

Projet de développement

Gestion de projet avec Redmine

Cours de **Philippe Collet**, Licence 3 Informatique
2011-2012

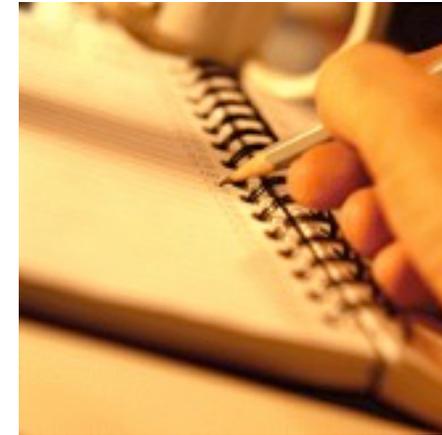
Légèrement modifié par Mireille Blay-Fornarino, pour la
licence professionnelle IDSE - 2012

- ❑ Les outils tels que SVN, JUnit, ... sont étudiés en cours dans le module **Outil**.
- ❑ Ce cours vient en support aux enseignements relatifs à la gestion de projet et doit servir de base au suivi du projet tutoré.

Plan

- Projet : définition
- Gestion de projet
- Redmine : introduction
- Redmine : fonctionnement, ticket...
- Redmine : limites et comparaison
- Redmine : démo

- Application de redmine à votre projet



Qu'est qu'un projet ?



□ Définition

- Un effort temporaire
- qui est progressivement planifié, contrôlé et exécuté
- par des personnes travaillant avec des contraintes de ressources
- pour créer un produit, service ou résultat unique

□ Temporaire

- **Début et fin sont définies**
- Pas forcément court, mais fini

□ Planifié, contrôlé et exécuté

- Nécessité d'une planification initiale et d'un suivi
- Le travail s'organise pour accomplir des objectifs (exécution)
- Le travail nécessite des vérifications pour être correctement exécuté
- Et tout cela, progressivement, en étapes, en affinant au fur et à mesure

Qu'est qu'un projet ?



□ Définition

- Un effort temporaire
- qui est progressivement planifié, contrôlé et exécuté
- par des personnes travaillant avec des contraintes de ressources
- pour créer un produit, service ou résultat unique

□ Temporaire

- **Début et fin sont définies**
- Pas forcément court, mais fini

2eme sem. septembre à la sem. du 27 mai

□ Planifié, contrôlé et exécuté

- Nécessité d'une planification initiale et d'un suivi
- Le travail s'organise pour accomplir des objectifs (exécution)
- Le travail nécessite des vérifications pour être correctement exécuté
- Et tout cela, progressivement, en étapes, en affinant au fur et à mesure

Qu'est qu'un projet ?



□ Définition

- Un effort temporaire
- qui est progressivement planifié, contrôlé et exécuté
- par des personnes travaillant avec des contraintes de ressources
- pour créer un produit, service ou résultat unique

□ Temporaire

- **Début et fin sont définies**
- Pas forcément court, mais fini

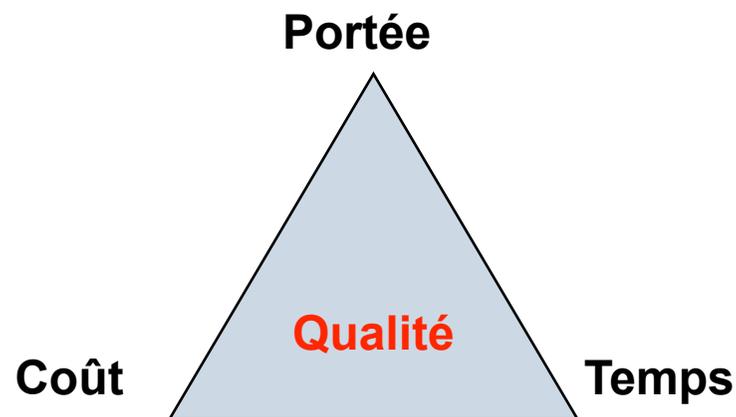
2eme sem. septembre à la sem. du 27 mai

□ Planifié, contrôlé et exécuté

- Nécessité d'une planification initiale et d'un suivi
- Le travail s'organise pour accomplir des objectifs (exécution)
- Le travail nécessite des vérifications pour être correctement exécuté
- Et tout cela, progressivement, en étapes, en affinant au fur et à mesure

Principaux jalons sur le site web,
mais planification détaillée à prévoir

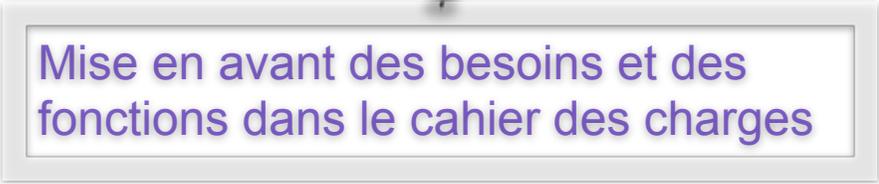
- ❑ Par des personnes
 - La dimension humaine est primordiale
- ❑ Avec des contraintes de ressources
 - Contraintes de temps, de coût
 - Toute limitation ou frontière du projet est une contrainte
- ❑ *Gérer un projet, c'est essentiellement gérer continuellement ces contraintes, pour atteindre des critères de qualité prédéfinis*



- ❑ Pour créer un produit, service ou résultat unique
 - Le projet crée quelque chose de nouveau
 - Quelque chose de tangible (produit) ou non (service, résultat)
 - ◆ Exemple : Diminuer le temps d'attente au téléphone de 20 %

- ❑ Comment déterminer l'objectif du projet ?
 - L'objectif du projet est quelque chose que l'organisation ne peut obtenir par son fonctionnement normal
 - Exemple de fonctionnement normal : Produire les fiches de paie mensuelles

- ❑ Pour créer un produit, service ou résultat unique
 - Le projet crée quelque chose de nouveau
 - Quelque chose de tangible (produit) ou non (service, résultat)
 - ◆ Exemple : Diminuer le temps d'attente au téléphone de 20 %



Mise en avant des besoins et des fonctions dans le cahier des charges

- ❑ Comment déterminer l'objectif du projet ?
 - L'objectif du projet est quelque chose que l'organisation ne peut obtenir par son fonctionnement normal
 - Exemple de fonctionnement normal : Produire les fiches de paie mensuelles

- ❑ Pour créer un produit, service ou résultat unique
 - Le projet crée quelque chose de nouveau
 - Quelque chose de tangible (produit) ou non (service, résultat)
 - ◆ Exemple : Diminuer le temps d'attente au téléphone de 20 %

Mise en avant des besoins et des fonctions dans le cahier des charges

- ❑ Comment déterminer l'objectif du projet ?
 - L'objectif du projet est quelque chose que l'organisation ne peut obtenir par son fonctionnement normal
 - Exemple de fonctionnement normal : Produire les fiches de paie mensuelles

Pertinence, originalité et faisabilité des objectifs

Naissance du projet

- Pourquoi démarre-t-on un projet ?
 - Besoin, demande, idée, inspiration...
- Besoin organisationnel
 - Amélioration dans le processus métier ou création d'un nouveau
- Demande du marché
 - Opportunité pour un produit ou un service
- Demande d'un client
- Avance technologie (ou obsolescence)
- Nécessité légale
- Besoin social

Naissance du projet

- Pourquoi démarre-t-on un projet ?
 - Besoin, demande, idée, inspiration...
- Besoin organisationnel
 - Amélioration dans le processus métier ou création d'un nouveau
- Demande du marché
 - Opportunité pour un produit ou un service
- Demande d'un client
- Avance technologie (ou obsolescence)
- Nécessité légale
- Besoin social



pédagogie

Naissance du projet

- Pourquoi démarre-t-on un projet ?
 - Besoin, demande, idée, inspiration...
- Besoin organisationnel
 - Amélioration dans le processus métier ou création d'un nouveau
- Demande du marché
 - Opportunité pour un produit ou un service
- Demande d'un client
- Avance technologie (ou obsolescence)
- Nécessité légale
- Besoin social



pédagogie



Exploration d'un
nouveau contexte

Gestion de projet

□ Définition

- Gérer un projet, c'est remplir les objectifs défin
- dans les temps et le budget
- C'est aussi l'application de
 - ◆ Connaissance,
 - ◆ Savoir-faire,
 - ◆ Techniques,
 - ◆ Outils pour répondre aux besoins du projet



□ Gérer un projet, c'est finalement

- De la science : application de techniques, utilisation d'outils, expérience
- De l'art : leadership, communication avec les participants, négociation

□ Quels sont les bénéfices d'une bonne gestion de projet ?

