

# Compte-rendu d'avancement du 16 janvier 2024

16 janvier 2024

## Participants

Nom	Prénom	Groupe
Caron	Pascal	Client
Binginot	Etienne	1
Cauchois	Niels	1
Mazuy	Axelle	1
Montagne	Erwann	1
Thiberville	Malvina	1
Van Liedekerke	Florian	1

## Ordres du jour

- Présentation des livrables
- Question sur 6 qui prend

## Table des matières

1	Présentation des livrables	3
2	Question sur 6 qui prend	3

## 1 Présentation des livrables

Lors de cette réunion, l'équipe a présenté l'organisation qu'elle compte avoir pour la seconde partie du projet.

En effet, après le 26 janvier 2024, le projet passera en phase de développement et l'organisation sera donc sur le modèle Agile Scrum.

L'équipe de développeurs compte organiser des sprints de 2 semaines, à la fin desquels il y aura dans cet ordre : la livraison de 6 qui prend en premier sprint (la version fonctionnelle sera fournie en POC), la livraison de Splendor, la version fonctionnelle de Glenmore, la version finalisée de Glenmore, la version fonctionnelle de Myrmes, la version finalisée de Myrmes.

L'ensemble de ces livrables semble convenir au client, ce qui confirme pour le moment cette organisation.

## 2 Question sur 6 qui prend

L'équipe se demandait si un joueur devait glisser-déposer la carte qu'il choisit de jouer ou cliquer dessus et la confirmer.

Le client a ainsi éclairci ce point en demandant qu'un joueur clique sur la carte pour la choisir, sans bouton de confirmation.