client attend.
- Le périmètre extérieur où seront cités l'ensemble des tâches que le jeu « Set en Réseau » n'appliquera pas.

Récapitulatif Des Enjeux

- Développer un jeu stable.

Récapitulatif Des Attentes

- Facilités de prise en mains.
- Facilités de compréhension.
- Un classement regroupant le meilleur score de tous les joueurs locaux..
- Lorsqu'il n'y a plus de triplets valides sur le plateau rajouter trois cartes.

Périmètre Extérieur

- Aucun module d'intelligence artificielle ne sera développé.
- Les cartes ne se rajoutent pas sur le plateau à la demande du joueur.
- Seulement deux personnes peuvent jouer simultanément.
- Réalisation uniquement en français.

Options possibles

- Ajout de plusieurs niveau de difficultés (Initialement 2 basés sur des couleurs différentes)
- Ajout du multijoueur, 4 joueurs maximum en simultanés.
- Ajout de méthodes d'insertion des cartes sur le plateau :
 - après un temps fixé
 - avec accord des deux joueurs
 - à chaque triplet validé

Spécifications Techniques

Ce jeu sera caractérisé par :

- son implémentation sous le langage Java.
- son utilisation sous les domaines d'exploitation suivants :
 - Windows.
 - Unix.
 - Tout autre domaine supportant la machine virtuelle Java.

29/11/05

6

Structure

La structure se décomposera en deux sous-parties :

- le réseau.
- le jeu.

Le Réseau

- Le modèle : Client / Serveur.
- Le protocole : TCP/IP.

Le Jeu

- Le plateau.
- Les cartes initialement au nombre de quatre-vingt une dont neuf sur le plateau.

Contraintes

- L'ensemble des contraintes du jeu sont définies par les règles d'utilisation (triplet valide, points pour validation d'un triplet ou points d'échec,...).
- Synchronisation de l'arrivée des deux joueurs dans la partie.

Gestion Des Risques

- Synchronisation des données (scores, cartes sur le plateau,...) entre les deux joueurs.
- Coupure de connexion.
- Temps de latence.
- Validation simultanée d'un triplet par les deux joueurs comportant des cartes communes.
- Manque de connaissance concernant « Thread » et « Réseau » sous Java (Formation prévue).

Qualités Requises

Voici la liste des facteurs qualités définis pour ce projet :

- Conformité.
- Fiabilité.
- Efficacité.
- Testabilité.

Conformité

- L'application doit satisfaire ses spécifications et remplir les objectifs attendus.
- Il s'agit de réaliser un jeu s'intitulant « Set en Réseau » permettant l'interaction en réseau entre deux joueurs en temps réel.

Fiabilité

- L'application doit réaliser les fonctionnalités définies avec le degré de précision requis par les spécifications.
- L'application devra gérer d'éventuels problèmes liés au réseau ou a des coupures de courant afin de ne pas figer l'application.

Efficacité

- L'application doit pouvoir traiter les échanges de données entre les deux joueurs simultanément sans interférences sur la latence du jeu.
- L'exécution du logiciel sera minime en ressource système, ainsi qu'une taille minime sur le disque dur.