- Communication efficace : écoute, clarification des objectifs, partage de l'information
- Adaptabilité aux changements continus

Gestion de projet

□ Définition

- Gérer un projet, c'est remplir les objectifs définis
- dans les temps et le budget
- C'est aussi l'application de
 - ◆ Connaissance,
 - ◆ Savoir-faire,
 - ◆ Techniques,
 - ◆ Outils pour répondre aux besoins du projet



□ Gérer un projet, c'est finalement

- De la science : application de techniques, utilisation d'outils, expérience
- De l'art : leadership, communication avec les participants, négociation

□ Quels sont les bénéfices d'une bonne gestion de projet ?

- Communication efficace : écoute, clarification des objectifs, partage de l'information
- Adaptabilité aux changements continus

Gestion de projet

□ Définition

- Gérer un projet, c'est remplir les objectifs définis
- dans les temps et le budget
- C'est aussi l'application de
 - ◆ Connaissance,
 - ◆ Savoir-faire,
 - ◆ Techniques,
 - ◆ Outils pour répondre aux besoins du projet



Etudes techniques en support au projet

□ Gérer un projet, c'est finalement

- De la science : application de techniques, utilisation d'outils, expérience
- De l'art : leadership, communication avec les participants, négociation

outils : SVN, Redmine, Ant, ...

□ Quels sont les bénéfices d'une bonne gestion de projet ?

- Communication efficace : écoute, clarification des objectifs, partage de l'information
- Adaptabilité aux changements continus

Gestion de projet

□ Définition

- Gérer un projet, c'est remplir les objectifs définis
- dans les temps et le budget
- C'est aussi l'application de
 - ◆ Connaissance,
 - ◆ Savoir-faire,
 - ◆ Techniques,
 - ◆ Outils pour répondre aux besoins du projet



Etudes techniques en support au projet

□ Gérer un projet, c'est finalement

- De la science : application de techniques, utilisation d'outils, expérience
- De l'art : leadership, communication avec les participants, négociation

outils : SVN, Redmine, Ant, ...

□ Quels sont les bénéfices d'une bonne gestion de projet ?

- Communication efficace : écoute, clarification des objectifs, partage de l'information
- Adaptabilité aux changements continus

Choix des chefs de projets

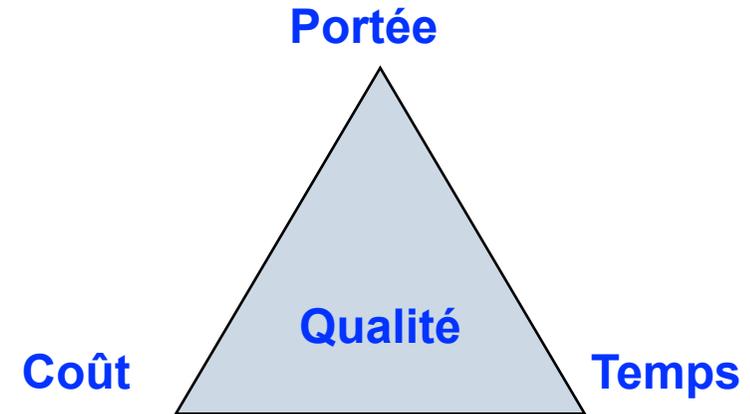
Mission d'un chef de projet

- ❑ Priorité première : communication !
- ❑ Intégrateur des informations relatives au projet
 - Vue à la fois d'ensemble et complète du projet
- ❑ Motivation de l'équipe projet
- ❑ Implication des autres participants
- ❑ C'est le PDG du projet...



Trouver constamment le compromis dans le « triangle »

- Portée prédéfinie ?
- Budget fixe ou pas ?
- Deadline pour un événement fixe ?
- Qualité fixée par une norme ?



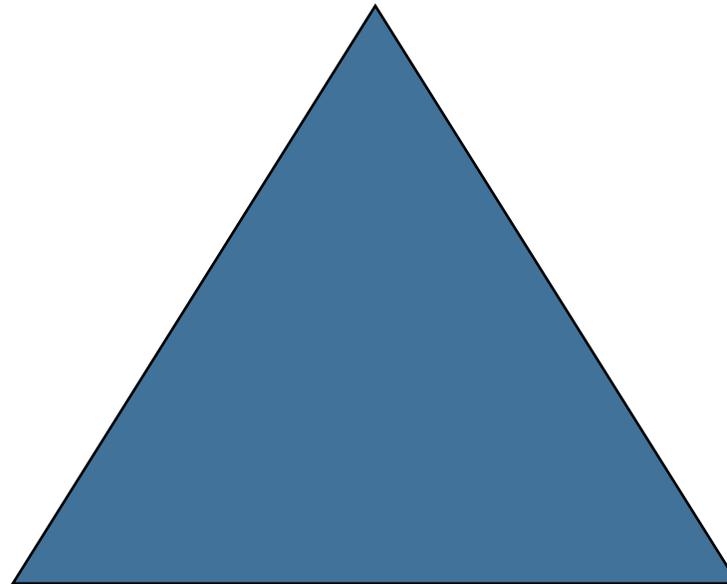
Adapter continuellement les autres paramètres

- Identifier des approches alternatives
- Négocier, trouver des compromis avec tous les participants
- Résoudre les conflits sur les livrables

- formation
- compétences
- communication

Personnes

- planification
- coordination
- gestion
- mesures
- analyse
- conception
- implémentation



Processus

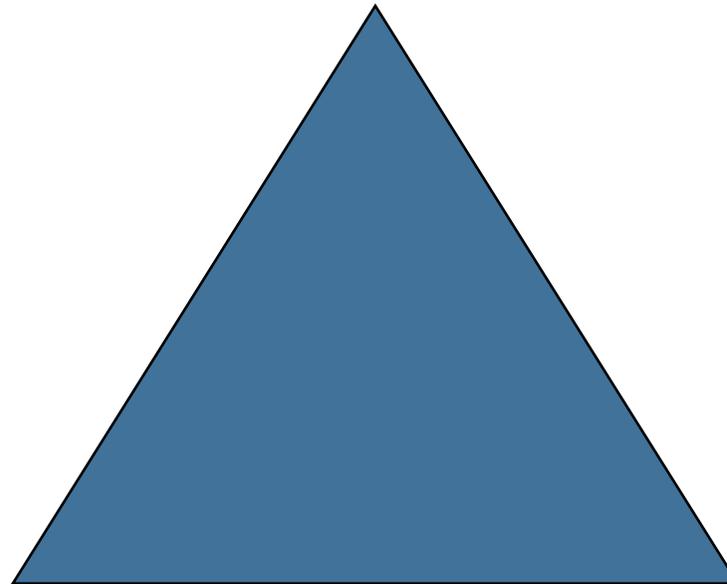
Produits

- cahier des charges
- conception
- code source
- exécutable
- documentation utilisateur
- cas de test
- résultats des tests
- demande de changement

- formation
- compétences
- communication

Personnes

- planification
- coordination
- gestion
- mesures
- analyse
- conception
- implémentation



Processus

Produits

- cahier des charges
- conception
- code source
- exécutable
- documentation utilisateur
- cas de test
- résultats des tests
- demande de changement

Objectifs et décomposition

- ❑ Gestion de projet =
 - planification,
 - organisation,
 - gestion des tâches et des ressources pour accomplir un but défini

- ❑ Quoi, qui, quand, combien

- ❑ Comment ?

