

Informatique Répartie

Rapport de Projet

Un Rapport de Projet a pour but de résumer l'ensemble des choix de spécification, conception et codage qui ont été pris tout au long du déroulement d'un projet. Ainsi, il reprend les étapes de Spécification et de Conception et précise les éléments de codage et choix techniques qui ont été décidés par la suite. Vous trouverez ci-après un plan type pour la réalisation d'un tel document.

1 Introduction

Il s'agit d'une description informelle du projet et de son contexte.

On doit y trouver notamment comme informations :

- la liste des fonctions principales,
- les différents utilisateurs et leurs caractéristiques,
- les contraintes matérielles et logicielles.

2 Spécifications

La phase de Spécifications a pour but de déterminer et de formaliser les exigences d'un client sur la réalisation d'un produit. Elle recense non seulement les exigences explicitement spécifiées par le client, mais également celles non formulées mais nécessaires à la bonne réalisation du produit, qu'elles soient légales ou d'ordre technique.

C'est la partie contractuelle à proprement parler puisqu'elle formalise le besoin.

Elle consiste en 3 sous-sections distinctes :

- les spécifications fonctionnelles (souvent appelées lotissement),
- les spécifications d'interfaces,
- les spécifications opérationnelles (performance, sécurité, ...).

Ces différents éléments peuvent s'appuyer en UML sur des diagrammes de cas d'utilisation, d'un diagramme de modèle du domaine, de maquettes et d'un diagramme de navigation, en fonction des besoins.

3 Conception préliminaire

Cette étape consiste à réaliser une conception macroscopique, c'est-à-dire permettant de mener à un découpage en packages avec les signatures externes de chaque package. Cette étape peut s'appuyer en UML sur :

- un diagramme de modèle du domaine (si non spécifié),
- des diagrammes de séquence système (si non spécifiés),
- des maquettes (si non spécifiées)
- des diagrammes d'activités de navigation (si non spécifiés),
- des diagrammes d'interaction (de séquence et/ou de collaboration),
- un diagramme des classes de conception préliminaire,
- un découpage en packages et les signatures externes de chaque package.

4 Conception détaillée

Cette étape consiste à détailler par package les éléments les constituant.

Concrètement, il s'agit principalement de préciser les attributs et méthodes de classe de toutes les classes participantes et de les regrouper dans un diagramme de classes. Les méthodes d'un package qui seront considérées comme non triviales devront être commentées et voir leur fonctionnement détaillé par du pseudo-code.

5 Implémentation et tests

Cette section précise tous les choix techniques qui n'ont pas à être fait en phase de conception : choix des langages de programmation, des bibliothèques utilisées, etc.

Lorsqu'une méthode conçue ne peut être implémentée directement (par exemple à cause de fonctionnalités inexistantes ou différentes dans le langage de programmation cible), les adaptations doivent être précisées.

Un guide d'utilisation peut éventuellement être ajouté.

L'ensemble des tests de validation doit être présenté, en fonction des spécifications fonctionnelles, d'interface et opérationnelles qui ont été préalablement fixées.

6 Conclusion et perspectives

Un rapide rappel de ce qui a été développé et comment doit être présenté. Si des fonctionnalités ont dû être abandonnées, les rappeler et si possible fournir des pistes pour les réaliser.

Lister également les fonctionnalités qui auraient pu être ajoutées mais n'ont pas été prévues dans les spécifications, et là encore fournir quelques pistes de réalisation.

Si nécessaire, si le projet a été pensé pour l'ajout ultérieur de fonctionnalités, bien préciser les étapes de conception et de développement nécessaires à cela.

NB : il s'agit de Technologie Web, les éléments devant être détaillés doivent être en rapport avec la matière. Il est par exemple inutile de préciser "*une plus belle interface graphique aurait pu être développée*" !