

# Bilan Individuel

Mohamed Ali Lagha  
Equipe 10

January 2021

## 1 Introduction

Après plus de trois semaines de travail, le projet GL touche à sa fin. C'était une bonne occasion pour réaliser un travail d'une telle ampleur au sein d'une équipe aussi nombreuse. Je vois que l'intérêt majeur de ce projet est de situer dans une situation assez proche de celles auxquelles on va devoir certainement faire face dans la vie professionnelle. C'était donc très important pour moi de me servir des erreurs et des difficultés qu'on a rencontrées le long du projet pour m'autoévaluer sous de nombreux aspects ainsi que tirer des enseignements différents. Ainsi, je vais essayer d'expliquer en quoi j'ai appris à réaliser une solution efficace en réponse à un besoin ou une demande, puis en quoi j'ai appris à travailler en mode projet.

## 2 Travail en mode équipe

Au début du projet, travailler en équipe de cinq avec des étudiants je ne connaissais même pas. C'était l'une des difficultés principales surtout qu'on n'a pas eu l'occasion de se rencontrer vu la situation sanitaire et on s'est restreint à notre serveur Discord pour toute communication. Mais, une fois plongé dans le travail, ceci ne posait plus problème et on s'entendait très bien entre nous. D'ailleurs, ce qui a absolument facilité l'intégration au sein de l'équipe c'est la bonne organisation qui se base sur un diagramme GANTT bien détaillé selon une approche agile de type Scrum. C'était une preuve claire sur le fait que la gestion d'équipe est aussi importante que les compétences techniques. De plus, on s'est mis d'accord de faire une réunion chaque jour à 17h pour mettre le point sur l'avancement des tâches de chacun et négocier ce que chacun compte faire avant la prochaine réunion du lendemain. Ceci n'a pas garanti seulement en quelque sorte le respect des délais fixés dans le GANTT, mais aussi c'était une bonne occasion pour discuter avec les autres membres et de mieux se connaître surtout au niveau des compétences techniques.

### **3 Réaliser une solution efficiente en réponse à une demande ou un besoin**

Sur le plan technique, ce projet fut ma première expérience en développement avec une charge de travail aussi importante et spécifique surtout qu'on doit toujours respecter le sujet qui représente le cahier des charges du projet. Donc, l'objectif c'est de répondre correctement aux spécifications et aux demandes du client. Vu que je travaillais sur la partie B qui consiste à faire la vérification contextuelle et la décoration de l'arbre abstrait du programme Deca, j'ai dû faire très attention à bien respecter la grammaire fournie dans le poly et ne rien laisser au hasard. J'ai alors essayé d'être le plus rigoureux possible et de couvrir le maximum de cas particulier possible afin d'avoir un compilateur blindé qui répond aux attentes du client. Parmi les choses que je n'ai pas trop appréciées c'est le gros squelette fourni qui limitait en quelque sorte notre interprétation. Mais, après avoir pris de recul sur le projet, je me suis rendu compte que cette contrainte pourrait évidemment modéliser une des situations qu'on puisse rencontrer dans la vie professionnelle au sein d'une entreprise réelle. Plus précisément, si on rejoint un projet dès commencé, on doit forcément respecter le squelette sur lequel travaille toute l'équipe. D'autre part, le fait de coder tout ma partie en Java qui est assez nouveau pour moi m'a poussé vraiment à renforcer mes compétences techniques et me sentir beaucoup plus à l'aise avec ce langage.

### **4 Conclusion**

Finalement, ce projet a été très formateur pour moi et j'ai appris à coopérer avec des collègues dont j'ai très peu d'informations. Ceci m'a permis d'acquérir un vrai sens du travail en groupe, de l'organisation aussi bien que la communication et l'entraide pour pouvoir atteindre notre objectif commun et réussir la mission.