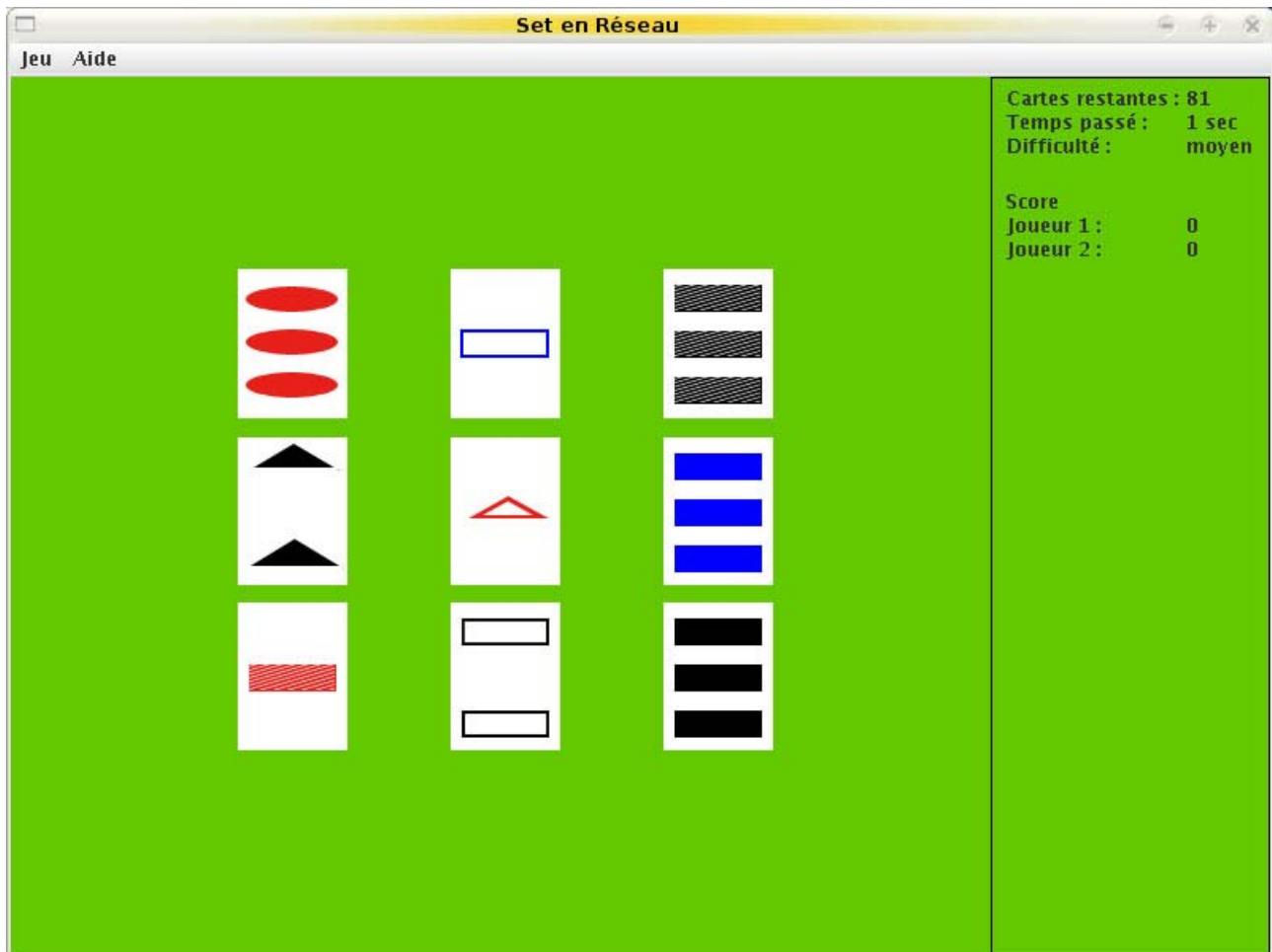
Testabilité

- L'application doit pouvoir être testée facilement, afin de permettre la validation de ses fonctionnalités opérationnelles, ceci permettant la livraison du lot.

Spécifications De L'Interface

- Ce logiciel est un jeu en réseau pour deux joueurs c'est à dire qu'il se joue sur deux ordinateurs séparés connectés entre eux.
- Il permet l'interaction en temps réel et en simultané des deux joueurs sur un même plateau de jeu (voir descriptif de la maquette du plateau de jeu).
- Le but du jeu est basé sur la rapidité de sélectionner des triplets de cartes avec des caractéristiques communes ou différentes, ceci rapportant au joueur un certain nombre de points, par contre le fait de sélectionner un triplet de cartes non valide enlève des points.
- Le gagnant est celui qui a le plus grand score jusqu'à épuisement du paquet de cartes ou plus de triplets valides possibles sur le plateau.
- L'intérêt du jeu réside dans l'amélioration de la rapidité à visualiser et à comparer les caractéristiques des cartes afin de les sélectionner permettant une amélioration de l'acuité visuelle du joueur.
- Les caractéristiques des cartes sont :
 - le style de symbole
 - le motif de remplissage des symboles
 - la couleur des symboles
 - le nombre de symboles

Maquette



Première version de la maquette du jeu « Set en Réseau » où l'on peut voir un plateau composé de neuf cartes distinguables par la forme, la couleur le nombre et le remplissage des symboles.

