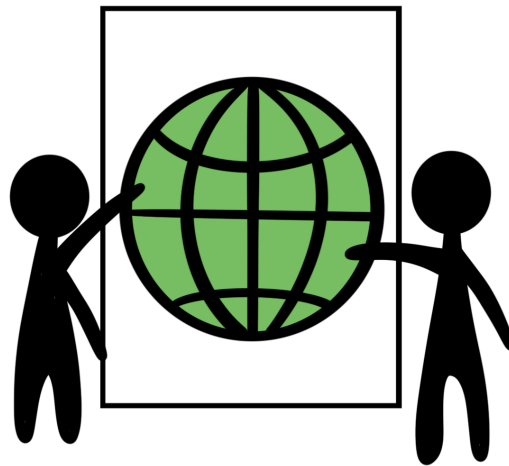


**POLYTECH MONTPELLIER**  
**IG4**

SE Project  
**Togæther**



**DataBase Report**

Laura Benaiton : Project manager  
Dorian Correia-Mateus  
Loris Bouchez : Responsable Développement  
Maxime Stefani

## **Introduction :**

La phase de développement est la phase la plus longue et la plus concrète, c'est ici que chaque personne va être importante.

## **Phase d'élaboration du plan:**

La phase d'élaboration du plan est le tout début de la phase de développement. On a décidé de travailler sous forme de sprint, et donc le projet a été scindé en trois sprints composés de trois parties. Nous nous sommes attribués les tâches qui nous intéressaient le plus. Et tout du long, nous nous sommes servis de la plateforme Discord afin de discuter et de faire des réunions d'avancement.

Lors de la première partie, chaque membre du groupe devait réaliser la conception d'un use-case, incluant sa description fonctionnelle, alternative et sa maquette correspondante. Ces documents étaient stockés sur un Google Drive auquel tout le monde pouvait accéder en tout temps.

Pendant la seconde, la personne suivante devait coder en utilisant les indications du précédent binôme. Si besoin, on se reparlait pour mieux comprendre les différents points de vue du designer et du développeur afin d'anéantir toutes incompréhensions.

Et lors de la dernière partie, une troisième devait faire des tests unitaires.

## **Phase de réalisation :**

La phase de réalisation est le moment où l'on a commencé le travail. Cependant il y eu des complications car un des membres avançait un peu trop lentement, ce qui a désynchronisé tout le groupe. Certains ont commencé le sprint 2 sans faire les tests. Ceux-ci n'ont été, au final, réalisés qu'à la toute fin afin de pouvoir avancer le projet rapidement et surtout car chaque membre lors de l'écriture du code, testait ses fonctions afin de rendre un use-case fonctionnel.

La cohésion du groupe a tout de même tenu ce qui facilita grandement l'avancée. Si quelqu'un avait besoin d'aide, un autre membre n'hésitait pas à lui prêter main forte.

## **Difficultés rencontrées :**

Compte tenu des contraintes précédemment citées mais aussi des contraintes de temps, nous avons dû à mainte reprise affiner le développement.

Tout d'abord, un problème de points de vue sur la langue à utiliser pour les commentaires et les graphiques. Plusieurs réunions ont réussi à réduire le nombre des écarts mais pas à l'annihiler.

Les diagrammes étaient souvent incomplets et donc les développeurs devaient leur signaler des manques de fonctions et autres. Comme le projet évoluait, certains designs ont été revus.

Des fonctions comme “isBlank()” ou “orderBy()” ont été trouvées afin de combler les failles des codes antérieurs.

Certains membres ne voyaient pas comment tourner le code afin de ne pas surcharger la BD de requêtes, heureusement les autres ont pu leur donner une technique qui est juste de remettre les anciennes données pour combler les possibles manques d'informations du type “Modifier le nom uniquement, j'envoie donc un nouvel objet avec le nouveau nom et les anciennes informations”.

Les éléments comme *ListView* ne se mettent pas à jour automatiquement, malgré l'utilisation d'une commande de refresh prévue à cet effet. Il a donc été de mise de devoir lancer la méthode d'initialisation après chaque changement (CRUD).

Certains membres ont eu un souci de contact avec la BD qui pour aucune raison apparente n'acceptait pas certains termes pour nom de colonne. La solution fut, au hasard, de changer le nom de celles-ci.

Il y eu aussi un problème matériel qui a ralenti l'avancement du projet.

## **Phase finale de développement :**

Malgré les difficultés, l'équipe a su se démener afin d'avoir une application qui fonctionne intégralement. Il y eut un rush final qui a permis de figurer l'aspect technique et esthétique, qu'un membre avait remis à 0 avec une commande CSS. Lors de cette dernière phase et d'une ultime réunion, nous avons aussi pensé à de nouvelles fioritures à ajouter à notre application, en plus d'une meilleure interface graphique.