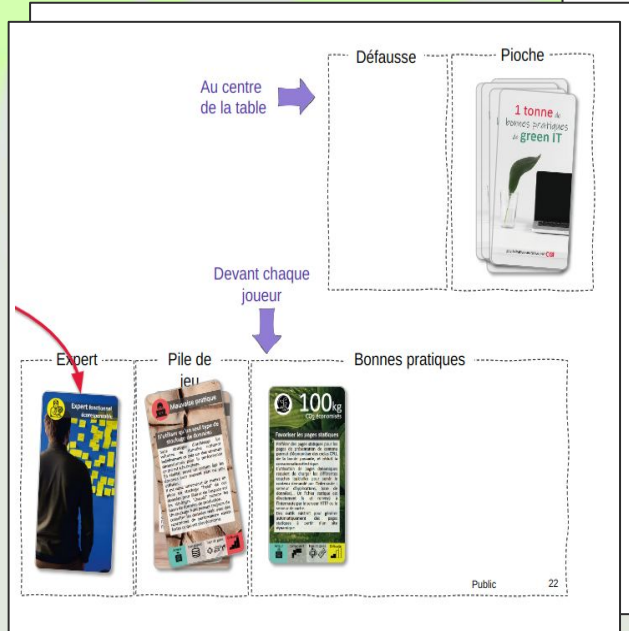




Digitaliser le serious game « 1T de bonnes pratiques de Green IT »

Charra Eloi, Khelifi Aziz,
Kurklu Fikret, Maida Lea



Sommaire



01 Rappels sujet

02 Technologies
employées

03 Architectures
techniques

04 Réalisations
techniques



05 Gestion de projet

06 Outils

07 Métriques logiciels

08 Démonstration

Rappel : sujet, besoins, cahier des charges

Digitaliser un serious game et le rendre accessible sur Internet

- multi-joueurs
- multilingue
- expérience utilisateur très proche du réel
- concept d'organisations
- authentification et création d'un compte
- page d'accueil
- création d'une partie
- logique de jeu
- lien vers référentiels bonne pratique
- explication règles

