

CLÔTURE DU TRAVAIL

Bilan technique

Nous avons la chance d'avoir un point de référence pour comparer l'évolution de nos capacités techniques. Il s'agit du Space Invader que nous avons dû coder au premier semestre de l'année dernière. Grâce à cela, nous avons pu constater que nous avons effectivement beaucoup évolué en tant que développeurs, que ce soit en termes purement techniques ou organisationnels. Notre équipe est certainement plus familière avec l'environnement de développement et avec la bonne méthodologie à suivre pour mener un projet à bien. Nous avons incorporé de nouvelles notions à notre boîte à outils (manipulation des thread, design patterns, programmation orientée objet) dont nous aurions certainement aimé disposer l'année dernière et que nous sommes contents de posséder aujourd'hui.

Problèmes rencontrés

Afin de parvenir à bout du développement de notre application, nous avons dû nous familiariser avec des concepts qui nous étaient nouveaux et manipuler des outils que nous ne maîtrisions pas forcément. Cela nous a ralenti, car en addition au temps qu'il nous aurait fallu en temps normal pour implémenter les fonctionnalités, il nous a fallu nous documenter ce qui a ralenti le cycle de développement.

Si nous prenons l'exemple de la gestion des Threads, nous sommes tombés dans certains pièges que nous aurions certainement pu éviter si nous étions mieux informés sur leur fonctionnement. Comme leur fonctionnement ne nous était pas clair dès le début, cela a aussi augmenté le temps de débogage de notre code. Il ne nous était également pas évident pourquoi notre code ne nous renvoyait pas le résultat attendu.

Autrement, bien que l'organisation du travail nous a semblée correcte, elle a tout de même présenté ses propres problèmes. Plus spécialement au début du projet, le versionnement de notre code via GitHub nous a assez encombré. Nous avons eu affaire à des problèmes de branches divergentes que nous avons pris le soin de rectifier, mais qui nous ont fait perdre du temps qui était -en rétrospective- plus précieux que ce que l'on pensait.

Ceci couplé au fait que ce projet devait être mené à bien en parallèle avec notre SAE a fait en sorte que nous l'avons mis au second plan de nos priorités vis-à-vis de l'emploi du temps.

Écarts avec les prévisions

Une chose que nous avons omis au départ de notre projet est l'estimation du temps que prendrait chaque fonctionnalité à être implémentées. Nous avons énuméré un nombre de

fonctionnalités et nous avons considéré comment nous pourrions les implémenter, mais sans réellement nous demander s'il nous sera possible de tout développer avant la date de rendu.

Il y a donc certaines fonctionnalités qui n'ont pas pu être intégrées à l'application finale, ce qui est dommage car nous étions assez investis dans ce projet et voulions produire le meilleur résultat possible. Voici quelques exemples:

- Système de clients "Habituels" qui ont déjà commandé plusieurs fois.
- Gestion manuelle des commandes par l'utilisateur.
- Le pourboire dépend de comment la commande a été réalisée.

Nous avons cependant réussi à implémenter la majorité des fonctionnalités qui étaient prévues.

Mesures d'amélioration

Quelques points à noter pour la prochaine fois:

- Suite à la première session de brainstorming, estimer le temps que prendra chaque tâche.
- Dédier des intervalles de temps à la recherche de notions techniques nécessaires pour finir le travail demandé. Cela permet aussi de mettre à niveau chaque membre du groupe.
- Prendre en compte quelconques projets ou entreprises doivent être effectués en parallèle à celui-ci.
- Estimer la faisabilité de chaque tâche plus en détail. C'est quelque chose que nous avons fait pour ce projet mais que nous pourrions encore pousser.
- Conception des documents livrables au cours du cycle de développement.