- ❑ Les différentes phases de la conduite d'un projet :
 - Planification du projet
 - Évaluation et ordonnancement des tâches
 - Contrôle et analyse de l'avancement
 - Communication des informations relatives au projet

Livrables

- ❑ Du besoin découle un ou des objectifs à atteindre à travers les livrables du projet
- ❑ Un livrable est tout résultat qui résulte de l'achèvement d'une partie de projet ou du projet : document papier, programme, vidéo, . . .
- ❑ Exemples de "livrables" :
 - Un cahier des charges
 - Une étude de faisabilité
 - Un état de l'art
 - Un code
 - ...

Dans votre projet tutoré :

- Un **cahier des charges** pour le 19/11 intégrant
 - Diagramme de cas d'utilisation
 - Diagramme des classes du domaine
- Un **BP** pour le 19/11
- Une étude sur un sujet connexe au projet 17/12
- **Un document d'architecture** pour 19/11
 - Diagramme de déploiement & composants
- Décomposition en tâches pour 13/11

Exposé 27/5

..... voir forge

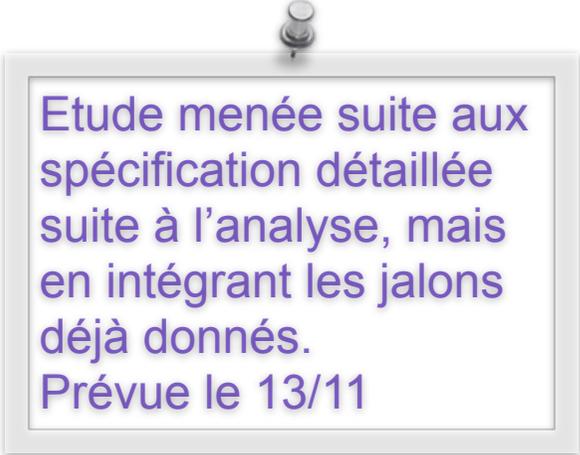
..... voir forge

Planification des tâches

- Définir les activités constituant le projet
- Détecter les jalons (*milestones*) du projet
 - événements significatifs dans le projet
- Évaluer les dépendances entre activités
- Ordonnancer les activités en conséquence
- Évaluer l'effort nécessaire pour chaque activité
 - durée minimum et maximum
- Affecter les ressources nécessaires aux tâches
- S'assurer de la bonne répartition des ressources

Planification des tâches

- ❑ Définir les activités constituant le projet
- ❑ Détecter les jalons (*milestones*) du projet
 - événements significatifs dans le projet
- ❑ Évaluer les dépendances entre activités
- ❑ Ordonnancer les activités en conséquence
- ❑ Évaluer l'effort nécessaire pour chaque activité
 - durée minimum et maximum
- ❑ Affecter les ressources nécessaires aux tâches
- ❑ S'assurer de la bonne répartition des ressources

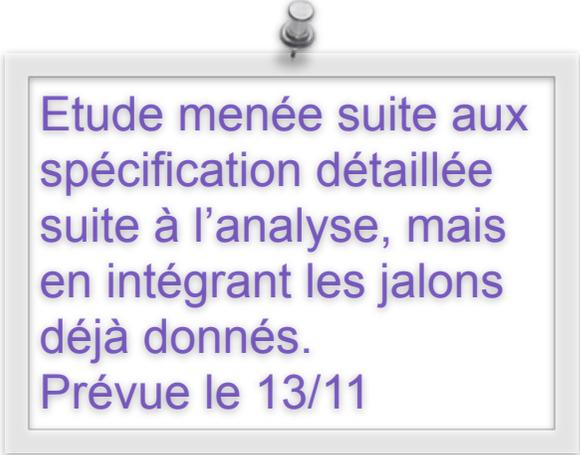


Etude menée suite aux
spécification détaillée
suite à l'analyse, mais
en intégrant les jalons
déjà donnés.
Prévue le 13/11

Prévue le 13/11
déjà donnés.

Planification des tâches

- ❑ Définir les activités constituant le projet
- ❑ Détecter les jalons (*milestones*) du projet
 - événements significatifs dans le projet
- ❑ Évaluer les dépendances entre activités
- ❑ Ordonnancer les activités en conséquence
- ❑ Évaluer l'effort nécessaire pour chaque activité
 - durée minimum et maximum
- ❑ Affecter les ressources nécessaires aux tâches
- ❑ S'assurer de la bonne répartition des ressources



Etude menée suite aux
spécification détaillée
suite à l'analyse, mais
en intégrant les jalons
déjà donnés.
Prévue le 13/11

Prévue le 13/11
déjà donnés.



Trouver les activités et les tâches

- ❑ Identifier les livrables et les éléments intermédiaires à concevoir
 - Faire juste une liste
- ❑ Chercher les catégories classiques, organiser en grandes catégories
 - Essayer de les associer aux livrables
- ❑ Ne pas oublier les tâches de gestion du projet
- ❑ Décomposer les livrables en activités majeures nécessaires à leur production
- ❑ Noter les dépendances qui apparaissent naturellement
- ❑ Continuer la décomposition jusqu'à obtenir des tâches gérables
 - Assignable, programmable, estimable => gérable
- ❑ Passer à la création graphique
 - (automatique avec redmine...)

Trouver les activités et les tâches

- ❑ Identifier les livrables et les éléments intermédiaires à concevoir
 - Faire juste une liste
- ❑ Chercher les catégories classiques, organiser en grandes catégories
 - Essayer de les associer aux livrables
- ❑ Ne pas oublier les tâches de gestion du projet
- ❑ Décomposer les livrables en activités majeures nécessaires à leur production
- ❑ Noter les dépendances qui apparaissent naturellement
- ❑ Continuer la décomposition jusqu'à obtenir des tâches gérables
 - Assignable, programmable, estimable => gérable
- ❑ Passer à la création graphique
 - (automatique avec redmine...)



Estimation du temps et des ressources

- ❑ Comment déterminer la durée d'une tâche ?
- ❑ Estimer la précision d'une estimation
 - Estimation grossière d'ordre de grandeur : -25% à +75% du chiffre réel
- ❑ Méthodes d'estimation
 - Top-Down : partir d'une estimation globale qu'on décompose au fur et à mesure
 - Bottom-Up : partir de valeurs plus précises sur des tâches élémentaires, qu'on additionne pour obtenir des valeurs plus globales

Attention, la durée de certaines tâches ne dépend pas du nombre de personnes affectées !

Le temps écoulé (jours) est différent du temps travaillé (heures de travail/semaine) !

