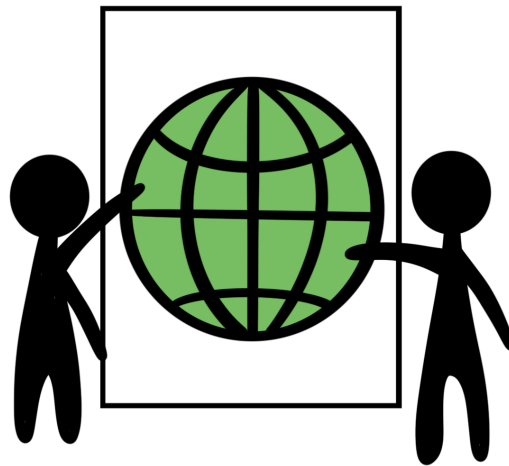


**POLYTECH MONTPELLIER**  
**IG4**

SE Project  
**Togæther**



**Domaine-Model Report**

Laura Benaiton : Project manager et Modélisation Responsable  
Dorian Correia-Mateus  
BOUCHEZ Loris  
STEFANI Maxime

# Table des matières

<b>1. Organisation</b>	<b>3</b>
<b>2. Difficultés</b>	<b>3</b>
2.1. Manque d'autonomie	3
2.2. Homogénéité	3
2.3. Répartition	3
<b>3. Feedback</b>	<b>4</b>

# 1. Organisation

Pour la phase de recherche du Model Domain, nous avons travaillé deux temps : un premier de recherche personnel sur la forme du rendu attendu et de réflexion. Puis très rapidement une 'seconde' phase où nous avons créé un document partagé sur draw.io.

Nous avons commencé à travailler en amont des heures prévues dans notre emploi du temps, ce qui nous a permis de ne pas prendre de retard et de prendre plus de temps à discuter de nos différentes visions afin de trouver un terrain d'entente. Chacun à travailler sur les différentes branches de notre diagramme de classe afin de mieux gérer notre temps.

## 2. Difficultés

Nous avons rencontrés principalement deux difficultés :

### 2.1. Incertitudes

Après plusieurs lectures des consignes présentes sur Moodle, nous n'arrivions pas à être sûr de la forme du rendu de ce 'sprint'. Nous avons donc travaillé sur deux types de rendu, un premier très simple afin de faciliter le second, un diagramme de classe complet. Cette incertitude quant à la forme du rendu nous a fait perdre du temps que nous aurions pu allouer à d'autres parts du projet.

### 2.2. Manque d'information

Cette incertitude est dûe principalement à notre manque d'anticipation car nous aurions pu envoyer un mail à notre client/professeur afin de clarifier ce questionnement et donc de mieux travailler lors de nos deux séances de cours sans devoir attendre notre rendez-vous avec celui-ci.

Nous avons tenté de trouver des réponses auprès de nos camarades mais certains d'entre eux ont rencontré le même problème, chaque groupe ayant aussi des attentes différentes.

### 2.3. Répartition du travail

Nous avons travaillé sur draw.io, un logiciel nous permettant de travailler en direct à plusieurs, cela nous a quelque peu posé problème car contrairement au Use-Case où nous avons pu facilement nous répartir le travail, ici, il était plus compliqué de travailler à 4 simultanément.

### 3. Feedback

Ayant pris de l'avance sur nos heures de travail en présentiel, nous avons donc pu aisément prendre le temps de travailler ce que nous avions à faire.

M. STRATULAT a trouvé notre diagramme complet et nous avons pu échanger avec lui sur notre vision ce qui nous a encore permis de clarifier notre projet ce qui facilitera son développement futur.