



Projet Pluridisciplinaire d'Informatique Intégrative 2
Wordle
1A TELECOM Nancy - 2021-2022

Compte-rendu de réunion

Vendredi 18 mars 2022

1 Caractéristiques de la réunion

1.1 Membres présents

- Quentin LENFANT (*Chef de Projet*)
- Damien SIMON
- Paul SANCHEZ (*Secrétaire*)
- Elyas ELAZIZ

1.2 Ordre du jour

- GESTION DE PROJET : Désignation du chef de projet et d'un secrétaire
- GESTION DE PROJET : Point sur l'organisation global et la gestion de projet
- ETAT DE L'ART/CONCEPTION : Réflexions autour du sujet

1.3 Backlog

Pas de backlog pour cette première réunion.

2 Échanges au cours de la réunion

Chef de Projet et Secrétaire : Quentin LENFANT est le seul candidat à s'être manifesté pour le rôle de Chef de Projet. Il a été élu à l'unanimité.

Paul SANCHEZ a, quand à lui, été désigné Secrétaire et s'occupera donc, sauf mentions contraires, de la rédaction des prochains comptes-rendus de réunion.

Organisation et gestion de projet : Quentin LENFANT explique l'organisation globale de ce projet, en se basant sur ce qui était bien ou moins bien sur le précédent projet (P2I2 1 - La Démocratie Participative).

Tout d'abord, un point sur les deadlines : la deadline finale de rendu du projet est fixée au 31 mai 2022 à 23 h 00. Il a été décidé, au sein de l'équipe projet, que les livrables des applications devaient être terminés et mis sur Git pour le 29 mai au soir. La réunion Post Mortem aura lieu le lendemain, 30 mai 2022 et le rapport devra être terminé, corrigé et déposé sur Git au plus tard le 31 mai 20 h 00.

Concernant le Git du projet, Quentin LENFANT dit qu'il ne faut pas hésiter à y déposer régulièrement son travail, en s'assurant que celui-ci est fonctionnel. La documentation du projet (conception, comptes-rendus, ...) ainsi qu'un mode d'emploi détaillé du fonctionnement des applications (dans le README.md à la racine du projet) devront être disponibles sur le Git.

Les membres de l'équipe projet peuvent aussi, s'ils le souhaitent, travailler sur des branches différentes. Cela peut cependant nécessiter un apprentissage sur comment fonctionnent les branches sur Git.

Ensuite, sur l'Overleaf de l'école, le template du rapport ainsi qu'un template pour la rédaction des comptes-rendus de réunion ont été créés. Ceux-ci sont accessibles par chaque membre de l'équipe projet.

Enfin, Quentin LENFANT rappelle que la parole de chaque membre de l'équipe est importante. Les décisions sont construites par l'ensemble de l'équipe projet et le chef de projet les validera (ou tranchera sur certaines d'entre elles si nécessaire). Et d'une manière générale, il ne faut pas hésiter à dialoguer entre les membres pour résoudre les blocages.

Réflexions sur le sujet : Ce point a permis de poser les bases du projet à partir d'une lecture et une analyse du sujet.

Ce projet s'organise en deux parties : la création d'une application WEB du jeu Wordle d'une part, et la création d'un solveur Wordle d'autre part.

Tout d'abord, il faut rechercher un dictionnaire de langue française pour les deux applications.

En ce qui concerne l'application WEB, la structure sera la même qu'au P2I2 1, c'est-à-dire une application Python/Web/Base de données. Elle devra également être paramétrable par le joueur en terme de nombre d'essais et de longueur de mots, et un historique des parties devra être enregistré dans la base de données. Pour ce qui est des objectifs supplémentaires, il a été décidé de réaliser un système de statistiques (individuelles et globales) ainsi qu'un système de gestion des comptes utilisateurs. Il faut également se pencher sur le JavaScript pour les fonctionnalités qui nécessiteront l'utilisation de ce langage.

Pour le solveur, il faut réfléchir à la structure de données à utiliser pour le dictionnaire ainsi qu'à l'algorithme à mettre en place. Cet algorithme peut éventuellement être réfléchi en faisant des essais avec Python. Pour la structure de données, il faut voir en fonction de l'avancée des cours de C/SD en parallèle du projet.

3 Prochaine réunion

Date :

Entre le 25 et le 27 mars.

Ordre du jour (non exhaustif) :

- **ETAT DE L'ART** : Point sur la partie présentation de Wordle
- **APPLICATION WEB** : Conception

TO-DO list :

Damien SIMON	- Effectuer une recherche du dictionnaire de langue française
	- Réfléchir à la stratégie (algorithme) pour le solveur
Quentin LENFANT Paul SANCHEZ Elyas ELAZIZ	- Présentation de Wordle dans l'état de l'art

FIN DE LA RÉUNION