

# PRÉSENTATION

## BRIEF

# UNDER ARMOUR

March 18, 2021

# PLAN

## SECTION 1

### BRAINSTORMING / PLAN D'ACTON

- S'approprier le site et déterminer la structure.
- Gestion du projet coordonnée avec GitHub.
- Détermination des tâches individuelles plus précis.

## SECTION 2

### TEAM BUILDING & SUIVI DES TACHES

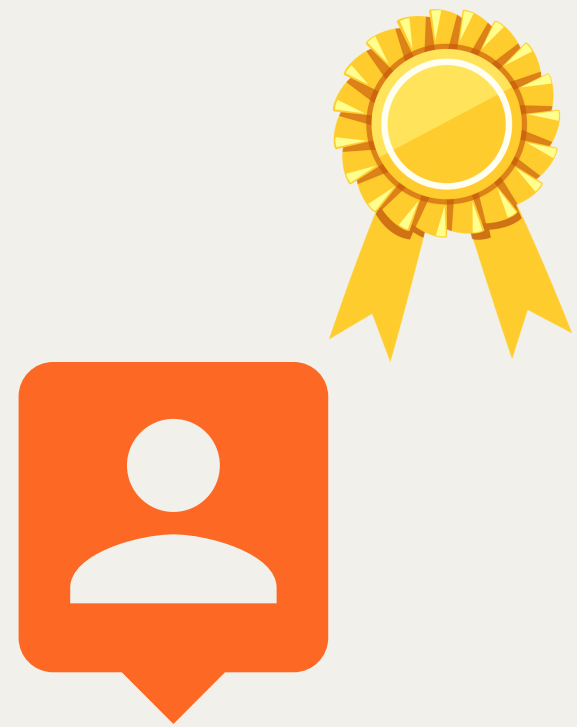
- Suivi et points d'équipe
- Volonté de diversifier les tâches

