

Réunion entre groupes sur la communication d'informations plateforme - bibliothèque de jeux

30 janvier 2024

Participants

Nom	Prénom	Groupe
Binginot	Etienne	1
Khabouri	Izana	1
Mazuy	Axelle	1
Montagne	Erwann	1
Brahimi	Sid Ahmed	2
Ben Ahmed	Yacine	2
El Gharbaoui	Anass	2
Sapin	Robin	2

Spectateurs

Nom	Prénom	Groupe
Cauchois	Niels	1
Ducroq	Yohann	1
Thiberville	Malvina	1
Van Liedekerke	Florian	1

Ordres du jour

- Discussion sur la communication des deux groupes et l'organisation
- Discussion sur l'agencement du Git
- Echange sur les Bases de données et les besoins à prendre en compte pour celle-ci
- Réunions prévues

Table des matières

1	Discussion sur la communication des deux groupes et l'organisation	3
1.1	Organisation prévue par le groupe plateforme	3
1.2	Organisation actuelle du groupe jeux	3
1.3	Indépendance visuelle des jeux	3
1.4	Existence d'un bot	3
1.5	Gestion de l'historique	3
1.6	Point sur la communication service et contrôleur	4
2	Organisation du Git	4
3	Echange sur les Bases de données et les besoins à prendre en compte pour celle-ci	4
3.1	Paramétrage des règles de jeu	4
3.2	Modération sur le chat de discussion	5
4	Réunions prévues	5

1 Discussion sur la communication des deux groupes et l'organisation

1.1 Organisation prévue par le groupe plateforme

Etant donné que le groupe plateforme doit compléter ses documents d'analyse et de gestion de projet, il s'engage à commencer le développement dès le lundi 5 février, et commencer ainsi à s'occuper de leur partie de la boîte noire. Leur objectif est de déployer dans 3 semaines un livrable avec création de compte et l'intégration des jeux à la plateforme de manière fonctionnelle.

1.2 Organisation actuelle du groupe jeux

Actuellement, le groupe jeux a presque fini sa preuve de concept et a donc développé un substitut utilisateur et de connexion pour réaliser ses tests actuels, ce qui le rend indépendant pour le moment de la partie plateforme tant que celle-ci n'a pas fini la gestion des utilisateurs.

1.3 Indépendance visuelle des jeux

Actuellement, les jeux sont développés en prenant toute la place disponible donnée par le navigateur, et ne sont pas réduisables en un petit conteneur sur la page principale.

Ce qui signifie que sur l'interface de jeu, on retrouvera notamment un menu donnant l'option à un utilisateur de retourner sur le menu principal, ce qui crée un lien vers la plateforme.

1.4 Existence d'un bot

Le groupe plateforme a évoqué la possibilité lors de l'exclusion d'un joueur qu'un bot prenne sa place afin de continuer la partie.

Toutefois, il n'est pas pour l'heure prévue cela par le groupe des jeux, il est donc pour l'instant prévu que la partie soit mise en attente tant que la plateforme n'ajoute pas un nouveau joueur qui reprendra avec les scores existants la partie. Cette partie sera donc à préciser avec le client.

1.5 Gestion de l'historique

C'est d'ailleurs le groupe plateforme qui gère l'exclusion d'un joueur et l'existence d'un timer gérant le temps que prend un joueur à exécuter son action (son tour de jeu). Le groupe des jeux fournit pour cela une gestion des logs (une table enregistrant les historiques en base de données et consignait également la date et l'heure du log) et permettant ainsi au groupe plateforme de les consulter via un repository (la présence d'un service à ce sujet sera à préciser, mais pour l'instant le groupe des jeux estime que seul un repository est suffisant).

1.6 Point sur la communication service et contrôleur

Concernant l'intégration des jeux à la plateforme, comme évoqué précédemment, le groupe des jeux a fourni un service permettant de créer une partie, de la rejoindre, ou même d'exclure un joueur ou de supprimer la partie.

Etant donné que c'est un service comprenant des commandes, il n'y a pas de code retour à attendre, sauf dans le cas de la création d'une partie qui retourne l'identifiant de la partie nouvellement créée.

La gestion des erreurs sera donc au groupe de la plateforme. Ce sera donc également au groupe plateforme d'envoyer sur la route prévue par le groupe des jeux.

2 Organisation du Git

Les groupes ont également remis au point ce qui avait été évoqué lors de la réunion sur la boîte noire : les deux groupes travaillent sur la même branche de développement, mais forment des branches correspondant aux ajouts de fonctionnalités.

De plus, il a été rappelé de ne pas supprimer de fichiers créés par l'un des deux groupes, ou d'y toucher sans permission.

3 Echange sur les Bases de données et les besoins à prendre en compte pour celle-ci

3.1 Paramétrage des règles de jeu

Il sera à préciser avec le client la possibilité de paramétrer les règles d'un jeu. Toutefois actuellement, la seule possibilité de paramétrage serait le nombre de joueurs (compris dans les bornes fournies par le jeu).

Pour gérer cela, le groupe des jeux se propose de créer une table gérant de manière statiques les informations sur le jeu (le nom du jeu, le nombre minimal de joueurs, le nombre maximal de joueurs) et rendre ces informations visibles au groupe plateforme via un repository pour faire des requêtes sur cette table.

De leur côté, le groupe plateforme enregistrera en Base de données un compteur du nombre de joueurs souhaité par l'initiateur de la partie et la gestion de la possibilité pour un joueur de rejoindre celle-ci sera donc gérée en interne.

De même, il est pour l'instant prévu qu'une extension de jeu soit considérée comme un nouveau jeu qui étendra le comportement initial, mais qui ne sera pas le jeu de base.

Pour résumer, le groupe plateforme devra lancer une première fois la méthode du service fourni par le groupe des jeux "createGame" pour créer la partie

de jeu, et appeler la méthode "joinGame" autant que souhaité pour ajouter les joueurs à la partie, puis appeler la méthode "launchGame" et envoyer sur la route du jeu prévue par le groupe des jeux.

3.2 Modération sur le chat de discussion

Le chat de discussion entre joueurs est géré par l'équipe des jeux, puisque cette discussion est accessible uniquement par les joueurs d'une partie (et n'est pas visible par les spectateurs).

Le groupe plateforme a toutefois un droit de regard sur cette partie, puisqu'il doit gérer la modération sur le chat. Cela constituera donc un des points principaux de mise en accord et en commun.

Les messages sont gardés en mémoire en Base de données par le groupe des jeux et un service sera fourni à terme par le groupe des jeux pour y faire de la modération (suppression de messages notamment par exemple).

4 Réunions prévues

Les deux groupes se sont mis d'accord pour tout d'abord organiser une réunion avec M. Macadré pour le déploiement afin d'avoir accès à un serveur de préproduction (le groupe plateforme préconisait davantage un serveur de développement), et un serveur de production, sur les créneaux : lundi 5 février entre 15h30 et 16h30, mardi 6 février entre 15h30 et 16h30 et jeudi 8 février entre 10h15 et 15h30.

Il sera également à évoquer la possibilité d'un serveur SonarQube, mais pour le moment la CI/CD peut potentiellement être gérée grâce à GitLab et grâce à PHPStan pour la vérification des règles de codage en local.

Les deux groupes ont également convenu d'organiser une réunion par sprint (en principe en fin de sprint), avec possiblement d'autres points de réunion si nécessaire en début de sprint.