On distingue deux onglets :

- Jeu où l'on retrouvera « Nouvelle Partie », « Rejoindre une Partie » et « Quitter ».
- Aide où l'on retrouvera « Règles du Jeu » et « A Propos... ».

La partie droite sera composée par le nombre de cartes restantes dans le paquet, le temps de jeu passée avec la difficulté de jeu, ensuite on retrouvera les scores de chaque joueur.



ANALYSE FINANCIERE

PROJET : SET EN RESEAU

28/11/05

1

Projet	- Set en Réseau
Emetteur du Document	- GLP6
Destinataire du Document	- Entreprise de conception de jeux M. TICHIT Laurent - Ensemble de l'équipe GLP6
Titre	- Analyse financière
Nom Du Fichier	- F_Analyse_financière_v2.0.pdf
Version	- v2.0
Objectifs	- Fixe les coûts de réalisation du logiciel ainsi que les lots optionnels livrables.
Diffusion	- Externe

Historique Des Versions				
Version s	Dates Création	Date Validation	Auteurs	Description des Modifications
v1.0	28/11/05		FEDERBE Arnaud	- Création du document
v2.0	29/11/05		FEDERBE Arnaud	- Ajout de lot optionnel

SOMMAIRE

<i>ANALYSE FINANCIERE</i>	4
<i>Fomations</i>	4
<i>Création du logiciel</i>	4
<i>Réalisation</i>	5
<i>Lots optionnels</i>	5
<i>Récapitulatif des prix</i>	6

ANALYSE FINANCIERE

Formations

- Pour réaliser ce logiciel, deux formations ont été nécessaire :
 - o Formation de deux personnes sur le réseau.
 - o Formation de deux personnes sur les threads.

Création du logiciel

- La réalisation du logiciel se fait en plusieurs étapes, et nous permet d'offrir d'autres éventualités sur le jeu, des options de jeu qu'on peut réaliser si le client les désire :
 - o Réalisation.
 - o Lots optionnels.

Réalisation

La réalisation de ce logiciel se faire en plusieurs parties :

- Package GUI : L'interface graphique.
- Package GameField : Le coeur du logiciel.
- Package Network : Le réseau.

Lots optionnels

Dans cette partie, nous vous indiquons divers options que vous n'avez pas émi le souhait de réaliser cependant, il est possible de les faire :

- Lot n° 1 : ajout de plusieurs niveau de difficultés (Initialement 2 basés sur des couleurs différentes)
- Lot n° 2 : ajout du multijoueur, possibilité de jouer à plusieurs simultanément (à quatre maximum).
- Lot n° 3 : ajout de méthodes d'insertion des cartes sur le plateau :
 - Option n° 1 : après un temps fixé
 - Option n° 2 : avec accord des deux joueurs
 - Option n° 3 : à chaque triplet validé

Récapitulatif des prix

Formation thread	250 €
Formation réseau	250 €
Package GUI	220 €
Package GameField	280 €
Package Network	200 €
Lot n°1	100 €/ niveau de difficultés (X3)
Lot n°2	160 €
Lot n°3	80 €/ options (X3)
Total sans lot	1200 €
Total avec lots	1900 € tout compris



I n f o r m a t i q u e

PLAN ASSURANCE QUALITÉ

PROJET : SET EN RESEAU

26/11/05

1

Projet	- Set en Réseau
Emetteur du Document	- GLP6
Destinataire du Document	- Entreprise de conception de jeux M. TICHIT Laurent
Titre	- Plan assurance qualité
Nom Du Fichier	- Q_Plan_Assurance_Qualite_v1.1.pdf
Version	- v1.1
Objectifs	- Définir le plan d'assurance qualité
Diffusion	- Externe

Historique Des Versions

Versions	Dates Création	Date Validation	Auteurs	Description des Modifications
V1.0	22/11/05		ROMANENS Florent GAUTIER Jérémy	- Création du document
V1.1	26/11/05		ROMANENS Florent DANIEL Adrien	- Ajout de précisions sur le serveur ftp - Inclusion de la gestion de sources à l'aide de CVS.