## SECTION 3

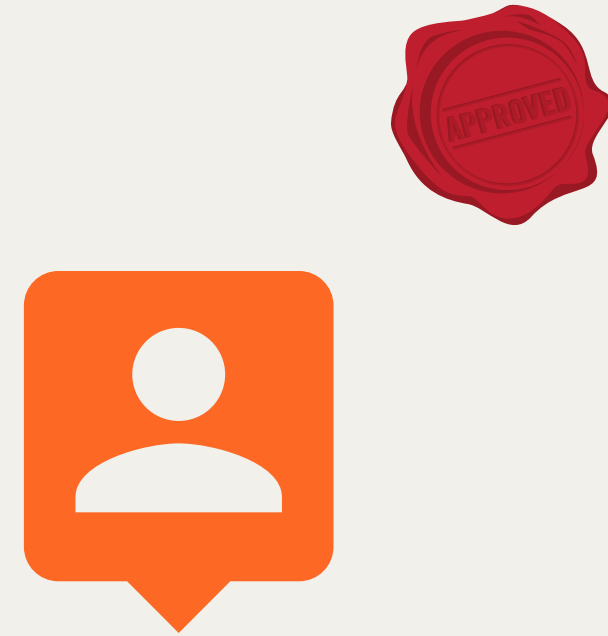
### GESTION DES IMPREVUS & FIERTÉ

- HTML / CSS
- Débuggage
- Branche - Merge

# UNE ÉQUIPE DE DEV



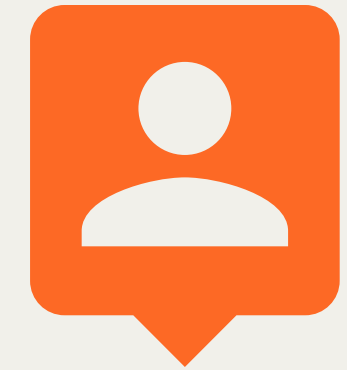
**CHARLES**  
LEAD DEV



**DENIS**  
MENTHOR DEV



**ALICIA**  
DEV



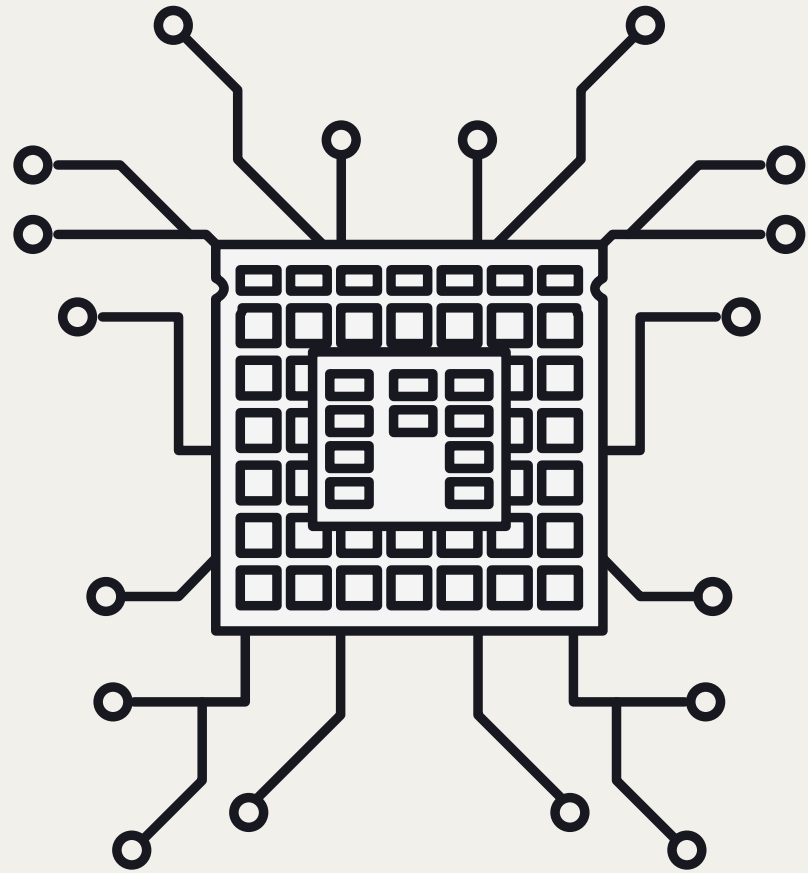
**ALEXIS**  
DEV



# BRAINSTORMING & PLAN D'ACTION

# 01

# BRAINSTORMING



Après lecture du brief, inspection du site pour se familiariser avec la structure et les différents composants.

---

Brainstorming afin de décider d'une méthode de travail (groupe/individuelle) :

- répartition générale en groupe ;
  - découpage de tâches individuelles ;
  - points d'étapes très régulier pour faciliter le rééquilibrage ;
-

# PLAN D'ACTION

## ETAPE 1

S'approprier le site et déterminer la structure.

## ETAPE 2

Gestion du projet coordonnée avec GitHub.

## ETAPE 3

Détermination des tâches individuelles plus précise.

# 01

## STRUCTURE DU SITE

Inspection du site, et notamment la version responsive, afin de déterminer quelle structure nous allons reprendre, et par quelle version commencer.

Découpage du site grossier :

- header ;
- main -> séparé à l'identique en containers.
- footer.

Choix de commencer par la version mobile, jugée plus facile à adapter par la suite en version desktop.

Récupération des ressources (images...) et création de la totalité des fichiers (CSS, HTML, JS, dossier images...) afin de pouvoir commencer à coder.