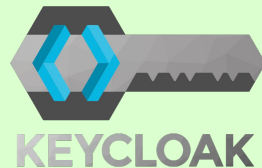
Technologies employées



Angular



Phaser



Spring

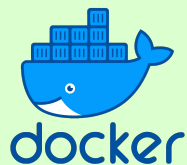


Keycloak

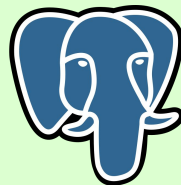
Github



Docker



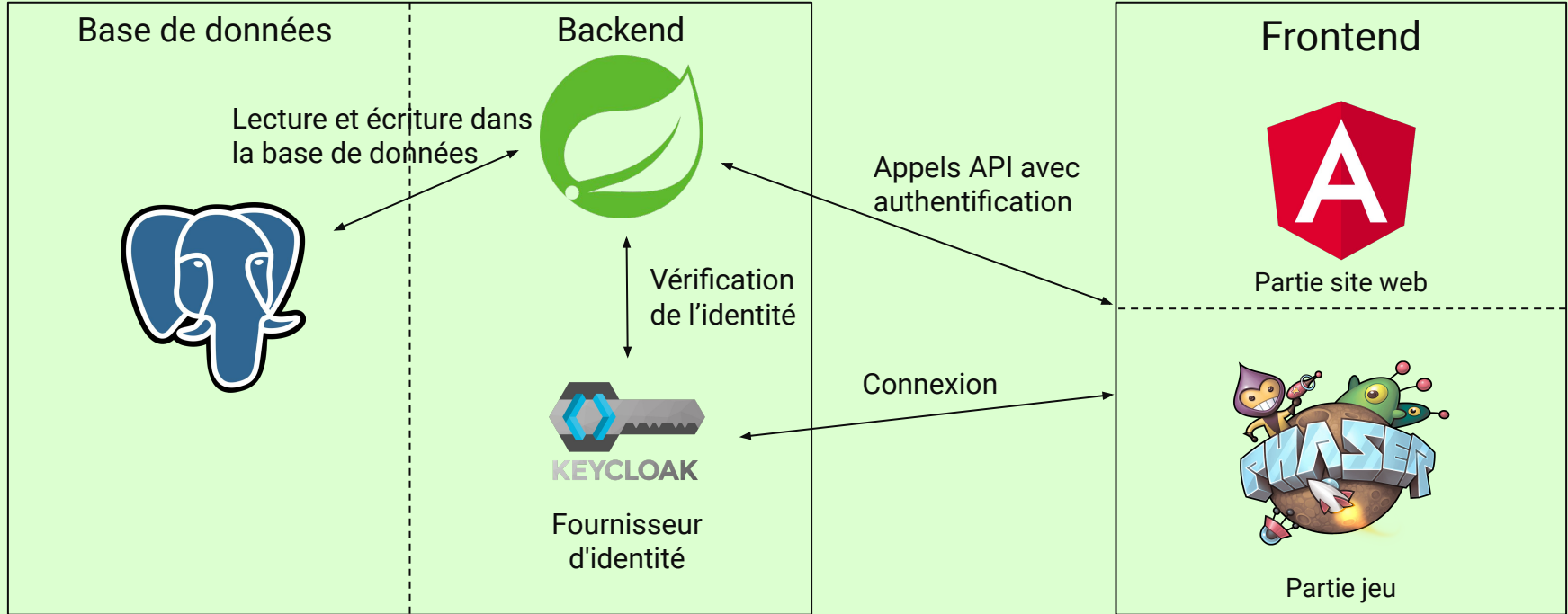
PostgreSQL



Figma



Architectures techniques



Réalisations techniques

Design

Maquettes pour la majorité
des pages webs

Frontend

- pages de visualisation, création et édition d'organisation
- page de règles du jeu
- page de salon pour attendre un début de partie

