

# Réunion présentation application Agora et sprint review 4 groupe jeux

Agora - équipe jeux

28 mars 2024

## Participants

Nom	Prénom	Groupe
Caron	Pascal	Client
Binginot	Etienne	1
Cauchois	Niels	1
Ducroq	Yohann	1
Khabouri	Izana	1
Mazuy	Axelle	1
Montagne	Erwann	1
Thiberville	Malvina	1
Van Liedekerke	Florian	1
Brahimi	Sid Ahmed	2
El Gharbaoui	Anass	2
Nassalang	Michel	2
Pille	Corentin	2
Sapin	Robin	2

## Ordres du jour

- Présentation plateforme et intégration des jeux
- Documentation
- Présentation fin de Glenmore après retours
- Présentation version alpha de Myrmes
- Gestion des logs
- Bibliothèque de code

# 1 Présentation plateforme et intégration des jeux

## 1.1 Présentation plateforme

L'équipe plateforme a pu montrer l'avancement de sa partie en présentant notamment le système de connexion inscription fonctionnel, amenant sur un compte d'où il est possible de voir les tables de jeux en cours par l'utilisateur, rejoindre les tables de jeux et reprendre les parties en cours.

## 1.2 Intégration des jeux à la plateforme

L'équipe plateforme a également présenté la manière d'intégrer un jeu sur l'application.

Pour intégrer un jeu, il faut donc toucher au code suivant :

- Les migrations : intégrer et charger les migrations du jeu concerné
- Intégrer les paramètres de base du jeu : nombre minimal et maximal de joueur, label du jeu, ...
- Le service : ajouter la route utilisée et le contrôleur associé au jeu

## 2 Documentation

Un point a également été fait pour se mettre d'accord sur la documentation concernant l'intégration d'un jeu. Comme évoqué lors des réunions entre les équipes, le point primordial est l'uniformité de la documentation. Toutefois, cela ne nécessite pas de mettre l'ensemble de la documentation sur le même document.

Il y aura donc une documentation par groupe, mais les deux groupes partageront leurs liens de document pour uniformiser.

Le client a également rappelé qu'il était important de faire la documentation en parallèle du développement.

## 3 Présentation fin Glenmore - retours

L'équipe des jeux a également présenté les améliorations sur Glenmore suite à la réunion de fin de sprint réalisée précédemment. Le client a apprécié la lisibilité des différents éléments et l'équipe des jeux a explicité comment elle avait appliqué le compromis de la réunion.

## 4 Présentation version alpha de Myrmes

Enfin, l'équipe des jeux a présenté sa version alpha de Myrmes, comprenant le plateau principal et le plateau personnel. Le client a proposé d'échanger les deux plateaux étant donné que le coeur de la stratégie est de voir le plateau principal qui comprend plus d'informations difficiles à retenir.

Une version plus complète sera présentée à la prochaine réunion de fin de sprint.

## 5 Gestion des logs

Le client a abordé la possibilité de gérer les logs autrement qu'en les décrivant par une chaîne de caractères l'action. Pour cela, l'équipe en charge des jeux doit réfléchir et réaliser une documentation permettant de réinterpréter les logs qui seront entrés dans la base de données.

L'objectif à long terme serait que de futurs intervenants puissent rejouer des parties terminées à partir des logs.

L'équipe en charge des jeux a pensé à une structure JSON et fera une documentation à ce propos.

## 6 Bibliothèque de code

Enfin, le client a évoqué de nouveau la possibilité de factoriser un maximum de code commun aux jeux.

L'équipe en charge des jeux a expliqué que leurs entités étaient basées sur du code commun, et qu'à la fin de la réalisation de Myrmes, débiterait une phase d'analyse pour factoriser du code considéré comme commun lors des derniers jeux développés.