# GESTION DE PROJET VIA GITHUB

02

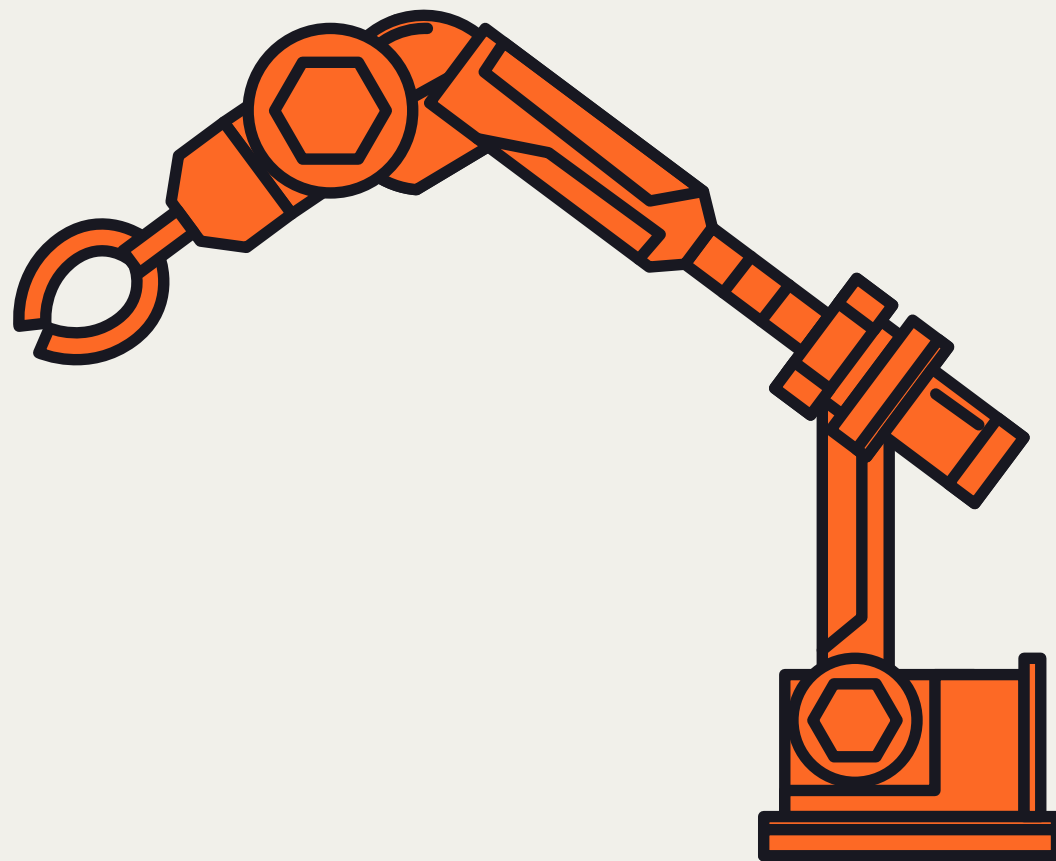
Prise en main de Git hub :

- rappel des différentes commandes ;
- mise en situation afin de prévenir les futurs difficultés (type question : à quels contenus a-t-on affaire lorsque l'on se place sur une branche...)
- choix du lead dev et partage du dossier à l'équipe.

Création du dossier en ligne, cloné ensuite en local pour y ajouter les fichiers.

Choix d'avancer suivant un double levier :

- d'un côté, création de branche pour les tâches individuelles qui n'influencent pas la structure générale du site -> permet de pouvoir délimiter les tâches avec précision, d'éviter les conflits, et de pouvoir avoir un suivi précis de ce qui a été ajouté.
- d'un autre côté, lorsqu'il s'agit de peaufinage de la structure CSS/HTML globale, travail directement sur la branche main afin de ne pas se perdre sur d'autres branches (lorsque celles ci auraient déjà été mergées).





# 03

## ORGANISATION

Chaque tâche est à effectuer individuellement. Prise en compte de la difficulté et de la longueur de la tâche avant la répartition, avec possible réajustement par la suite. Cela donne l'assurance que tout le monde ait bien une tâche à accomplir et vérification de la correspondance des travaux (réutilisation de certains composants).

Nous avons coder la première section en groupe, afin de se mettre d'accord sur des éléments de structure et favoriser la cohésion d'équipe.