SOMMAIRE

1 BUT, DOMAINE D'APPLICATION ET RESPONSABILITÉ	5
1.1 Objectifs	5
1.2 Maîtrise du Plan Assurance Qualité	5
1.2.1 Définition et rédaction	5
1.2.2 Validation	6
1.2.3 Procédure d'évolution	6
1.3 Traitement de non conformité	6
2 PRÉSENTATION DU PROJET	7
2.1 Description du projet	7
2.2 Champ d'application du projet	8
3 ORGANISATION DU PROJET	9
3.1 Structure de l'organisation du projet	9
3.2 Rôle et responsabilités	9
3.2.1 La direction du projet	9
3.2.2 Les groupes de travail	10

4 MANAGEMENT DU PROJET	10
4.1 Suivi des groupes de travail	10
4.2 Réunions	11
4.2.1 Convocation	11
4.2.2 rédaction, diffusion et approbation des comptes-rendus.	11
4.3 Gestion du planning.....	12
4.4 Gestion du budget.....	12
4.5 Gestion des ressources.....	12
4.6 Gestion des risques.....	13
4.7 Gestion des modifications.....	14
 5 DOCUMENTATION	 15
5.1 Processus de rédaction et validation des documents	15
5.2 Centralisation des documents	15
5.2.1 Serveur ftp	15
5.2.2 Organisation du serveur ftp	16
5.3 Nomenclature	16
5.4 Gestion de la documentation	17
5.5 Gestion des sources : CVS.....	18
 6 SOURCE	 18

1 BUT, DOMAINE D'APPLICATION ET RESPONSABILITE

1.1 Objectif

Ce document a pour but de définir la démarche qualité qui doit être suivie pour la réalisation du projet « Set en Réseau ».

Ces dispositions sont prises en considération lorsque le projet est initialisé et sont revues voire modifiées si nécessaire pendant toute la durée de vie du projet.

Ces objectifs sont les suivants :

- donner au projet l'assurance de la qualité des prestations réalisées au titre de ce projet,
- identifier tous les acteurs réels du projet ,
- fixer les droits, devoirs et responsabilités du projet et de ses membres,
- indiquer tous les moyens possibles pour répondre aux exigences techniques et qualité,
- donner à tous les participants du projet les procédures, règles et méthodes applicables sur le projet,
- et assurer ainsi la cohérence des travaux menés dans le cadre de ce projet.

1.2 Maîtrise du Plan Assurance Qualité

1.2.1 Définition et rédaction

Le Chef de Projet est responsable de la qualité sur son projet et donc de la définition du Plan d'Assurance Qualité.

Dans le cas de ce projet, le Chef de Projet délègue la rédaction du Plan d'Assurance Qualité à un responsable qualité.

Les acteurs sont nommés au paragraphe 3.2.1, leurs rôles et responsabilités sont décrits en 3.2.2 ci-après.

1.2.2 Validation

Pour le Plan d'Assurance Qualité, la procédure de validation s'applique, comme à tout autre document (voir la partie Documentation).

1.2.3 Procédure d'évolution

L'évolution du Plan d'Assurance Qualité est à l'initiative de l'équipe du projet.

1.3 Traitement de non-conformité

Lorsqu'une anomalie (applicatif) ou incident (non-applicatif) est constaté, en particulier grâce aux actions qualité sur le projet, la procédure appliquée par le chef de projet est la suivante:

- identification de la cause
- évaluation de la portée et des conséquences de cet état de fait,
- engagement d'une ou plusieurs actions correctives qui peuvent être :
 - exiger l'application du Plan d'Assurance Qualité (faire réexprimer par les commanditaires l'importance du Plan d'Assurance Qualité),
 - faire évoluer le Plan d'Assurance Qualité car il se révèle mal adapté,
 - accorder une dérogation qui est validée par l'équipe du projet et qui est enregistrée en tant qu'action qualité.
 - remonter un manquement en comité opérationnel.

Toute autre démarche aboutissant à une violation des règles méthodologiques entraîne le rejet par le contrôle qualité des productions concernées.

