

**INF2990**  
**Projet de logiciel graphique interactif**  
**Hiver 2017**

Rapport de mi-session  
Soumis à : Michel Gagnon

Présenté par : Équipe 04  
Hermann Kamsu-Tchuate  
Félix Agagnier  
Khalil Bennani  
Joël Poulin  
Siméon Felteau  
Alexandre Clark

03 mars 2017  
École Polytechnique de Montréal  
Département de Génie Informatique et Logiciel

## Rapport de mi-session

Maintenant que nous avons terminé le deuxième sprint, il est pertinent de faire un bilan du travail accompli. Nous avons initialement décidé de gérer notre projet en divisant les tâches de façon arbitraire entre les membres. Étant donné qu'aucune personne dans l'équipe ne possédait des connaissances suffisantes, on a dû prévoir une période d'apprentissage pour tous. Nous n'avions pas structuré cette période d'apprentissage et cela nous a coûté cher puisque le niveau de compétences entre les membres est devenu inégal et a compliqué la compréhension pour certains membres. Ainsi, puisque le code gagnait en complexité à chaque semaine, ce débalancement dans l'équipe a empiré la tâche pour ceux qui n'étaient pas à jour.

De surcroît, nous n'avions pas planifié de dates d'échéances plus courtes pour suivre la progression des tâches de chacun et cela a causé des problèmes. En effet, puisque nous ne pratiquions pas la technique de "pair programming", chaque personne travaillait en silo et personne ne suivait vraiment les problèmes de chacun.

Au niveau de la communication, ce fût un échec; nous avions à notre disposition tous les outils nécessaires afin de se transmettre l'information nécessaire (Slack, facebook, texto, email), mais certain d'entre nous les avons négligé. Ceci a causé d'énormes problèmes au niveau de la synchronisation des tâches, puisque le seul moment où l'on pouvait tous se parler était les jeudis. Heureusement, ce problème fût en grande partie réglé puisque nous avons pris le temps, à la fin du deuxième sprint, pour s'assurer que tout le monde ait l'application Slack sur leur téléphone et qu'ils activent les notifications afin d'être alerté lorsqu'un coéquipier interpelle le reste de l'équipe.

Dès le début du projet, une certaine séparation s'est créée dans l'équipe, soit un premier sous-groupe formé d'Alexandre, Félix et Simon et le deuxième par le reste de l'équipe. Cette isolation dans l'équipe a permis à un groupe de performer et à l'autre d'éprouver certaines difficultés. Après deux sprint passés dans la frustration et le manque de cohésion, nous avons mis en branle des moyens pour joindre les deux moitiés de l'équipe et d'avancer ensemble. En effet, nous avons établi des périodes de programmation en pairs pour améliorer les interactions entre les membres et équilibrer le niveau de connaissances entre les membres. Ainsi, les membres de l'équipe qui en connaissent plus peuvent expliquer et épauler ceux qui en ont besoin. Nous avons aussi décidé de consacrer une journée où un de nos compatriotes (Félix) a expliqué l'essentiel de la matière. De plus, nous avons établi un échéancier plus strict avec des dates limites pour chaque tâche ou technologie à comprendre, ce qui nous permet de s'assurer que tout le monde travaille un minimum de 6 heures semaines hors classe et d'éviter de devoir rattraper les heures non investies à la toute fin du sprint.

Pour finir sur un bon point, nous sommes confiant que la qualité d'intercommunication dans notre équipe s'améliorera d'ici le troisième sprint, et ce grâce à une chose: nous nous en sommes parlé. Ainsi, tout le monde est au courant des problèmes du passé et du petit effort supplémentaire qu'il va falloir appliquer afin de créer un environnement de travail sans tension et harmonieux.