- Header / carrousselle = Denis
- Footer = Alexis
- Menu accordéon = Charles
- Entête et réorganisation HTML/CSS = Alicia
- Main / body = collectif

Dès qu'une branche est réalisé, le travail est validé par l'ensemble de l'équipe, et mergé aussitôt afin d'avoir une vue fidèle de l'avancée et de la réalité de ce qui a été accompli.

# TEAM BUILDING SUIVI DES TÂCHES

# 02



# SUIVI ET POINTS D'ÉQUIPE

Les points d'équipe sont très réguliers et le suivi est constant. Un point environ toutes les 1h30.

Certains points peuvent aussi être provoqués en cas de difficulté ou de questions.

Ces points sont l'occasion :

- de savoir exactement qui en est où,
- de faciliter l'organisation et de rééquilibrer les tâches,
- de gérer des difficultés,
- de pouvoir ajouter d'autres tâches qui n'avaient pas été prévu.



# *Volonté de diversifier les tâches*

Afin de ne pas avoir un travail redondant pendant toute la durée du brief, nous nous sommes accordés afin que tout le monde puisse toucher à du HTML, du CSS et du JS.

Pour changer le rythme de travail, nous nous sommes également accordé pour travailler de manière individuelle, mais également par équipe de 2, voire avec l'équipe toute entière pour certains sujets qui impactent la structure générale du site.





# GESTION DES IMPREVUS

# 03





# IMPREVUS

01

## HTML / CSS

Longueur du CSS -> obligation de revoir le CSS et de le faire correspondre au HTML, surtout lorsque certaines structures sont identiques.

02

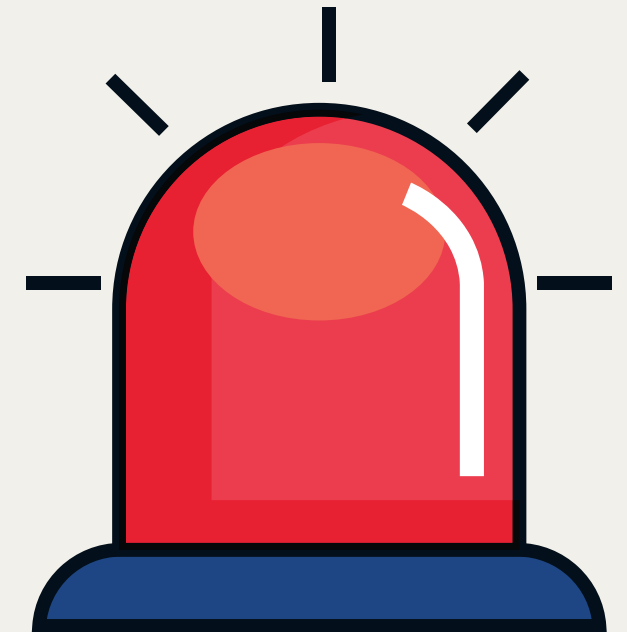
## DEBUGGAGE

Choix de faire un maximum de débogage collectivement, afin que chacun puisse tirer profit des difficultés des autres.

03

## BRANCHE - MERGE

Certains conflits sont apparus lors de pull, avec l'apparition d'anciennes modifications / ou de l'absence de nouvelles modifications.



