

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
 - ii. 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

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

Modèle

Notre appli → Gère les différents modules (ex: math, conception objet)

→ Module → 3 cahier (cours TD, TP)

→ plusieurs Page

→ Ensemble de contenu

→ Text (TextZone), Image (ImageBook7), PDF (PDF)

Module doivent être sauvegardé → Persistence
Module Writer/ Module Reader (.b7)

ToolBox:
Styliser le contenu (gras, couleur, surlignement...)
→ Toolbox

Vue/Controller:

Arborescence

→ vueCreation

→ vueModule

→ ToolBoxView

→ NavigationView

→ 1 CahierView (currentCahier)

→ 2 PageView (leftPage, rightPage)

→ Agrégation ContenuView

ContenuView:

→ TextView

→ ImageView

→ Patron Fabrique (Fournir le contenuView adapté à un contenu)

→ Connaitre son style (quelle couleur de texte) → Patron Observateur → toolboxView

PageView → Ajout PDF: vueSelectionPDF

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 vitesse non calculée. Absence de user story avec forte valeur ajoutée.
- Réunion à 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

==> Vitesse / 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)

À Améliorer

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

