

Nous sommes l'équipe MI-H composé de VANDEL Kylian, SIVAKUMARAN Jathu et DELVIG Diego. Diego est le codeur le plus expérimenté avec le plus de compétences du groupe. Kylian est le gestionnaire du groupe et s'occupe de la cohésion du travail entre les membres. Enfin Jathu est polyvalent et s'adapte à n'importe quelle situation.

Notre projet consiste à gérer un chenil nommé ChenYl-Tech, qui recueille divers animaux en vue de leur adoption. Notre menu devra permettre d'ajouter, rechercher, modifier et supprimer des fiches d'animaux, stockées dans des fichiers. L'interface sera textuelle, et l'objectif est de simuler la gestion du refuge.

Pour l'organisation nous nous sommes réparti le travail à faire après le premier TD d'informatique dédié au projet. Chacun effectuait son travail de son côté mais tout au long du projet nous nous sommesentraîdés grâce à un groupe WhatsApp, ce qui a facilité notre collaboration sur chaque partie. En effet certains fichiers sont interdépendants. Nous nous sommes tout de même réunis chaque semaine pour une réunion permettant de faire une mise au point. Ces réunions durées à peu près trois quarts d'heures et étaient en présentielles, sauf une fois pendant que nous étions en vacances. Nous avons organisé cette réunion par appelle sur WhatsApp.

Pour atteindre les objectifs du cahier des charges nous avons une organisation différente mais nous avons tous travaillé proches de quatre heures par semaines. Jathu concentrait ces heures de travaux pendant le week-end, Kylian répartissait ces heures de travaux dès qu'il avait du temps libre et Diego se prévoyait trois créneaux par semaine pour travailler le projet.

Diego a créé les fichiers animal.c et animal.h, qui permettent la gestion des données. Dans le même temps, Kylian s'est occupé de la partie recherche, en réalisant search.c et search.h. Par la suite, Jathu a conçu le menu d'affichage display.c et display.h. Les fichiers utils.c et utils.h, qui contiennent les fonctions utilitaires du projet ont été faits en collaboration au fur et à mesure de l'avancement du projet. Une fois ces fichiers terminés, Jathu et Diego ont respectivement fait les variantes DAY_CLEAN et INV_AGE_ASC. Chaque fichier fait par Jathu et Kylian sont envoyées à Diego qui les vérifiées avant de les mettre sur GitHub. Enfin, nous avons

tous ensemble vérifié l'ensemble du code pour s'assurer de son bon fonctionnement.

Nous avons rencontré uniquement trois problèmes. Kylian a rencontré un problème pour comparer deux chaînes de caractères à causes des espaces générés par les “\n”. Pour résoudre ce problème Diego a trouvé une procédure sur internet nommé : “trimWhitespace”. Cette procédure a permis de résoudre instantanément le problème car elle supprime les espaces qu'on peut qualifier de inutiles qui sont placés avant et après la chaîne de caractère. L'autre problème que nous avons rencontré est que scanf s'arrête aux premiers espaces. Par exemple à la description de l'animal, si l'utilisateur mets deux mots séparés d'un espace, le scanf va prendre en compte uniquement le premier mot. Pour résoudre ce problème Diego a trouvé la solution de remplacer scanf par fgets. Diego a eu problème pour réallouer le tableau des animaux quand il ajoutait et supprimait un animal. Pour résoudre ce problème, Diego a trouvé une solution qui n'est pas optimale mais fonctionne : tous les animaux du tableau sont supprimés et ensuite tous remis avec l'animal ajouté où sans l'animal supprimé.

Ce projet nous a permis de mettre en pratique et exploité nos connaissances accumulées au cours de l'année sur le langage C. Le projet ChenYl-Tech nous a collectivement appris à développer nos compétences de travail d'équipe. Notre travail d'équipe a porté ces fruits, notamment à l'aide d'une communication fluide et une répartition équitable du travail. Nous sommes tous les trois fiers du résultat final obtenue et des compétences que nous avons acquises lors de la création du projet.