# NOS FIERTÉS

## LE RENDU FINAL

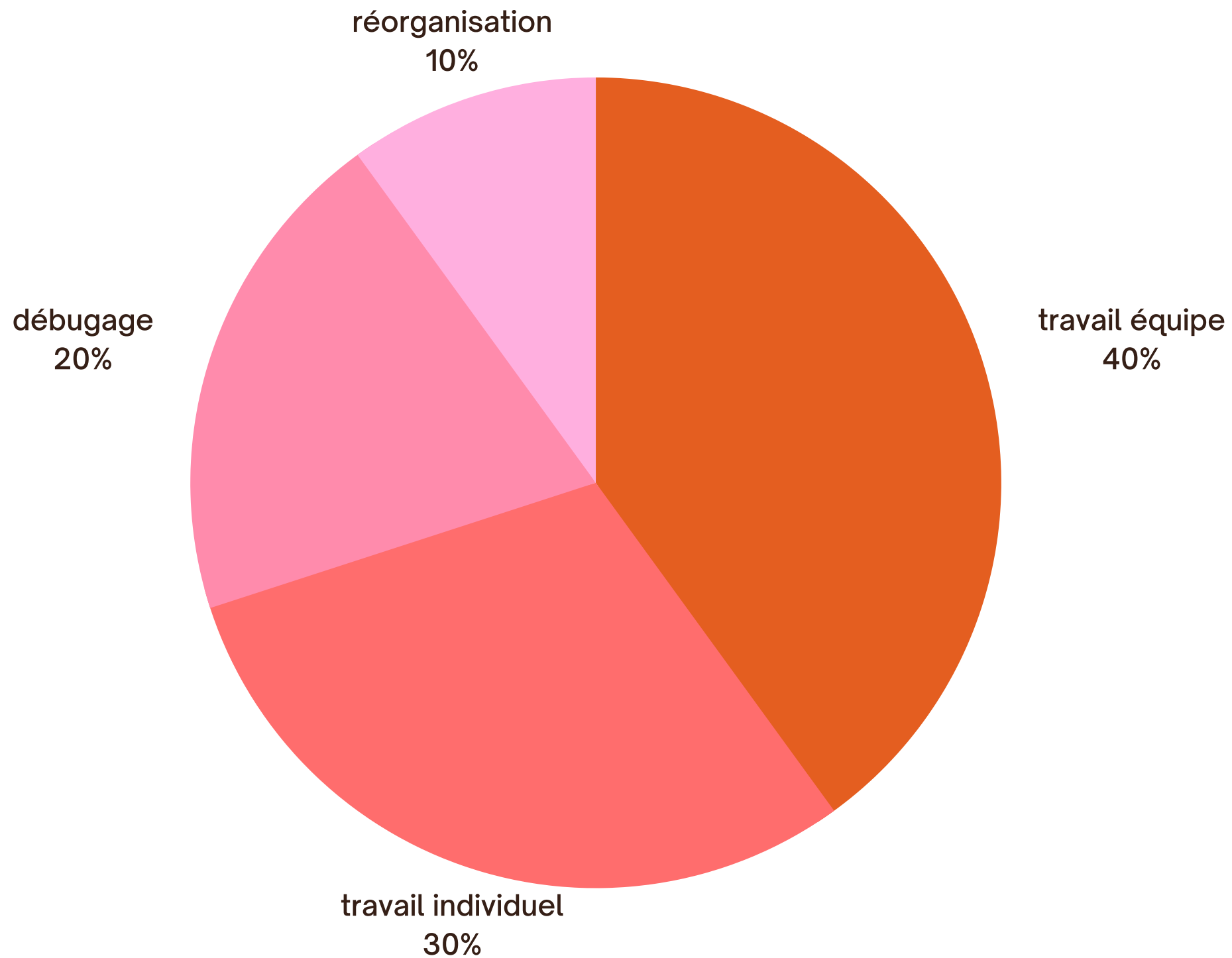
Rendu qui sera rapproche beaucoup du site initial.  
On a été assez minutieux sur l'ensemble des composants et de la structure.

## NOTRE CAPACITÉ D'ADAPTATION

On a été opérationnel autant dans le JS, que dans le CSS ou le HTML.  
A chaque apparition d'un imprévu, on a fait preuve de perspicacité dans la résolution du problème (analyse du problème et plan d'action pour le résoudre sans se précipiter).

## NOTRE COHÉSION

On a renforcé notre cohésion en prenant le partie de travailler sur un certain nombre de tâches de manière collective.



# PART DES TRAVAUX

On se rend compte que lors de projets d'équipe, la part des échanges et communication en équipe est prépondérante.



**THANK YOU**