2 PRESENTATION DU PROJET

2.1 Description du projet

Set est un jeu constitué d'une pile initiale de 81 cartes toutes différentes. Sur chaque carte se trouvent des figures. On distingue ces figures en fonction de:

- leurs formes : ovale, rectangle ou vague
- leurs couleurs : rouge, jaune ou bleu
- leurs contenus : vide, plein ou hachuré
- leurs nombres : 1,2 ou 3 (remarque : lorsqu'une carte possède plusieurs figures ces figures sont obligatoirement les mêmes)

Le but est de sélectionner un triplet de cartes "valide", et ce le plus rapidement possible.

Si celui-ci est valide (on parle alors de SET), le score du joueur augmente d'un point, et les trois cartes sont retirées du plateau de jeu ; sinon le score du joueur diminue d'un point et les cartes restent sur le plateau.

Trois cartes forment un SET (ou triplet valide) si, pour chaque caractéristique parmi les quatre énoncées plus haut, on observe un des deux cas suivants :

- cette caractéristique est partagée par les trois cartes du triplet;
- cette caractéristique n'est partagée par aucune des trois cartes du triplet.

Ainsi, pour composer un SET, on doit donc toujours répondre par l'affirmative aux quatre questions suivantes :

- Le nombre de figures est-il, sur chaque carte, identique ou toujours différent ?
- La couleur est-elle, sur chaque carte, identique ou toujours différente ?
- La forme est-elle, sur chaque carte, identique ou toujours différente ?
- Le contenu est-il, sur chaque carte, identique ou toujours différent ?

Le projet consiste à programmer ce jeu en réseau de telle façon qu'il soit jouable à plusieurs. Le jeu sera programmé en JAVA.

2.2 Champ d'application du projet

Le projet dans son périmètre traité dans ce document est défini par les activités suivantes:

- Organiser, piloter le projet :
 - Définir une politique générale à partir de l'appel à projet.
 - Inclure toutes les tâches de gestion de projet effectuées par le chef de projet ou par toute autre acteur listé dans le PAQ sur les tâches qui lui sont attribuées.
 - Mesurer l'avancement du projet et la satisfaction des utilisateurs et acteurs impliqués.
- Etudier les besoins :
 - Définir toutes les tâches liées à la définition fonctionnelle et technique du projet.
 - Les valider par les acteurs du projet prévu à cet effet.
- Déployer le socle technique et les services applicatif :
 - Définir les outils de travail et les normes a appliquées,
- Communiquer

3 ORGANISATION DU PROJET

3.1 Structure de l'organisation du projet

Le projet est organisé opérationnellement autour de groupes de travail (binôme) portant sur l'informatique, la formation, la communication et le pilotage.

Dans notre projet, une même personne peut être membre de groupes de travail différents.

3.2 Rôles et responsabilités

3.2.1 La direction du projet

La direction de projet est constituée d'une équipe (un chef de projet et un ou plusieurs assistants) qui définit les orientations et prend les décisions nécessaires à la réussite du projet.

La direction du projet est globalement responsable de l'ensemble du projet. Elle est le garant de la qualité du projet :

- adéquation aux besoins exprimés,
- respect des délais.

Elle étudie les risques potentiels et s'assure de la mise en œuvre d'un plan de maîtrise des risques et veille à l'application des recommandations édictées.

Elle s'assure de la qualité des livraisons effectuées et fait valider les livrables.
Elle assure le suivi du budget et la surveillance de son respect.

Le Chef de Projet organise et coordonne les groupes de travail impliqués sur le projet, assure la communication tant interne qu'externe, gère les sous-traitants, planifie le recrutement des ressources humaines sur le projet et assure leur affectation.

Il propose les orientations et valide les décisions.

3.2.2 Les groupes de travaux

Par ailleurs les membres des groupes de travail s'engagent à :

- s'approprier le fonctionnement de leur groupe de travail,
- solliciter les autres groupes de travail afin d'obtenir un avis pertinent,
- faire part de leur avis sur les documents du groupe de travail,
- participer aux tests de l'application.

4 MANAGEMENT DU PROJET

4.1 Suivi des Groupes de travail

La gestion des groupes de travail est effectuée lors de réunions internes

La mise à jour de l'état des actions est effectuée lors de ces réunions.