Backend

- connexion et inscription
- implémentation des requêtes



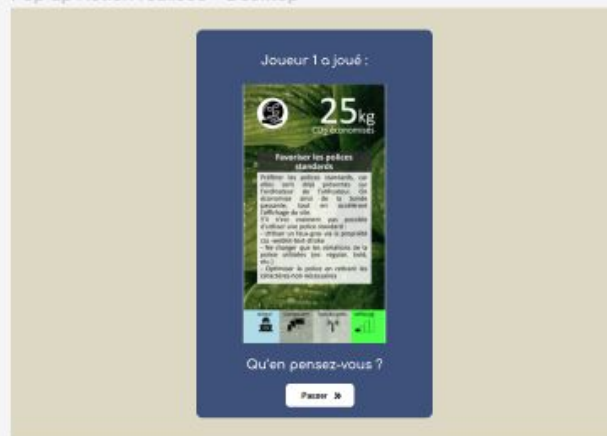
Jeu et graphismes

Modèle de données

- Desktop



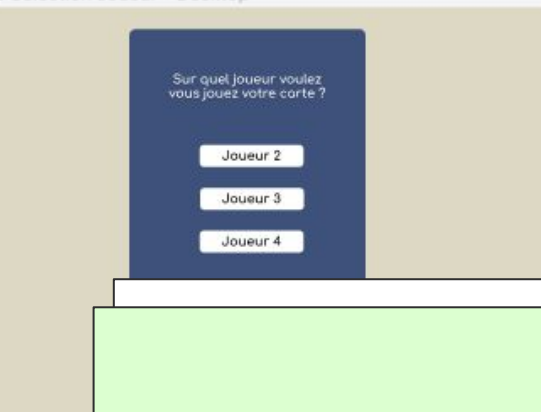
Pop up Action réalisée - Desktop



Jeu p1 passif - Desktop



o Selection Joueur - Desktop



Pop up Carte piochée - Desktop



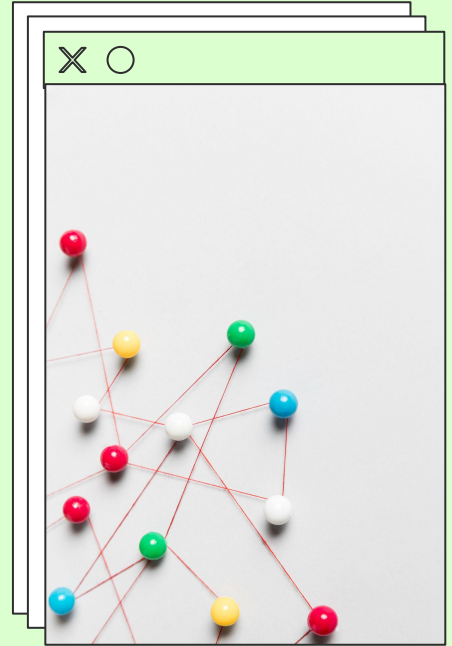
Exemple de Maquette

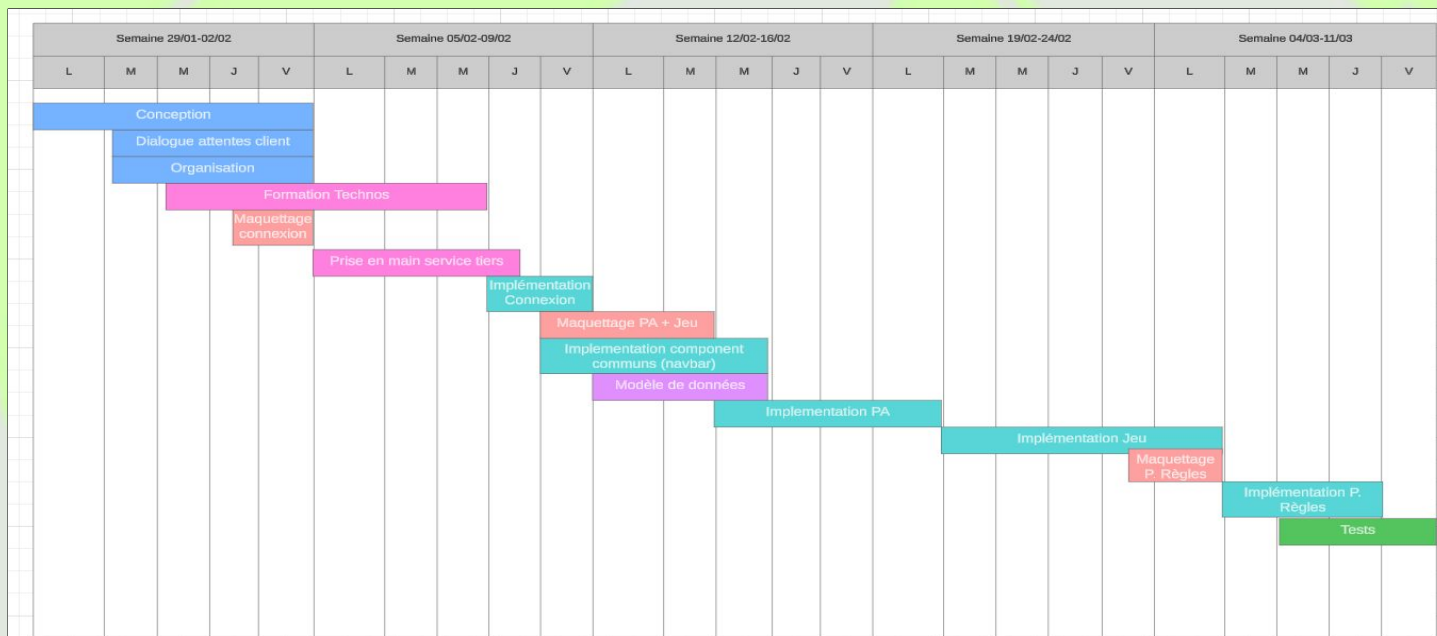
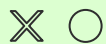
Gestion de projet

C'est un aspect que l'on pourra améliorer à l'avenir, en gardant en tête notre objectif principal lors des phases d'organisation et de conception.

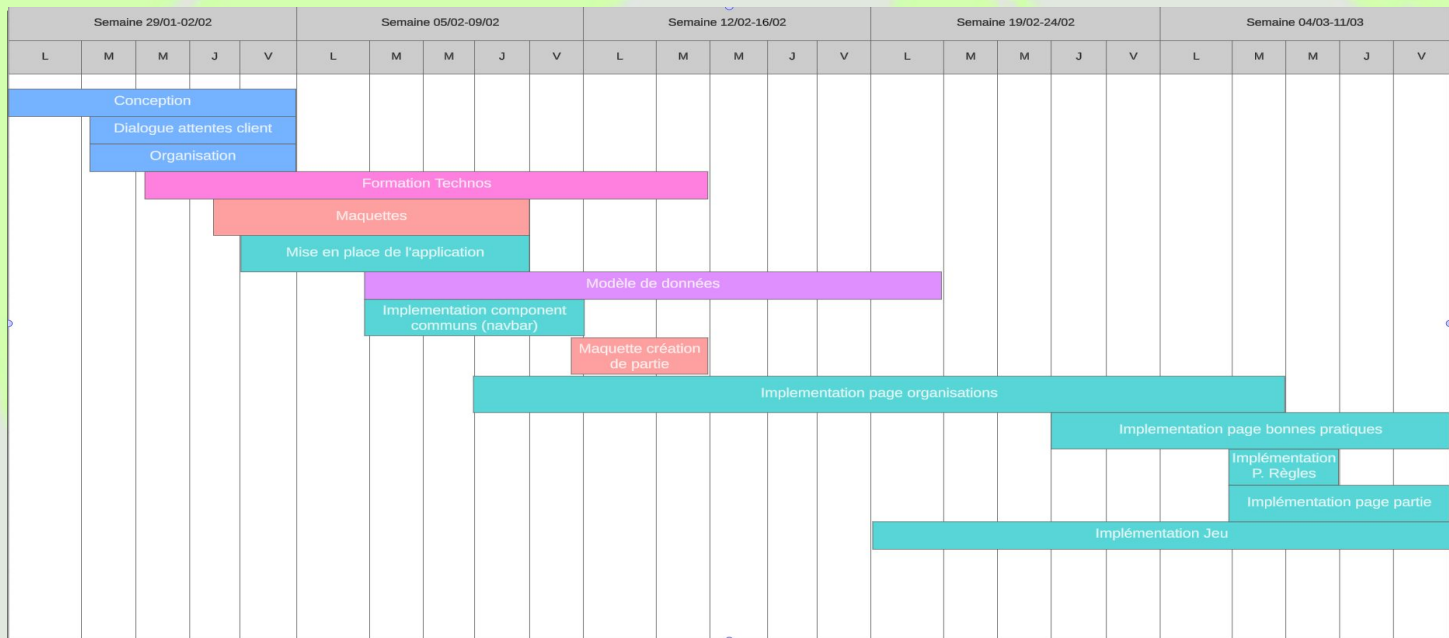
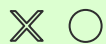
- **Méthode** : Agile (personnalisée)
- **Roles** : Charra Eloi : Chef de Projet
Maida Léa : Scrum Master
Kürklü Fikret : Tech Lead
Khelifi Aziz : Développeur
- **Risques** : Temps, Ressources Humaines, Technologies

