Conception Objet- Projet Book7 Oral

Présentation orale (15 min)

- 1. Une démonstration de l'application réalisée.
- 2. Une présentation technique du travail réalisé (architecture, choix de conception et réalisation, etc.). UML est certainement un outil utile pour cette présentation...
- 3. Une présentation de l'organisation de l'équipe et la mise en œuvre des méthodes agiles.

Questions

Une démonstration de l'application réalisée

- 1. Arborescence controller:
 - a. Création de module (CreationModuleController)
 - b. Import de module
 - c. Suppression du module importé
- 2. Module Controller:
 - a. Tour d'horizon rapide de la vue (Navigation / Contenu / Style)
 - b. Changement de motif
 - c. Ajouter du texte:
 - i. Changer de couleur/style
 - Changer de taille/police
 - d. Ajouter du code
 - e. Ajouter image
 - f. Ajouter un pdf (PDFSelectionController)
 - g. Suppression d'élément
 - h. Changement de page
 - i. Changement de section
 - j. Fermer/ouvrir cahier

<u>Une présentation technique du travail réalisé (architecture, choix de conception et réalisation, etc.). UML est certainement un outil utile pour cette présentation...</u>

Une présentation de l'organisation de l'équipe et la mise en œuvre des méthodes agiles.

- → Environnement de travail collaboratif et bonne communication.
- → Trop grosse spécialisation et vélocité non calculée. Absence de user story avec forte valeur ajoutée.
- → Reunion a chaque début de sprint (Review +)

Présentation / Organisation équipe / rôle

- → Bon fonctionnement de la méthode agile pour ce projet.
- → Respect des principes agiles. Tout le monde a participé et le résultat final satisfait nos attentes.
- → Extreme-programming:
 - ◆ Sprint court (implicite dû aux contraintes de temps)
 - Pair-programming (Background différent)
 - Communication avec le client (PDF -> Conflit d'idée: le client à eu le dernier mot)
- → PO (Clément)
- → Scrum-master (Nassim)
- → Tous developpeur, pas de différence
- → Client (Clément, autres élèves)

Outils utilisés

- → Clickup: Site complet avec une interface agréable (Kanban)
- → IntelliJ: Le plus adapté pour Javafx + intègre les outils git + fonctionnalités de pair-programming (IDE)
- → GitHub: Le plus connu (Repository)
- → StarUML (Schema UML)
- → Balsamiq Mockup (Dessin rapide de l'interface)
- → draw.io (user story)
- → Discord (réunion en ligne, partage de code): Qu'on s'est vu en direct la plupart du temps pour favoriser la communication

Découpage sprint

- → Sprint 0: Conception
 - ◆ Sprint de la communication: (Que tout le monde ait la même vision et soit prêt à coder pour la sprint 1)

- De la vision, features, Epics, aux user story. Un UML réfléchi mais modifiable et attribution des points d'effort.
- Veille sur les technologies (fichier get started + présentation projet bataille navale) pour harmoniser le niveau de tout le monde.
- Setup des machines et outils de chacun.
- → Organisation d'un sprint:
 - ♦ 1er reunion:
 - Review de ce qui est fait
 - Les objectifs de la semaine du point de vue du client
 - Backlog: Les user story associées et les points d'effort
 - ◆ Codage en pair-programming. Maintien de la communication plusieurs fois par jour + subdivision des tâches au sein du groupe.
 - Présentation du travail effectué par groupe, merge du code, écriture des livrables.
 - ◆ Retrospection: Recul sur la dynamique de groupe et adaptation en fonction des envies (Ex: Travail sur des tâches plus technique)

Atteint les objectifs ? (Bonus)

Clément: Un programme qui simule bien mon expérience cahier en la rendant plus efficace. Un programme fiable.

Oui largement mais Ctrl+F ==> Vélocité / Points d'effort / Valeur métier

Apprendre:

- Le travail en groupe
- Technique

Priorisation des US

- → Dépendance entre certaines user story (dependance.svg)
- → Basé en grande partie sur la valeur métier
- → Préférences du client (Les motifs du cahier)

A Améliorer

- → Points d'effort, vélocité
- → Pair-programming: Déséquilibrer au sein du groupe. (Ex: Clement Anna, Nassim Alexandre)
- → La durée des sprint trop court.