



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

---

## Compte-rendu de réunion

Mercredi 30 mars 2022

---

# 1 Caractéristiques de la réunion

## 1.1 Lieu - Durée

- Visioconférence Discord/Présentiel - 1h45

## 1.2 Membres présents

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

## 1.3 Ordre du jour

- GESTION DE PROJET : Dossier de conception

## 1.4 Backlog

DAMIEN SIMON	Réalisation de l'algorithme des codes couleurs.	Fait sous python.
	Retour sur le choix du dictionnaire.	Non-fait ( <i>réunion intermédiaire</i> ).
Quentin LENFANT	Analyse des différentes applications présentent dans l'état de l'art, selon les critères sélectionnés et identification des atouts fondamentaux, nécessaires et facultatifs.	Non-fait ( <i>réunion intermédiaire</i> ).
Paul SANCHEZ	Initialisation de la partie web de l'application.	Non-fait ( <i>réunion intermédiaire</i> ).
Elyas ELAZIZ	Initialisation de la partie web de l'application.	Non-fait ( <i>réunion intermédiaire</i> ).

## 2 Échanges au cours de la réunion

**Conception générale :** La réunion commence avec Quentin LENFANT qui précise que la conception se réalisera sûrement sur plusieurs réunions.

Damien SIMON explique à l'équipe projet que la partie algorithme sera à traiter sous javascript afin d'avoir le rendu attendu. Il souligne ensuite que python ne sera utilisé que pour établir les échanges avec la base de données.

Suite à cela, Elyas ELAZIZ propose une seconde alternative afin d'éviter de coder la partie algorithme sous javascript. Pour ce faire, il conseille à l'équipe projet de renseigner toutes les lettres de l'alphabet dans chaque case du Wordle, et de n'afficher une certaine lettre que lorsque l'utilisateur entre l'input de la lettre. Néanmoins, cela engendre à première vue une réactualisation de la page à chaque itération, ce qui n'est pas souhaité par l'équipe projet.

L'équipe projet discute ensuite de l'intérêt d'implémenter un clavier virtuel au sein de l'application. Il a alors été conclu que celui-ci n'était pas essentiel mais restait pertinent à réaliser dans un souci d'accessibilité.

**Conception des fonctions :** Après échange, l'équipe projet s'accorde à dire que les fonctions nécessaires au fonctionnement de l'application sont les suivantes :

- Fonctions précédents le jeu : Génération\_Grille(), Choix\_mot() et Stats().
- Fonction nécessaires au déroulement du jeu : Test(), Coloration() et Input\_Clavier().
- Fonctions postérieurs au jeu : Fin()

**Conception de la structure web :** L'équipe projet souhaite obtenir un affichage dynamique qui se réaliserait sur plusieurs écrans :

- Ecran d'accueil : (Choix des paramètres - bandeau d'options - jouer).
- Ecran de jeu (affichage de la grille - clavier - bandeau).
- Ecran de fin/fenêtre pop-up (tableau des couleurs - résultats - statistiques de parties).

Damien SIMON demande alors à l'équipe projet si il est nécessaire de prévoir des pop-up de fin différentes : une pour la victoire, et une seconde pour la défaite. L'équipe projet prévoit alors de faire dans un premier temps une fenêtre générique. Puis, dans un second temps, de réaliser deux fenêtres distinctes.

**Tâches secondaires :** Elyas ELAZIZ est le seul membre projet qui a de l'expérience en ce qui concerne un système de login. Il explique théoriquement à l'équipe projet comment cela peut se concevoir.

Damien SIMON propose également de créer automatiquement des comptes en associant des identifiants à ceux qui n'en ont pas pour pouvoir accéder aux statistiques.

L'idée de rajouter une option pour les daltoniens a également été mentionnée par l'équipe projet.

### 3 Prochaine réunion

Date :

Week-end du 01-03 avril.

Ordre du jour (non exhaustif) :

- **GESTION DE PROJET** : Suite du dossier de conception.
- **ETAT DE L'ART** : Retour sur l'analyse de l'état de l'art.
- **APPLICATION WEB** : Retour sur les avancées de chacun.

TO-DO list :

Damien SIMON	- Réalisation de l'algorithme des codes couleurs.
	- Retour sur le choix du dictionnaire.
	- Commencer à étudier javascript.
Quentin LENFANT	- Analyse des différentes applications présentées dans l'état de l'art, selon les critères sélectionnés et identification des atouts fondamentaux, nécessaires et facultatifs.
	- Rédaction du dossier de conception.
	- Commencer à étudier javascript.
Paul SANCHEZ	- Traduction de la fonction couleur en javascript.
	- Commencer à étudier javascript.
Elyas ELAZIZ	- Matrice SWOT.
	- Commencer à étudier javascript.

**FIN DE LA RÉUNION**