

Projet de GEN - WarTanks

Bilans des itérations

Auteurs :

Armand Delessert

Simon Baehler

Benoit Zuckschwerdt

Ngueukam Djeuda Wilfried Karel

Destinataires :

Eric Lefrançois

Sandy Vibert

Vendredi 24 avril 2015

Table des matières

1. Bilan de la deuxième itération	2
1.1. Degré d'avancement dans la mise en œuvre des objectifs prévus pour cette itération	2
1.2. Révision des itérations suivantes	2
1.3. Autocritique sur la gestion du projet	2
1.4. Bilan personnel - Armand	2
1.5. Itération 3	3
2. Bilan de la troisième itération	4
2.1. Degré d'avancement dans la mise en œuvre des objectifs prévus pour cette itération	4
2.2. Révision des itérations suivantes	4
2.3. Autocritique sur la gestion du projet	4
2.4. Bilan personnel - Armand	4
3. Bilan de la quatrième itération	5
3.1. Degré d'avancement dans la mise en œuvre des objectifs prévus pour cette itération	5
3.2. Révision des itérations suivantes	5
3.3. Autocritique sur la gestion du projet	5
3.4. Bilan personnel – Armand	5

1. Bilan de la deuxième itération

Itération du vendredi 24 avril au vendredi 1^{er} mai 2015, 1 semaine.

1.1. Degré d'avancement dans la mise en œuvre des objectifs prévus pour cette itération

Nous n'avons malheureusement pas eu le temps de réaliser la communication de base client-serveur comme prévu pour l'itération 2 (il y avait plusieurs tests à réviser et un gros labo à finir la semaine passée). La communication client-serveur de base est cependant d'ores et déjà fonctionnelle pour l'itération 3.

Le développement de la fenêtre de jeu a été très bien géré grâce à l'avance prise lors de l'itération précédente (itération 1) qui a permis de ne pas être submergé par le travail.

1.2. Révision des itérations suivantes

La base de la communication client-serveur est simplement reportée à l'itération suivante (itération 3). Cela nécessitera de passer un peu plus de temps pour l'itération 3.

1.3. Autocritique sur la gestion du projet

Une meilleure prévision de la charge de travail de la semaine et une meilleure répartition du travail pour éviter d'avoir tout à faire à la fin.

1.4. Bilan personnel - Armand

Je n'ai pas réussi à m'organiser de façon optimale concernant la communication client-serveur mais le retard a été rapidement rattrapé et n'est sans conséquences sur la suite du projet.

Je n'ai pas rencontré de difficulté particulière lors de cette itération.

Comme mentionné dans le bilan, le planning de l'itération 3 est modifié comme suit (en orange, les tâches reportées de l'itération précédente) :

1.5. Itération 3

Début : Vendredi 1^{er} mai 2015

Échéance : Vendredi 8 mai 2015 13h00

Durée : 1 semaine

Temps de travail cumulé prévu pour cette itération : ~~18 heures~~ 22 heures

Objectifs :

Développement de l'architecture et de l'interface graphique sans la gestion du réseau.

Développement de l'infrastructure :

- La base de la communication client-serveur est fonctionnelle (point 2.1 du cas d'utilisation). Le client peut simplement se connecter et se déconnecter du serveur.

Développement de fonctionnalités :

- La fenêtre de jeu implémente les fonctionnalités suivantes : la carte s'affiche ainsi que les joueurs, les déplacements du joueur sont implémentés. Les tirs sont implémentés. (point 5.1)
- Il n'y a pas encore de gestion du réseau. Les tanks adverses ne peuvent donc pas être contrôlés.

2. Bilan de la troisième itération

Itération du vendredi 1^{er} mai au vendredi 8 mai 2015, 1 semaine.

2.1. Degré d'avancement dans la mise en œuvre des objectifs prévus pour cette itération

Le retard pris à l'itération précédente a été comblé en ce qui concerne la communication client-serveur. Cependant du retard a été pris du côté du client de jeu.

2.2. Révision des itérations suivantes

Le retard pris sur le programme client lors de l'itération 3 devra être rattrapé pour l'itération suivante (itération 4) qui se termine le vendredi 22 mai.

2.3. Autocritique sur la gestion du projet

Nous avons un peu sous-estimé la charge de travail que représente le développement de l'interface graphique du client mais nous restons confiant pour la suite du développement de cette partie.

2.4. Bilan personnel - Armand

J'ai pu rattraper sans difficulté le retard pris lors de l'itération précédente (itération 2). Cependant le développement de la prochaine itération (itération 4) s'annonce plus dur que prévu. J'ai commencé à chercher une alternative pour la gestion du réseau et je me penche sur une bibliothèque permettant de simplifier cette tâche.

Choix sur la séparation du rôle admin des autres utilisateurs :

Concernant la séparation du rôle admin des autres utilisateurs, pour rappel nous avons pris la décision que l'application sera séparée en 2 parties : un client et un serveur.

3. Bilan de la quatrième itération

Itération du vendredi 8 mai au vendredi 22 mai 2015, 2 semaines.

3.1. Degré d'avancement dans la mise en œuvre des objectifs prévus pour cette itération

Côté client de jeu, le développement est à jour. Côté communication client-serveur, du retard a été accumulé du fait d'une sous-estimation de la complexité de la tâche et d'un manque de disponibilité de ma part.

3.2. Révision des itérations suivantes

Le retard pris dans la réalisation de la communication client-serveur devra être rattrapé dans les prochaines itérations. De ce fait, nous avons décidé de réduire les objectifs du projet pour permettre de le terminer à temps. Ainsi les fonctionnalités suivantes seront modifiées comme suit :

- Choix de la carte : Il n'y aura qu'une seule carte à disposition.
- Choix du nombre de joueurs : Le nombre de joueurs est fixé à 2.
- Les joueurs choisissent leur tank et leur couleur : Tous les joueurs auront le même modèle de tank. Le choix de la couleur sera automatique.

3.3. Autocritique sur la gestion du projet

Je n'ai pas su prendre en compte toute la difficulté de la communication client-serveur. J'ai donc changé de stratégie en optant pour l'utilisation d'une librairie mais je ne suis pas encore très à l'aise avec.

3.4. Bilan personnel – Armand

Je n'ai pas eu beaucoup de temps à consacrer au projet de GEN ces 2 dernières semaines et le peu de temps que j'avais à disposition, je devais le consacrer à la documentation, la replanification et la rédaction du bilan d'itération. Je n'ai donc pas pu avancer comme je l'espérais sur l'architecture client-serveur. Pour m'aider j'ai trouvé une librairie pour la gestion d'une communication client-serveur pour essayer de simplifier cette partie cependant des difficultés restent à surmonter et je ne suis pas encore très à l'aise avec cette librairie.