

Ecole Publique d'Ingénieurs en 3 ans

Rapport

JEU DE REGATE

le 10 novembre 2022,

Liheng Gouleau, Saad Cheddad,
Zakaria Guaaybess, Alan Patry, Amine
Ghanim, Adib Belmahi

Tuteur école : Régis CLOUARD



www.ensicaen.fr

TABLE DES MATIERES

1.	Introduction	3
2.	Analyse des risques	3
3.	Diagramme des cas d'utilisations	4
4.	Diagramme de paquet	4
5.	Conception en UML	5
6.	Conclusion	5

TABLE DES FIGURES

Figure 1	Diagramme des cas utilisations	4
Figure 2	Diagramme des paquets	4

TABLE DES TABLEAUX

Tableau 1	: Tableau des risques	3
-----------	-----------------------	---

TITRE PARTIE / CHAPITRE

1. Introduction

Nous, six étudiants de l'ENSICAEN, avons mis en œuvre ce projet afin d'exploiter nos connaissances en conception de logiciel et en gestion de projet pour les mettre en pratique dans une situation concrète. Le projet consiste à concevoir un jeu vidéo de régates virtuelle. Le logiciel de jeu est destiné à naviguer un bateau à voile dans un circuit virtuel. Le but du joueur humain est d'optimiser sa route pour effectuer un parcours fermé, délimitée par des bouées.

Ce projet a été encadré par notre professeur de TP Régis Clouard pour nous aider à améliorer nos compétences en génie logiciel et faire les bons choix au niveau des différentes étapes du projet.

2. Analyse des risques

Risques	Manque de connaissances/compétences nécessaires	Mauvaise organisation des tâches dans le temps	Manque d'adéquation entre les fonctionnalités implémentées	Manque de préparation sur un environnement donné	Risques humains (absence prolongée d'un membre)	Dissension dans l'équipe
Probabilité	Forte	Forte	Moyenne	Faible	Faible	Faible
Impact	Risque de nuire au développement de certaines fonctionnalités ou à la qualité des livrables.	Cahier des charges non remplis.	Démo non satisfaisante pour le client.	Possible échec de la démo au client.	Dépendant des rôle/tâches : -Ralentis/bloque la progression du projet.	Perte de temps et/ou de qualité significative.
Mesures	Formation de membres de l'équipe aux dites compétences (Java FX, GIT).	Organisation du temps à l'aide d'outils de gestion de projet.	Communication constante avec le client pour s'assurer du bon déroulement du projet + MVP.	Test préalable sur la machine utilisée dans la démo.	Prévenir en travaillant un maximum par groupes (partage compétences) et suppléant pour les rôles essentiels.	Séances de brief/debrief pour s'assurer que tout le monde s'accorde sur l'avancement du projet et les décisions.