Les données prises en compte sont les suivantes :

- libellé du groupe de travail,
- nom du responsable,
- résultats attendus (documents à livrer, etc.),
- date d'échéance,
- statut,
- date de réalisation,

- vérification de l'efficacité.

4.2 Réunions

Chaque réunion doit appliquer les règles suivantes, quelle que soit son type.

4.2.1 Convocation

Une convocation à la réunion est diffusée au préalable. Elle porte des indications précises sur :

1. le type de réunion
2. la date, l'heure de début,
3. le lieu,
4. l'objet de la réunion (objectifs, décisions à prendre),
5. l'ordre du jour proposé,
6. les participants ,
7. la liste éventuelle des documents préparatoires.

4.2.2 rédaction, diffusion et approbation des comptes-rendus

Les comptes-rendus sont rédigés dans un délai maximum de deux jours ouvrés à partir de la date de la réunion.

L'approbation doit aussi s'effectuer dans un certain nombre de jours ouvrés suivants la date de réception du compte rendu.

Les comptes-rendus sont diffusés par courrier électronique (e-mail).

Les remarques, faites de préférence sous forme écrite (forme libre), sont discutées avec le rédacteur du compte-rendu, puis intégrées sous leur forme finale dans le compte-rendu définitif de réunion.

4.3 Gestion du planning

Les différents éléments (tâches, ressources, charges de travail prévues) sont introduits dans un document qui permet d'établir le planning prévisionnel du projet.

Pendant le projet, les charges de travail consommées et restant à produire sont régulièrement introduites dans l'outil pour contrôler la tenue des délais et éditer des états d'avancement et le planning.

Ces opérations sont effectuées sous la responsabilité du chef de projet.

4.4 Gestion du budget

Le suivi des charges consommées et des dépenses sur le projet est effectué par le chef de projet au moyen d'un fichier spécifique.

4.5 Gestion des ressources

Les ressources prévues sur le projet tiennent compte :

- des engagements pris dans les contrats et dans les lettres de mission ;
- des compétences requises pour assurer la prestation ;

- des délais ;
- de la disponibilité attendue des ressources des partenaires.

4.6 Gestion des risques

La **gestion des risques** est une méthodologie qui consiste à examiner l'état d'un projet, à identifier les risques qui en menacent le bon déroulement et à agir pour réduire ces risques.

Elle se décompose en deux étapes :

- ***L'évaluation des risques***

C'est le processus qui permet d'identifier et de mesurer les risques inhérents à un projet. Cette identification doit se baser sur des faits connus et approuvés par tous.

- ***La maîtrise des risques***

C'est le processus qui permet la prise de conscience des parties intéressées et la mise en oeuvre des actions appropriées.

Chacune de ces étapes comporte plusieurs sous-processus. L'évaluation des risques comprend :

- l'appréciation de la situation : constat et enregistrement des faits décrivant l'état d'un projet ;
- l'analyse des risques : examen des facteurs de risques et de leurs effets cumulés sur le projet.

Après l'évaluation des risques, le Chef de Projet dispose des éléments nécessaires à la maîtrise des risques. Cette étape comporte également deux sous-processus :

- la prise de conscience : prise de conscience de la situation et prise de responsabilité des personnes concernées;
- la suppression des risques : prise des décisions et mise en oeuvre des actions nécessaires

pour réduire les risques identifiés.

Les résultats de ces deux processus sont pris en compte lors du contrôle continu pour une nouvelle appréciation de la situation.

4.7 Gestion des modifications

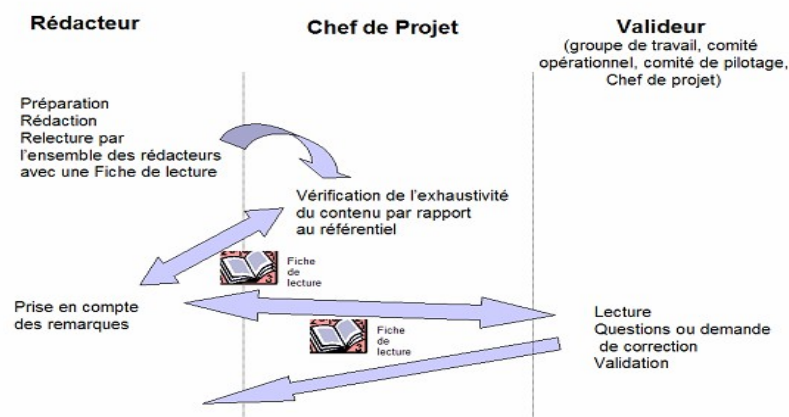
Tout acteur du projet peut à tout moment effectuer une modification après concertation avec le chef de projet qui effectue avec son auteur une étude d'impact de la modification sur les charges et planning.