Graphe PERT : Program Evaluation and Review Technique

□ Graphe de dépendances, pour l'ordonnancement

- Pour chaque tâche, on indique une date de début et de fin, au plus tôt et au plus tard
- Le diagramme permet de déterminer le chemin critique qui conditionne la durée minimale du projet
- ☞ Techniques fortement appliquées en BTP
- ☞ Projets à plusieurs équipes => PERT à plusieurs niveaux

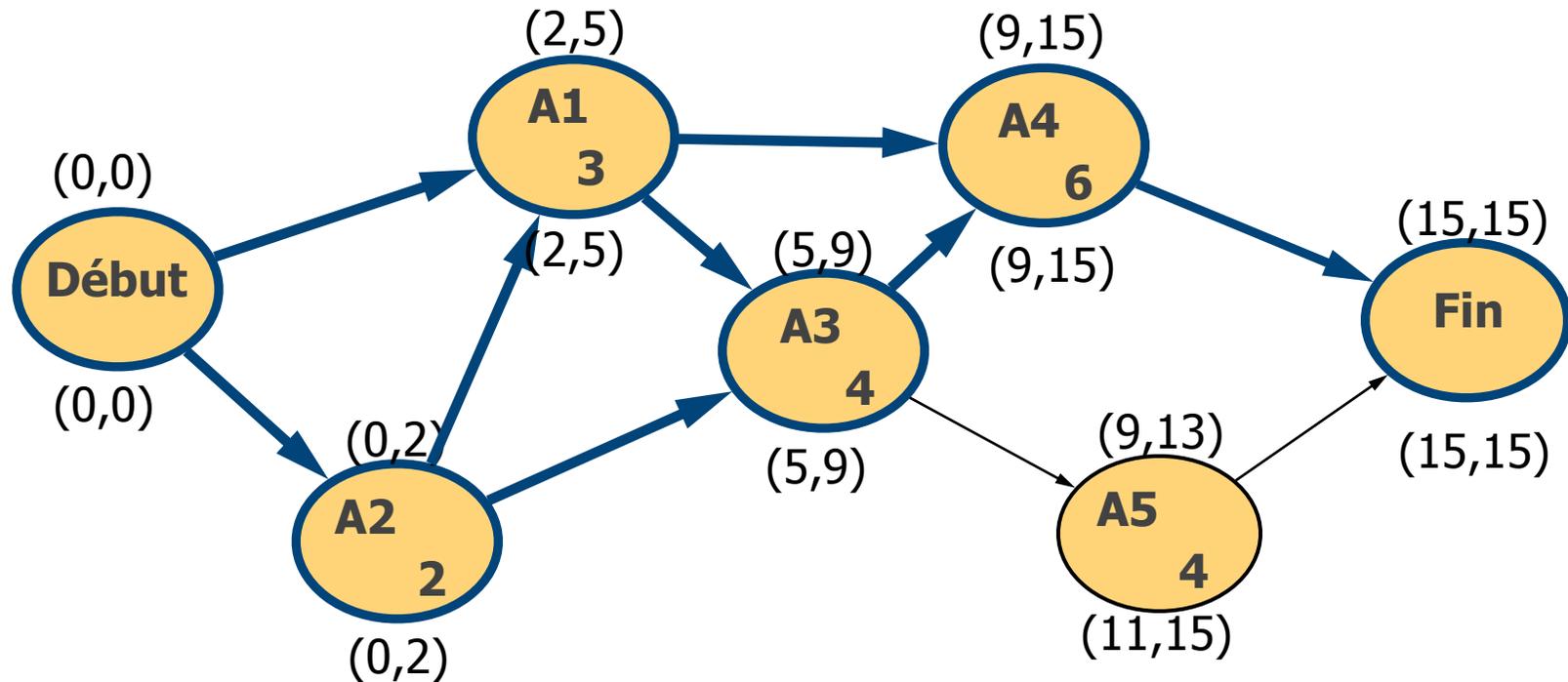


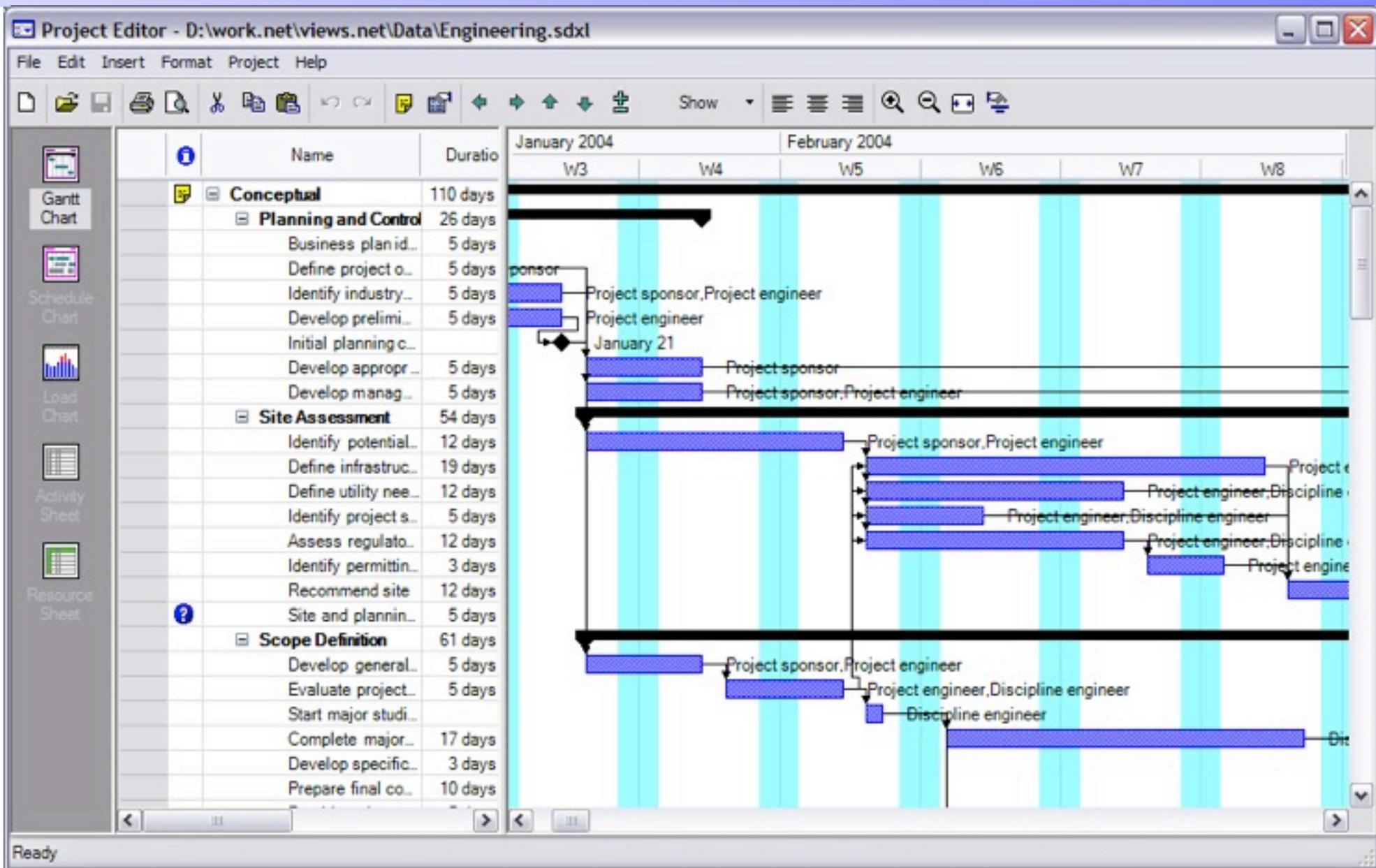
Diagramme de Gantt

- ❑ Son but est de faire apparaître
 - la répartition des activités dans le temps,
 - l'affectation des individus.

- ❑ Il donne une description détaillée
 - des coûts (en hommes*mois),
 - des dates pour chaque tâche et pour chaque phase.