- + chef de projet impliqué dans tous les aspects du projet et dans l'entraide
- mauvaise définition des objectifs





Planning prévisionnel



Planning effectif

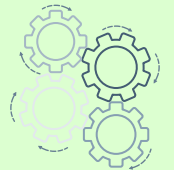
Outils

Trello

Décomposition et répartition des tâches
Prise de recul sur le travail à effectuer

Github

Hébergement du code

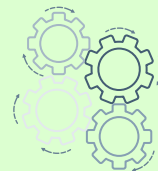


Métriques logicielles

Language	files	blank	comment	code
JavaScript	12097	115237	475401	2228397
CSS	163	14589	239	381044
TypeScript	3692	17762	194302	181349
JSON	1158	128	0	174034
Markdown	1082	49979	361	131297
Python	65	5036	9209	24021
C/C++ Header	3	1180	730	6680
XML	28	0	0	6393
HTML	42	594	155	3728
SCSS	36	292	30	2231
YAML	88	100	31	1307
Text	27	270	0	1119
Java	29	307	278	1107
Bourne Shell	8	202	187	1082
SVG	262	1	1	836
diff	3	7	97	580
SQL	7	25	0	551
make	11	138	172	491
Windows Module Definition	5	83	0	451
C#	1	55	9	186
LESS	16	10	0	182
DOS Batch	3	37	0	174
PHP	1	13	19	124
CoffeeScript	10	58	60	112
Maven	1	4	0	111
TOML	1	8	31	80
Bourne Again Shell	2	11	1	43
C++	3	16	19	38
D	6	0	0	25
Properties	3	5	2	24
Nix	1	1	0	19
SUM:	18854	206148	681334	3147816

Répartition des lignes de code et des commit par personne :

- Aziz : 25%
- Léa : 25%
- Fikret : 18%
- Eloi : 32%



Démonstration



Site

Connexion

Organisations : création,
gestion, consultation

Jeu : rejoindre, créer
une partie, règles

Jeu

Plateau

Drag&Drop des cartes
Calcul du nombre de
points accumulés
Animations

Conclusion

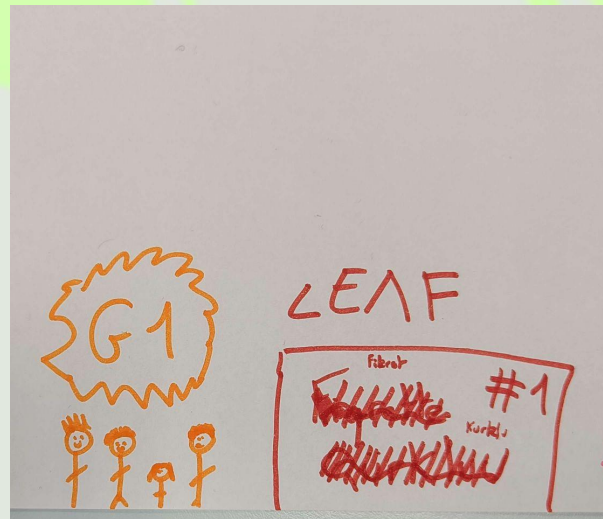
Points positifs :

- Très bonne entente dans le groupe
- Beaucoup d'expérience gagnée

Axes d'amélioration :

- Priorisation des objectifs
- Anticipation des difficultés

CREDITS: This presentation template was created by Slidesgo, and includes icons by Flaticon, and infographics & images by Freepik



Merci de nous avoir écoutés !

Merci à Julien Cognet, Sébastien Chassande et CGI de nous avoir permis de travailler sur ce projet.