Il peut s'agir soit d'une mise à niveau, soit d'une évolution, soit d'une anomalie, soit d'une extension ou d'une correction. L'acceptation n'inclut pas seulement l'outil informatique. Elle comprend notamment les choix du projet (trajectoire, définition de lot).

5 DOCUMENTATION

Ce chapitre décrit la procédure de gestion de la documentation ainsi que typologie de nomenclature du projet.

5.1 Processus de rédaction et validation des documents



5.2 Centralisation des documents

5.2.1 Serveur ftp

Tous les documents validés sont placés sur un serveur ftp sécurisé (Sauvegarde journalière). Ils sont ainsi accessibles par tous les participants du projet.

La destruction d'un document par un participant devra être validée au préalable par le chef de projet.

5.2.2 Organisation du serveur ftp

- Aucun fichier ne doit être mis dans le répertoire principal.
- Un répertoire doit être créé pour chaque document. On trouvera dans ce répertoire toutes les versions de ce document (Toutes les versions doivent être conservées en pdf).
- Nommage des répertoires :
 - Tous les sous-répertoires du répertoire principal doivent être préfixés par une lettre (ex: A_répertoire)
 - Tous les "sous-sous-répertoires" doivent être préfixés par la lettre du répertoire parent et par un numéro de la forme XX (ex: A_01_répertoire)
 - Les informations sur un répertoire doivent être préfixé par 00_.

5.3 Nomenclature

Tout document est nommé en fonction de la nomenclature suivante:

**[Lettres et nombres de son emplacement dans l'arborescence des répertoires du serveur ftp]-
[Nom du document]-[version du document]**

Remarque: on notera la version du document comme suit : vX.Y. où X représente la version contenant des modifications majeures du document et Y la version contenant des modifications mineures.

Ainsi ce fichier se trouvera dans le répertoire Q du serveur ftp, son étant Plan_Assurance_Qualité et sa version 1.1 on aura :

Q_Plan_Assurance_Qualité_v1.1

5.4 Gestion de la documentation

Le processus interne d'assurance qualité traite de la maîtrise et du cycle de vie des documents, depuis leur création ou leur entrée dans le projet (s'ils sont d'origine externe), jusqu'à leur destruction.

États des documents : Tout document est classé en document évolutif ou en document non évolutif. Les documents évolutifs passent par les états : provisoire, à valider, référence et périmé.

Identification des documents : Tout document possède un identifiant unique et est enregistré dans un index chronologique ou dans un dictionnaire.

Structuration d'un document : tout document contient des informations obligatoires. La structure est définie dans le fichier modèle de document 0_03_Modele_de_document.sxw disponible sur le ftp.

Validation d'un document : tout document doit être validé.

Péremption d'un document : un document périmé ne doit pas pouvoir être utilisé par inadvertance.

Archivage des documents : les documents susceptibles d'être consultés ultérieurement doivent être archivés.

Maîtrise des documents d'origine externe : les documents et les normes confiés par les partenaires et/ou les fournisseurs doivent être identifiés et conservés en toute sécurité.

5.5 Gestion des sources : CVS

Pour la réalisation du projet les équipes de développeurs utiliseront CVS pour permettre la centralisation des versions officielles et ainsi éviter toute ambiguïté.

Plusieurs utilisateurs pourront travailler simultanément en décentralisant les répertoires de travail. Les modifications ne seront officialisées qu'une fois terminées.

6 SOURCE

Pour réaliser ce Plan d'assurance qualité nous avons utilisé un kit fournit par le ministère de l'éducation national visant à la réalisation d'un Plan d'Assurance Qualité, trouvé à cette adresse:

www.educnet.education.fr/chrge/UNR/gestionprojet/02-PAQ.doc