

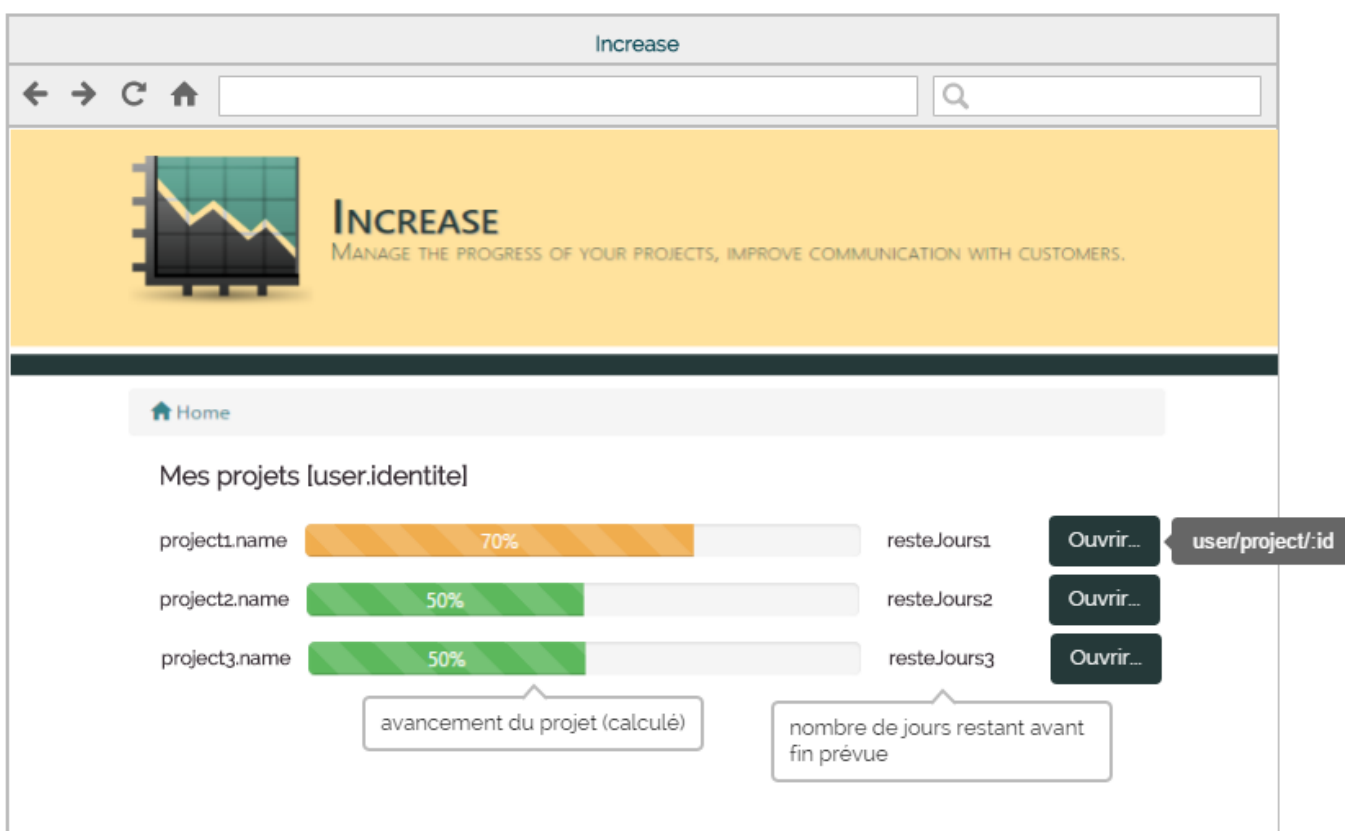
Projet Increase - fonctionnalités à implémenter

-- Models

- Générer les modèles
- Ajouter les relations qui seront nécessaires (ou ajoutez les par la suite au fur et à mesure)

-- Liste des projets d'un client

A l'adresse **user/projects/:idUser**, on souhaite afficher la liste des projets d'un client (ce sera ensuite le client connecté).



-- Avancement

L'avancement est calculé de la façon suivante :

Soit le projet composé des use cases suivants :

use case	poids	Avancement
UC-1	20	50%
UC-2	10	100%
UC-1	20	0%

On exprime le poids de chaque UC en % du total

use case	poids en %	Avancement
UC-1	40%	50%
UC-2	20%	100%
UC-1	40%	0%

- UC-1, qui représente 40% du projet ayant un avancement de 50% ⇒ il a contribué à l'avancement du projet de $40 \times 50\%$ soit 20%
- UC-2, qui représente 20% du projet ayant un avancement de 100% ⇒ il a contribué à l'avancement du projet de $20 \times 100\%$ soit 20%
- UC-1, qui représente 40% du projet ayant un avancement de 0% ⇒ il a contribué à l'avancement du projet de $40 \times 0\%$ soit 0%

L'avancement du projet est de 40%,

Avancement projet = somme sur les uc des (poids relatif*avancement)

-- Visualisation des retards

On considère qu'il y a retard dans l'avancement d'un projet si le pourcentage d'avancement est inférieur au pourcentage de temps écoulé.

Pour apprécier les éventuels retards ou avances dans l'avancement, on utilise les codes couleur suivants sur la progressBar d'avancement :

Couleur /classe	Signification
<fc #5CB85C>Vert/success</fc>	% d'avancement >= % Temps écoulé
<fc #F0AD4E>Orange/warning</fc>	% d'avancement < % Temps écoulé
<fc #D9534F>Rouge/danger</fc>	dateFinPrevue dépassée

-- Projet d'un client

A l'adresse **user/project/:id**, on souhaite afficher le projet dont l'id est passé en paramètre. Toutes les information affichées sont en lecture.



-- Equipe

La zone **Equipe** peut-être chargée en Ajax au chargement de la page. Elle contient la liste des développeurs affectés au projet (par des cas d'utilisation). Le renseignement **poids** désigne le poids en % que représente l'intervention du développeur dans le cadre du projet, compte tenu des uses cases dans lesquels il intervient, et du poids de ceux-ci.

Exemple sur un projet :

use case	poids	Développeur
UC-1	20	John DOE
UC-2	10	John DOE
UC-1	20	Martin SMITH

John DOE intervient sur UC-1 et UC-2 qui présentent $(20+10)/(20+10+20) = 30/50 = 60\%$
 Son poids dans le projet est de 60%, 40% pour SMITH.

-- Message

La zone message devient visible sur click du bouton **#btnMessages**, et affiche les messages liés au projet : **project/messages/id**

2 Messages

message1.emetteur - objet	[message1.date-time]
message2.emetteur - objet	[message2.date-time]

sur Click, affichage du contenu

+ Nouveau message

2 Messages

message1.emetteur - objet	[message1.date-time]
message2.emetteur - objet	[message2.date-time]

message2.content
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

Répondre

+ Nouveau message

From: <http://slamwiki2.kobject.net/> - SlamWiki 2.1

Permanent link: <http://slamwiki2.kobject.net/slam4/php/phalcon/project/increase/todo?rev=1426383116>

Last update: **2019/08/31 14:41**