- ❑ A chaque tâche sont attribués
 - un objectif pour repérer la terminaison de l'activité
 - une durée pour atteindre cet objectif
 - des ressources nécessaires à son accomplissement

Exemple de diagramme de Gantt



Suivi de la planification

- Réaliser des réunions d'avancement du projet de façon périodique
- Évaluer les résultats de toutes les revues
- Déterminer si les jalons du projet ont été atteints
 - Si les objectifs sont atteints, dépassés, etc.
- Comparer les dates de fin réelles et prévues
- Discuter avec les gens (!)

Estimations du temps



Use case Points

- ❑ Se baser sur les use cases pour estimer les temps de mise en oeuvre d'une application

- ❑ Le temps pour réaliser une application est affecté par
 - Le nombre d'étapes pour terminer le cas d'utilisation,
 - Le nombre et la complexité des acteurs,
 - Les exigences techniques du cas d'utilisation tels que la concurrence, la sécurité et les performances,
 - Divers facteurs environnementaux tels que l'expérience et les connaissances des équipes de développement

La méthode d'estimation basée sur les use cases (UCP) s'exprime par l'équation

$$\mathbf{UCP = UUCP \times TCF \times ECF}$$

1. Technical Complexity Factor (TCF).
2. Environment Complexity Factor (ECF).
3. Unadjusted Use Case Points (UUCP = UUCW + UAW).

<http://www.codeproject.com/Articles/9913/Project-Estimation-with-Use-Case-Points>

Les étapes nécessaires pour générer l'estimation basée sur la méthode UCP sont les suivants:

2. Déterminer et calculer les facteurs techniques.
3. Déterminer et calculer les facteurs environnementaux.
4. Calculer les points non ajustés de cas d'utilisation.
5. Déterminer le facteur de productivité.
6. Calculer le produit des variables.

Poids des facteurs techniques (Technical Complexity Factor (TCF))

Technical Factor	Description	Poids	Perceived Complexity	Poids* complexité
T1	Distributed system	2	5	10
T2	Performance	1	4	4
T3	End User Efficiency	1		
T4	Complex internal Processing	1		
T5	Reusability	1		
T6	Easy to install	0.5		
T7	Easy to use	0.5		
T8	Portable	2		
T9	Easy to change	1		
T10	Concurrent	1		
T11	Special security features	1		
T12	Provides direct access for third parties	1		
T13	Special user training facilities are required	1		

0 = non relevant
 3 = moyenne
 5 = forte influence

Faible impact

Fort impact

Poids des facteurs techniques (Technical Complexity Factor (TCF))

Technical Factor	Description	Poids	Perceived Complexity	Poids* complexité
T1	Distributed system	2	5	10
T2	Performance	1	4	4
T3	End User Efficiency	1		
T4	Complex internal Processing	1		
T5	Reusability	1		
T6	Easy to install	0.5		
T7	Easy to use	0.5		
T8	Portable	2		
T9	Easy to change	1		
T10	Concurrent	1		
T11	Special security features	1		
T12	Provides direct access for third parties	1		
T13	Special user training facilities are required	1		

0 = non relevant
 3 = moyenne
 5 = forte influence

Poids Facteurs techniques = 14

Faible impact

Fort impact

Poids des facteurs techniques (Technical Complexity Factor (TCF))

Technical Factor	Description	Poids	Perceived Complexity	Poids* complexité	0 = non relevant 3 = moyenne 5 = forte influence
T1	Distributed system	2	5	10	
T2	Performance	1	4	4	
T3	End User Efficiency	1			
T4	Complex internal Processing	1			TCF = 0.6 + (TF/100)
T5	Reusability	1			
T6	Easy to install	0.5			Faible impact
T7	Easy to use	0.5			Poids Facteurs techniques = 14
T8	Portable	2			Fort impact
T9	Easy to change	1			TCF = (14/100) + 0.6
T10	Concurrent	1			
T11	Special security features	1			
T12	Provides direct access for third parties	1			
T13	Special user training facilities are required	1			

Poids des facteurs environnementaux

Environment Complexity Factor (ECF)

Facteur environnemental	Description	Poids	Perceived Impact	Poids* complexité	0 = non relevant 3 = moyenne 5 = forte influence
E1	Très familier du processus choisi	1,5	4	6	Poids Facteurs Envi.. = 7
E2	Expérience du domaine applicatif	0,5	2	1	ECF= (7*-0.03) + 1.4
E3	Expérience des technologies objets	1			
E4	Forte expérience de l'analyste / architecte principal	0,5			
E5	Motivation des équipes	1			
E6	Exigences stables	2			
E7	Membres de l'équipe à temps partiel	-1			
E8	Langage de programmation complexe	-1			

$$ECF = 1.4 + (-0.03 \times EF)$$

Poids des acteurs et des cas d'utilisation (Unadjusted Use Case Points (UUCP))

Actor Type	Description	Poids
Simple	représente un autre système dont l'API est connue	1
Moyen	L'acteur représente un autre système interagissant à travers un protocole comme TCP / IP.	2
Complexe	The Actor is a person interacting via an interface.	3

UUCP = Poids des acteurs + Poids des cas d'utilisation
(Pour chaque UC et acteur)

UAW = (Total No. of Simple actors x 1) + (Total No. Average actors x 2) + (Total No. Complex actors x 3)

Use Case Type	Description	Poids
Simple	A simple user interface and touches only a single database entity; its success scenario has 3 steps or less; its implementation involves less than 5 classes.	5
Moyen	More interface design and touches 2 or more database entities; between 4 to 7 steps; its implementation involves between 5 to 10 classes.	10
Complexe	Involves a complex user interface or processing and touches 3 or more database entities; over seven steps; its implementation involves more than 10 classes.	15

UUCW = (Total No. of Simple Use Cases x 5) + (Total No. Average Use Case x 10) + (Total No. Complex Use Cases x 15)

Facteur de productivité

□ Le facteur de productivité (PF) est un rapport entre le nombre d'heures de travail par point de cas d'utilisation sur la base de projets antérieurs. Si aucune donnée historique n'a été recueillie, un chiffre compris entre 15 et 30 est suggéré par les experts de l'industrie. Une valeur typique est de 20.

Estimated Effort = UCP x Hours/UCP

Pour un facteur de 20, et un UCP de 125,06

Estimated Effort = 125.06 x 20

Estimated Effort = 2501 Hours

Calcul final

Estimated Effort = 3501 Hours

- ❑ Si 40h/semaine : 88 homme-semaines
 - Pour un homme il faudrait donc 22 mois.

- ❑ Des résultats souvent au dessus d'une expertise humaine
=> ajuster avec l'expérience

Éléments d'estimation donnés par IBM

- ❑ Assumer un niveau d'effort de 15%
- ❑ Prévoir 10 à 20% de l'effort technique pour la gestion de projet
- ❑ Prévoyez un maximum de 10% pour la gestion des changements pendant le développement d'applications
- ❑ Ajouter 2% au projet pour la collecte des données
- ❑ Prévoir 6% de l'effort total au support d'un projet de développement (mises en place des outils)
- ❑ Ajouter 10% en cas d'utilisation d'un nouvel outil de développement
- ❑ Supposer un taux de documentation de 1 à 3 pages par jour

- Contrôler et analyser la quantité de travail effectué par chaque personne, avec les implications matérielles
- Participation à plusieurs projets en même temps
- Délégation et distribution des responsabilités
- Conserver une trace du coût des ressources
- Effectuer un planning de la disponibilité des ressources



- ❑ Les risques se planifient comme le reste

- ❑ Planification des risques
 - Identifier
 - Catégoriser
 - Résoudre

- ❑ Exemple de décomposition au premier niveau
 - Finance, gestion du projet, technique, humain, politique, naturel, opérationnel, réputation...