Tableau 1 : Gestion des risques

3. Diagramme des cas d'utilisations

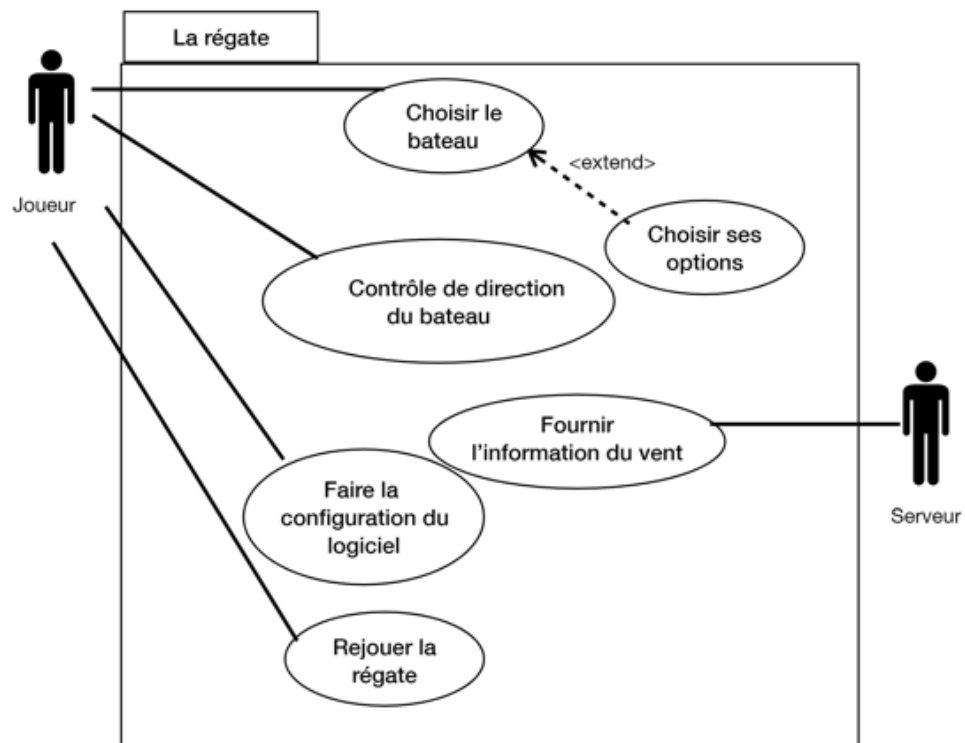


Figure 1 : Diagramme des cas d'utilisations

4. Diagramme de paquet

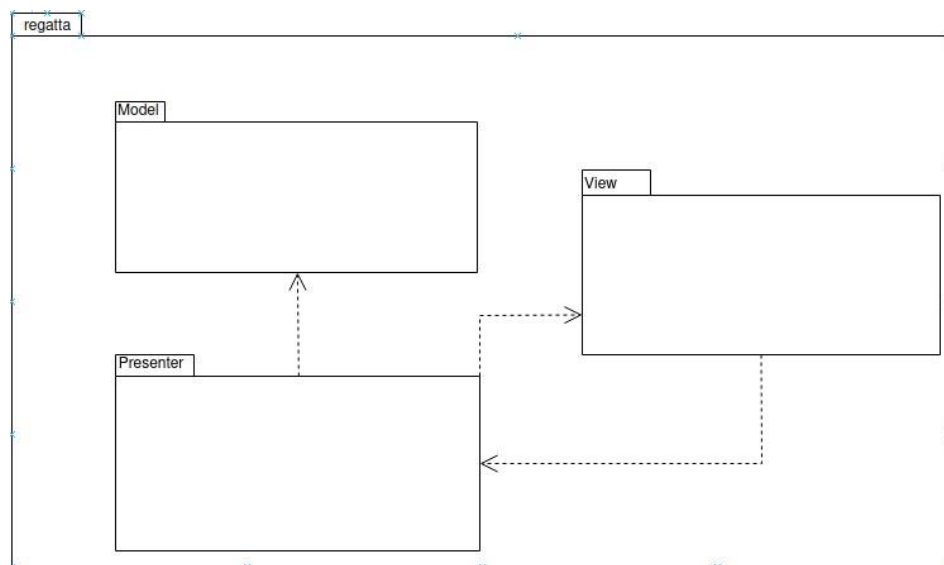


Figure 2 : Diagramme des paquets

5. Conception en UML

Nous avons rencontré des difficultés dans l'implémentation des patrons de conception dans ce projet, même s'il était prévu d'utiliser le patron de conception décorateur afin de décorer les différentes configurations du bateau, notamment le type du bateau, nombres d'équipiers et la taille des voiles.

6. Conclusion

En guise de conclusion, ce premier projet n'a pas été un grand succès vis-à-vis du cahier des charges. Toutefois, ce n'est pas le cas sur les plans personnel et scolaire dans la mesure où nous avons appris à travailler en équipe et à s'accomoder des contraintes qui vont avec, à utiliser Git, à mettre en place le cours sans être guidé par un énoncé de TP. Surtout il nous a montré l'importance d'une bonne organisation dès le début du projet. Cette mauvaise organisation nous a impacté négativement tout au long du projet. Nous avons également pris conscience de l'importance de la répartition des rôles et donc du travail. Si c'était à refaire, nous accorderions bien davantage d'importance à l'organisation, en y consacrant plus de temps, et ne nous jetterions pas tête baissée dans la programmation comme ce fut le cas après seulement une séance d'organisation.



Ecole Publique d'Ingénieurs en 3 ans

6 boulevard Maréchal Juin, CS 45053
14050 CAEN cedex 04

