

Documentation de Projet

ESUGHI Abdulmalek et ROSSI Enzo

Hangman-Web

1. Comment avez-vous décomposé le projet ?

Nous avons décidé de décomposer le projet en deux grandes parties : le front-end et le back-end. Nous avons d'abord travaillé sur le front-end, qui inclut tous les éléments visibles du site web accueillant le jeu de *Hangman*. Cette partie comprenait la mise en place du design, des interfaces utilisateur, et de la navigation générale sur le site. Ensuite, nous nous sommes concentrés sur le back-end, qui regroupe toutes les fonctionnalités non visibles. Cela inclut la logique du jeu du pendu et les fonctionnalités dynamiques nécessaires pour que le site et le jeu fonctionnent ensemble.

2. Quelles ont été les phases clé ?

La première phase a été consacrée à l'établissement de l'univers du projet et à la définition de l'esthétique du site web. Lors de cette étape, nous avons réfléchi à l'ambiance générale que nous souhaitions donner au site en choisissant des couleurs, des polices, et des éléments graphiques qui reflétaient notre vision. La deuxième phase s'est concentrée sur la création du site web lui-même. C'est ici que nous avons concrètement développé les différentes fonctionnalités et intégré nos idées dans une structure opérationnelle. Nous avons expérimenté avec plusieurs concepts et fonctionnalités, que nous avons soigneusement évalués pour ne garder que ce qui répondait le mieux à notre vision du projet. Enfin, la troisième phase a été l'implémentation du jeu *Hangman* dans le site, une étape particulièrement technique. Cette intégration a présenté de nombreux défis, notamment en raison de problèmes de compatibilité entre les différents éléments du projet.

3. Comment avez-vous réparti les tâches entre les membres de l'équipe ?

La répartition initiale des tâches était que Abdulmalek s'occupe du frontend, tandis qu'Enzo devait se concentrer sur le backend. Cependant, au cours du projet, cette organisation a évolué. Finalement, Abdulmalek a également pris en charge le backend, ce qui nous a permis d'accélérer le développement technique. Enzo, quant à lui, a utilisé ce temps pour se focaliser sur la rédaction de la documentation, étape essentielle pour la rendue et présentation du projet.

4. Avez-vous utilisé une stratégie particulière pour organiser le travail ?

Nous n'avons pas réellement suivi une méthode prédéfinie, bien que notre approche se rapproche de la méthode agile. Nous avons organisé le travail de manière progressive et flexible. Cette méthode nous a permis de gérer les priorités, de revoir les étapes en cours de route et d'ajuster les tâches selon la disponibilité et les compétences de chacun. La flexibilité a été au cœur de notre gestion de projet, ce qui nous a permis de travailler de manière fluide.

5. Comment avez-vous géré votre temps ?

La gestion du temps s'est faite en deux grandes phases de trois semaines chacune. Pendant les trois premières semaines, nous avons mis l'accent sur l'organisation et le développement initial du site, ce qui comprenait la mise en place des bases techniques et visuelles du projet. Ensuite, les trois semaines suivantes ont été entièrement consacrées au développement du jeu, en nous assurant qu'il soit bien intégré et fonctionnel sur le site.

6. Avez-vous défini des priorités ?

Nous avons clairement défini trois grandes priorités pour mener à bien le projet. La première priorité était de définir notre vision globale et de planifier les étapes que nous allions réaliser. Cela nous a permis d'avoir une direction claire et de nous organiser efficacement. La deuxième priorité consistait à créer et à finaliser le site web avec le thème que nous avons choisi, en nous assurant qu'il corresponde à nos attentes en termes de design et de fonctionnalité. Enfin, la dernière priorité, qui était tout aussi importante, était d'intégrer l'un de nos projets, le jeu hangman, au site.

7. Quelle stratégie avez-vous adoptée pour vous documenter ?

Pour nous documenter, nous avons d'abord utilisé la documentation fournie en cours, qui nous a servi de base solide. Ensuite, nous avons visionné des vidéos tutoriels sur HTML et CSS pour approfondir nos connaissances et renforcer nos compétences. Lorsque nous rencontrions des problèmes spécifiques, nous effectuions des recherches ciblées sur Google pour trouver des solutions adaptées. Enfin, pour les questions plus complexes ou lorsque les ressources en ligne étaient insuffisantes, nous avons fait appel à l'aide d'intelligences artificielles.