Identification des risques

- ❑ Le plus tôt est le mieux
 - Influence coût et organisation
 - Certains risques demandent des actions immédiates

- ❑ Mais l'identification continue tout au long du projet car :
 - Certains risques n'apparaissent qu'en exécutant le projet
 - Des changements sur un projet fixé entraînent des risques
 - Des changements externes peuvent créer des risques
 - Des actions « plan B » peuvent générer de nouveaux risques

- ❑ Comment les identifier ?
 - Dès l'analyse des besoins : hypothèses, dépendances, contraintes, limites et interfaces génèrent toutes des risques
 - Lors de la planification : estimation mal effectuée ou peu précise, absence de marge, coordination mal établie, etc.

Analyser les risques

- ❑ Analyse SWOT (Humphrey)
 - Fixer un objectif précis du projet
 - Travailler en groupe varié (brainstorming) pour déterminer les facteurs d'impact dans chaque case du tableau
- ❑ Force (strength)
 - Élément positif, interne, qui va aider à atteindre l'objectif
- ❑ Faiblesse (weakness)
 - Frein interne au projet
- ❑ Opportunité
 - Élément positif externe
- ❑ Menace (threat)
 - Élément négatif externe



- ❑ Réponses possibles aux risques négatifs (menaces)
 - Evitement : restructuration de la portée, de la planification
 - Atténuation : réduire la probabilité ou l'impact (choix alternatifs)
 - Transferts : passer par un sous-traitant qui va prendre le risque à sa charge

- ❑ Réponses possibles aux risques positifs (opportunités)
 - Exploitation : assurer l'occurrence du *risque*
 - Augmentation : de la probabilité ou de l'impact (choix alternatifs)
 - Partage : avec un sous-traitant ou un tiers intéressé aussi par le *risque*

- ❑ Réponses aux deux
 - Acceptation : plan de repli pour impondérable ou coût trop élevé de gestion
 - Plan B : alternative mise en place, avec événements de déclenchement, et d'arrêt du plan, à utiliser en conjonction avec l'atténuation

Redmine

<http://www.redmine.org>

❑ Besoins généraux

- Collaboration d'une équipe structurée sur un même projet
- Gestion de tâches, features, tickets...
- Gestion de configuration/version/sources
- Plate-forme web collaborative à distance (web)
- Outillage de partage d'information pour le suivi du projet
 - ◆ Wiki
 - ◆ Forum, news

❑ Mais aussi

- Customisable aisément
- Multi-projets

☐ Fonctionnalités

- Multi-projets (admin) 
- Contrôle d'accès flexible par rôle 
- Système de tracking (ticket) flexible 
- Calendrier et diagramme de Gantt 
- News, documents attachés, et gestion de fichiers 
- Notifications par flux ou email Wiki (géré par projet) 
- Forums (par projet) 
- Suivi du temps passé 
- Champs customisable pour les tickets, les projets, les utilisateurs... 
- Intégration avec divers gestionnaires de configuration (SVN, CVS, Git, Mercurial, Bazaar, Darcs) 
- Authentification par LDAP multiples 
- ...

Redmine : aperçu

Redmine

Recherche:

[Aperçu](#) [Download](#) [Activité](#) [Roadmap](#) [Demandes](#) [Annonces](#) [Wiki](#) [Forums](#) [Dépôt](#)

Aperçu

Redmine is a flexible project management web application written using Ruby on Rails framework.

Suivi des demandes

- Defect: 351 ouverts sur 1851
- Feature: 1302 ouverts sur 2092
- Patch: 254 ouverts sur 886

[Voir toutes les demandes](#)

Membres

Administrator: Jean-Philippe Lang
Contributor: Azamat Hadimov, Chaoqun Zou, Christian Bradley, Eric Davis, Felix Schäfer, Jean-Baptiste Barth, Jim Mulholland, Karl Heinz Marbaise, Martin Herr, Maxim Krušina, Mischa The Evil, Nicolas Chucho, Paul Rivier, Russell Hind, Thomas Lecavelier

[Donate](#)

Dernières annonces

Redmine 0.9.3 released (1 commentaires)
Ajouté par Eric Davis il y a 13 jours

Redmine 0.9.2 released (7 commentaires)
Ajouté par Jean-Philippe Lang il y a environ un mois

Redmine 0.9.1 released (10 commentaires)
Ajouté par Jean-Philippe Lang il y a environ un mois

Redmine 0.9 release candidate (19 commentaires)
Ajouté par Jean-Philippe Lang il y a 2 mois

0.9 feature freeze (13 commentaires)
Ajouté par Jean-Philippe Lang il y a 3 mois

[Voir toutes les annonces](#)

Redmine : roadmap

- ❑ Aide à la planification et au suivi (pas automatique)
- ❑ Vue Roadmap
 - La liste des milestones
 - Calcul des tickets associés aux milestones
 - Barre d'avancement : ratio entre tickets résolus (closed) et tickets actifs
- ❑ Vue Milestone
 - Zoom sur un milestone en particulier
 - Info sur chaque composant, ou personne, ou tickets non résolus, etc.
- ❑ Possibilité d'ajouter/modifier des milestones
- ❑ Support d'iCalendar pour synchronisation avec d'autres outils

Roadmap : exemple

0.8

Due in 32 days (2008-12-31)



248 closed (98%) 4 open (2%)

Main features currently planned for the 0.8 release:

- Ticket submission via email (#1110)
See the documentation for the work in progress: RedmineReceivingEmails
- Cross-project search engine
- Wiki page protection
- Wiki page hierarchy (#528)
- Diff viewer for attachments
- Plugin Hook API (#1143, #1677)

