L’énoncé du sujet m’a paru au premier abord extrêmement conséquent et complexe. Ma première impression s’étant retrouvée confirmée au fil des semaines, lorsque les détails s’ajoutaient les uns aux autres de manière excessive (gestion de la quantité d’ingrédients restant en stock, de leur péremption, ajout d’alertes en cas de manque de ressources)

Outre les spécifications fonctionnelles, les exigences de tests unitaires et d’utilisation des Design Pattern ajoutaient du temps de développement nécessaire.

Le travail s’effectuait à une vitesse raisonnable mais largement insuffisante par rapport aux attentes. Nous n’aurions absolument pas eu le temps de terminer le projet.

Une fois la modification du sujet effectuée, nous avons d’un coup retrouvé espoir de le terminer. Nous avons simplifié le diagramme de classes et réusiné notre code trop complexe.

La suite du développement s’est poursuivie sans problème ni blocage majeur. Nous avons désormais presque terminé les objectifs nécessaires.

Pour ma part j’ai tiré de ce projet de l’expérience en C#, une meilleure compréhension du fonctionnement des Thread et des Sockets, ainsi que de la conception d’un programme en général.