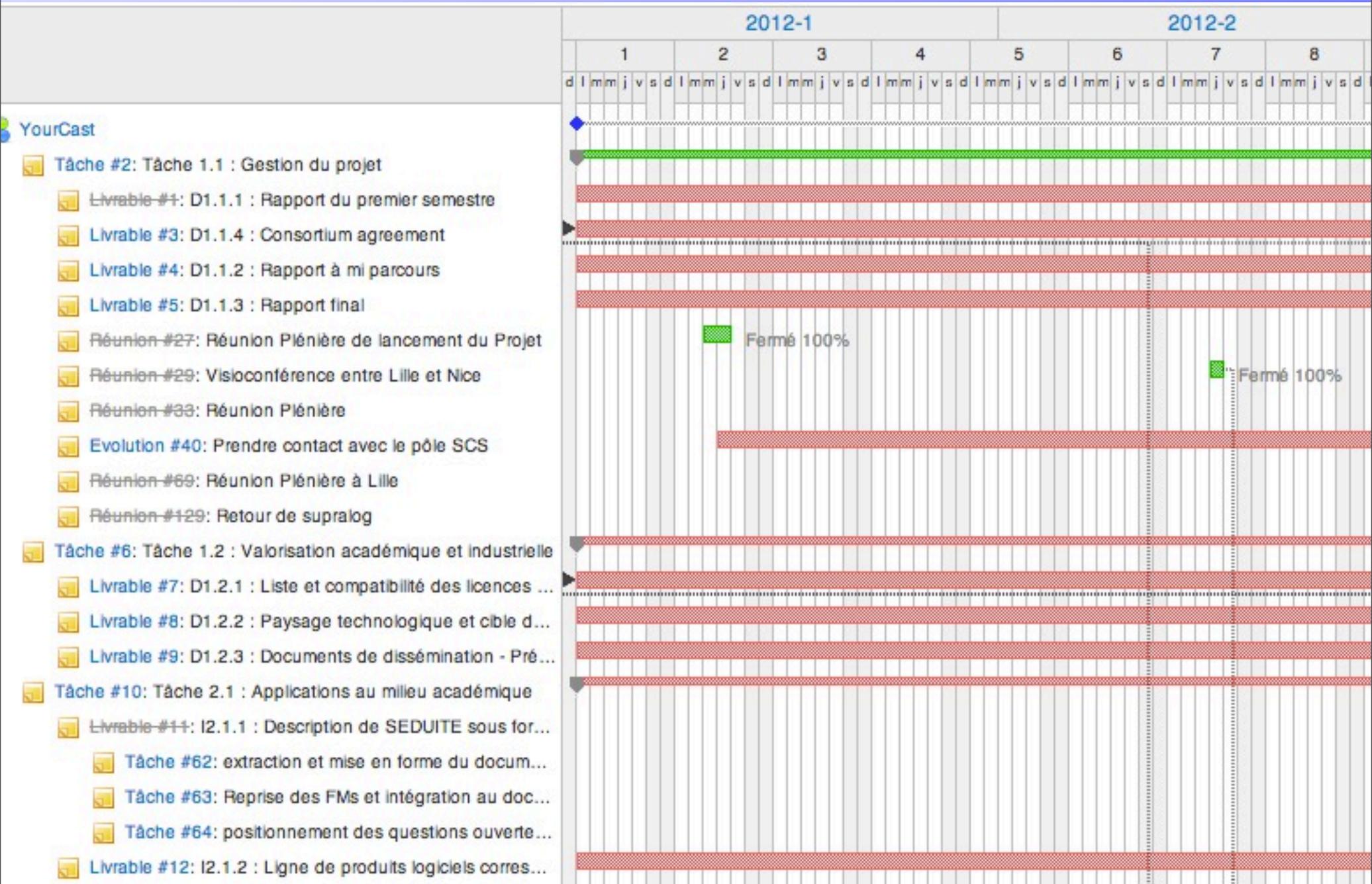
0.9



0 closed (0%) 4 open (100%)

Main features:

- Unlimited subproject nesting (#594)
- Private tickets (#337)
- User groups



Le ticket à tout faire

Principe

- Utilisé pour tous les éléments de gestion du projets

Tickets pour

- Tâches du projet
- Demandes de fonctionnalités (par utilisateur ou autre développeur)
- Rapports de bug
- Problème de support (client)

Etats du ticket (par défaut, car customisable)

- New ,
- Assigned , Resolved, Feedback , Closed
- Rejected

Ticket : exemple

[Accueil](#) [Projets](#) [Aide](#)

Redmine

[Aperçu](#) [Download](#) [Activité](#) [Roadmap](#) **[Demandes](#)** [Annonces](#) [Wiki](#) [Forums](#) [Dépôt](#)

Defect #5072

SVN Repository Error when using FastCGI on IIS7

Ajouté par Jason Trahan il y a environ 4 heures.

Statut:	New	Début:	2010-03-14
Priorité:	Normal	Echéance:	
Assigné à:	-	% Réalisé:	<input type="text" value="0"/> 0%
Catégorie:	SCM		
Version cible:	-		
Affected version:		Resolution:	

Description

The following error is showing up in the log file when trying to browse the SVN repository while running under FastCGI on IIS7. Because of this error the error "The entry or revision was not found in the repository"

Error parsing svn output: undefined method `name' for nil:NilClass

If I use Webrick then this it works as expected.

Ticket : création

Accueil Projets Aide Connexion S'enregistrer

Test Redmine_again

Recherche:

Aperçu Activité Demandes **Nouvelle demande** Annonces Documents Wiki Fichiers

Nouvelle demande

Tracker *

Sujet *

Description
Formatage du texte: Aide

Statut * Début

Priorité * Echéance

Assigné à Temps estimé Heures

% Réalisé

Has been tested

Fichiers *Description facultative*

Ajouter un autre fichier (Taille maximale: 0 Octet)

Ticket : fonctionnalités avancées

- Description wiki des tickets
- Historique de toutes les modifications
- Tickets liés, dupliqués
- Commits liés au ticket, fermeture automatique des tickets
 - (mots clefs dans le commentaire de commit)
- Notification mail (« watch ») ou flux RSS

Ticket : exemple complet

Overview Download Activity Roadmap **Issues** New issue News Wiki Forums Repository

Defect #663

 Update  Watch  Copy

homepage link in project settings is too short

Added by Stuart George [128 days ago](#). Updated 22 days ago.

Status :	Closed	Start :	2008-02-14
Priority :	Low	Due date :	
Assigned to :	-	% Done :	<input type="text"/> 0%
Category :	Projects		
Target version :	0.8		
Affected version :	devel	Resolution :	Fixed

Description

When setting a url for a project, it seems to be very short

I had a url that was 69 characters and was too long. I would suggest bumping it to 128 or something.

Related issues

duplicated by Defect #1095 Homepage length limit for Projects Closed 2008-04-23

History

2008-05-25 15:35 - Jean-Philippe Lang

#1

- **Status** changed from *New* to *Closed*
- **Target version** set to *0.7.2*
- **Resolution** set to *Fixed*

Fixed in [r1457](#) (migration required). Limit is now 255 chars.

2008-05-29 19:59 - Jean-Philippe Lang

- **Target version** changed from *0.7.2* to *0.8*

Associated revisions

Revision 1457

Added by [jplang](#) [26 days ago](#)

Change projects homepage limit to 255 chars ([#663](#), [#1095](#)).

Gantt

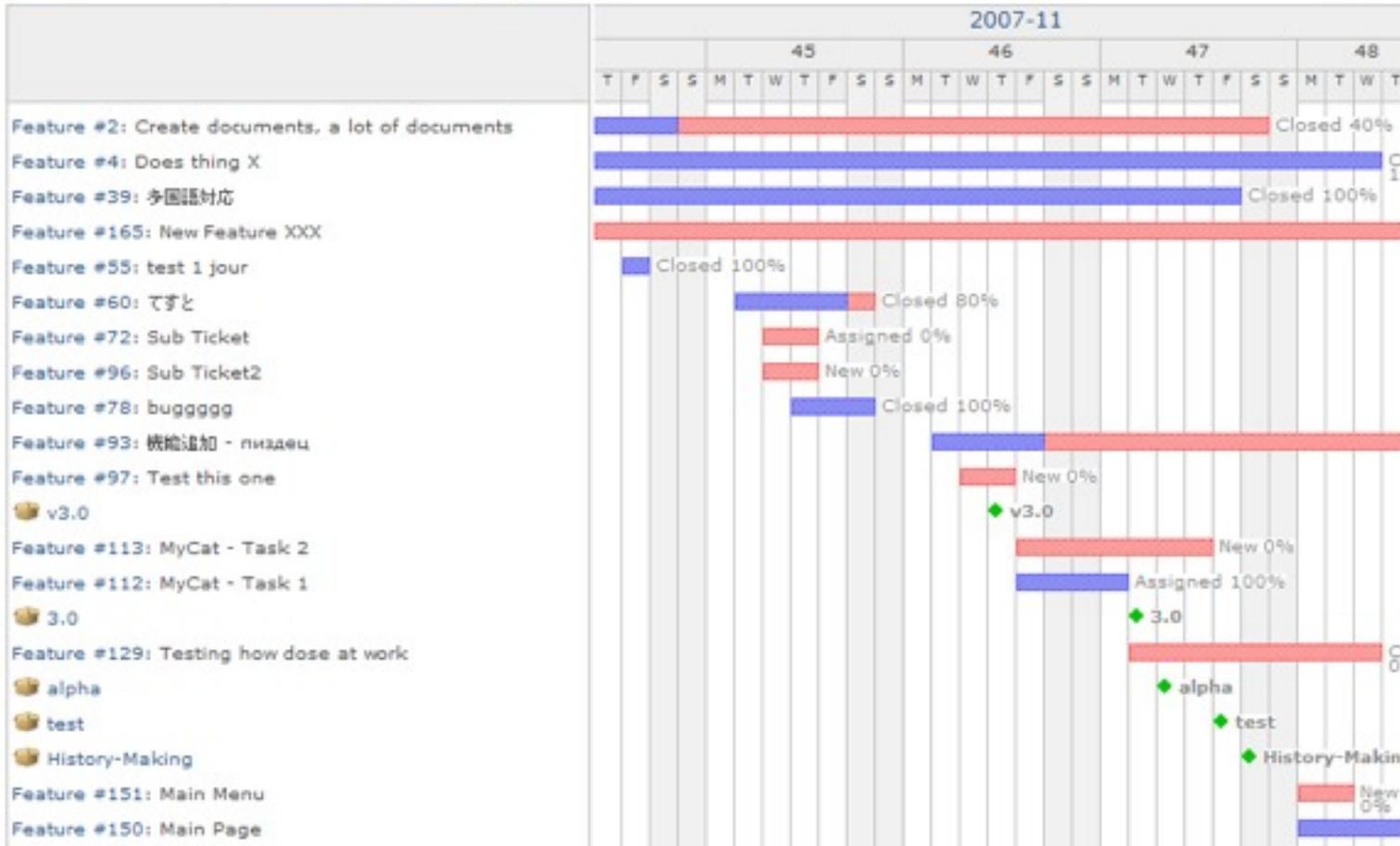
Sandbox

Search: Jump to a project..

- Overview
- Activity
- Roadmap
- Issues
- News
- Documents
- Wiki
- Forums
- Files
- Repository
- Settings

Gantt

1 months from November 2007



Gantt

- Bug
- Feature
- Support
- Marketing

- ❑ wiki
 - Système de gestion de contenu de site web rendant ses pages web librement modifiables par tous les visiteurs y étant autorisés
 - Facilite l'écriture collaborative de documents avec un minimum de contraintes

- ❑ Assimilé à un système de gestion de contenu
 - *à la web2.0* : liberté d'édition, même droit pour tous

- ❑ Fonctionnalités
 - Identification
 - Edition, facile et collaborative
 - Liens et création de pages
 - Suivi de modifications

Download



Text formatting: [Help](#)

h1. Download

h2. Latest stable release: 0.6.3 (2007-12-18)

Redmine releases can be found at "RubyForge":http://rubyforge.org/frs/?group_id=1850. See the [\[\[Changelog\]\]](#) for details.

h2. Latest source code

You can get the latest source code of Redmine from the Subversion repository hosted at Rubyforge. The repository URL is:

<http://redmine.rubyforge.org/svn>

Comment

Preview

Download

Latest stable release: 0.6.3 (2007-12-18)

Redmine releases can be found at [@ RubyForge](#). See the [Changelog](#) for details.

Latest source code

Navigation dans un référentiel

Home My page Projects Administration Help

Logged as jplang - My account Sign out

Redmine

Search: Jump to a project..

Overview Download Activity News Wiki Repository Settings

root / trunk / config / environment.rb

```
1 4 jplang # Be sure to restart your web server when you modify this file.
2 4 jplang
3 4 jplang # Uncomment below to force Rails into production mode when
4 4 jplang # you don't control web/app server and can't set it the proper way
5 772 jplang # ENV['RAILS_ENV'] ||= 'production'
6 4 jplang
7 4 jplang # Bootstrap the Rails environment, frameworks, and default configuration
8 4 jplang require File.join(File.dirname(__FILE__), 'boot')
9 4 jplang
10 4 jplang Rails::Initializer.run do |config|
11 4 jplang   # Settings in config/environments/* take precedence those specified here
12 4 jplang
13 4 jplang   # Skip frameworks you're not going to use
14 4 jplang   # config.frameworks -= [ :action_web_service, :action_mailer ]
15 4 jplang
16 515 jplang   # Add additional load paths for sweepers
17 515 jplang   config.load_paths += %W( #{RAILS_ROOT}/app/sweepers )
18 4 jplang
19 4 jplang   # Force all environments to use the same logger level
20 4 jplang   # (by default production uses :info, the others :debug)
21 4 jplang   # config.log_level = :debug
22 4 jplang
23 4 jplang   # Use the database for sessions instead of the file system
24 4 jplang   # (create the session table with 'rake create_sessions_table')
25 4 jplang   # config.action_controller.session_store = :active_record_store
26 975 jplang   config.action_controller.session_store = :PStore
27 4 jplang
```

Diff intégré

Revision 1022:

View differences

trunk/app/views/layouts/base.rhtml (revision 1022)

@1022	@1021
1	1 <!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.1//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml11/DTD/xhtml11.dtd">
1	1 <!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
2	2 <html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="en">
3	3 <head>
4	4 <title><%=h html_title %></title>
73	73 <div id="ajax-indicator" style="display:none;"><%= l(:label_loading) %></div>
74	74
75	75 <div id="footer">
	76 Powered by <%= link_to Redmine::Info.app_name, Redmine::Info.url %> <%= Redmine::VERSION %> ©copy 2006-2007 Jean-Philippe Lang
76	76 Powered by <%= link_to Redmine::Info.app_name, Redmine::Info.url %> <%= Redmine::VERSION %> ©copy; 2006-2007 Jean-Philippe Lang
77	77 </div>
78	78 </body>

trunk/app/views/layouts/_project_selector.rhtml (revision 1022)

@1022	@1021
1	1 <% user_projects_by_root = User.current.projects.find(:all, :include => :parent).group_by(&:root) %>
2	2 <select onchange="if (this.value != '') { window.location = this.value; }">
	3 <option selected><%= l(:label_jump_to_a_project) %></option>
	4 <option disabled>---</option>
3	3 <option selected="selected"><%= l(:label_jump_to_a_project) %></option>
4	4 <option disabled="disabled">---</option>
5	5 <% user_projects_by_root.keys.sort.each do root %>

Ma page (customisable)

Redmine

Recherche:

Aller à un projet...

Ma page

Personnaliser cette page

Calendrier

	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
	7	8	9	10	11	12	13
15	<ul style="list-style-type: none">Sfer - Assistance #3: Install ANTSfer - Assistance #2: Install redmine as a service		<ul style="list-style-type: none">Sfer - Assistance #2: Install redmine as a service				

Assistance #2: Install redmine as a service

redr Début: 07/04/2008

serv Date d'échéance: 09/04/2008

Assigné à: Guillaume Tardif

Priorité: Normal

Temps passé (les 7 derniers jours)

Total: 0.50

Activité	Projet	Commentaire	Heures
Aujourd'hui			0.50
Conception	Sfer - Assistance #3		0.50  

Demandes soumises

#	Tracker	Sujet
3	Sfer - Assistance Fermé - 07/04/2008 16:25	Install ANT
2	Sfer - Assistance Nouveau - 07/04/2008 10:29	Install redmine as a service

[Voir toutes les demandes](#)

Demandes surveillées

Aucune donnée à afficher

Demandes qui me sont assignées

#	Tracker	Sujet
2	Sfer - Assistance Nouveau - 07/04/2008 10:29	Install redmine as a service

[Voir toutes les demandes](#)

Dernières annonces

Autres systèmes

Trac

- En python, moins de fonctionnalités, plus d'utilisateurs pour l'instant

BugZilla

- Focus sur les... bugs

JIRA

- Focus sur la gestion de tickets : pour le développement logiciel, la relation client...

Confluence

- Wiki d'entreprise

FogBugz

- « Trac » avec ordonnancement des tâches, et aspects prévisionnels

Chili

- Branche créée à partir de Redmine, théoriquement plus ouverte...



Pour la semaine prochaine, **Mardi**, Installer <http://www.bonitasoft.com/>

