

Réunion sprint review 5

Agora - équipe jeux

7 mai 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
Ben Ahmed	Yacine	2
El Gharbaoui	Anass	2
Nassalang	Michel	2
Pille	Corentin	2
Sapin	Robin	2

Ordres du jour

- Démonstration des phases restantes et modifiées du jeu Myrmes
- Démonstration des implantations côté plateforme
- Discussion autour des futures POC

1 Démonstration des phases restantes et modifiées du jeu Myrmes

L'équipe jeux a commencé la réunion en faisant une démonstration finale de son jeu Myrmes. Cette démonstration consistait à montrer le jeu dans son ensemble, avec les dernières phases implantées ainsi que les modifications suite à la dernière réunion réalisée.

1.1 Phase objectif

Lors de cette démonstration, le client a pu voir la gestion des objectifs, notamment après son retour sur la dernière réunion demandant à simplifier l'interactivité.

Cette partie a été validée et le client a pu voir son bon fonctionnement lors de la partie réalisée.

1.2 Phase ouvrière

Après quelques modifications réalisées depuis la dernière réunion, l'équipe de jeux a également pu montrer de bout en bout une phase ouvrière fonctionnelle. De même, il a pu être montré l'apparition des tuiles spéciales. Le client est satisfait, mais aimerait une meilleure visibilité des tuiles spéciales par rapport aux phéromones (en mettant par exemple l'image originelle de la tuile spéciale).

1.3 Phase récolte

La phase récolte a également pu être montrée par différentes conditions : la récolte d'une ressource classique, et la récolte dans le cas d'une fouille.

Le client a souligné qu'il serait plus simple de n'effectuer qu'un clic pour récupérer une ressource sur une phéromone, ce avec quoi l'équipe était d'accord.

1.4 Hiver et nouvelle année

Le client a également pu voir le cas de l'hiver et du renouvellement d'année fonctionnel, ce qui lui convient.

1.5 Bilan

Le client est satisfait du fonctionnement du jeu et des autres jeux par la même occasion. Les modifications à effectuer ne prendront que peu de temps à assurer l'équipe, ce qui est donc envisageable en cette fin de projet. De plus, un point a été fait sur la documentation, l'équipe a présenté qu'elle avait fini son document de description de bibliothèque, ainsi que l'implantation d'un jeu, et qu'un document était en cours pour les parties non développées mais réfléchies.

2 Démonstration des implantations côté plateforme

L'équipe plateforme a également pu présenter ses nouvelles fonctionnalités ainsi que l'intégration avec les jeux.

2.1 Intégration avec les jeux

Tout d'abord, les deux équipes ont montré la manière par laquelle les jeux sont accessibles depuis la plateforme afin d'assurer au client que le tout forme une même application.

2.2 Rejoindre une table

L'équipe a également montré la manière de rejoindre une table :

- Si la partie est publique, n'importe qui peut rejoindre la table
- Dans le cas d'une partie privée, sur invitation avec une notification

Toutefois le client a exprimé une réticence face au système envisagé par l'équipe après discussion avec le référent technique. En effet, le client souhaiterait un système d'invitation expirant correctement, et non expirant en début de journée.

2.3 Consultation de tables - administrateur

L'équipe a également pu montrer son système de consultation de tables, ainsi que les logs de messages.

Le client aimerait toutefois que la visualisation se fasse de manière plus minimaliste, et qu'il ne soit pas nécessaire d'ouvrir une pop-up pour chaque table (ce qui alourdit la gestion). Le mieux serait que tout se fasse en un clic.

L'équipe a également montré le système de filtre des tables, mais qui n'était pas encore parfaitement fini.

De même la suppression de partie était à compléter.

2.4 Création et suppression de comptes - administrateur

Une autre fonctionnalité démontrée a été la génération de comptes temporaires depuis l'interface administrateur. Toutefois le client trouvait les identifiants trop longs et complexes à réécrire pour les lycéens.

De plus, dans le même temps, le bannissement a été démontré, mais une légère coquille s'est glissée qui a empêché de montrer le bon fonctionnement du bannissement.

3 Discussion autour des futures POC

Enfin, une petite discussion entre l'équipe des jeux et le client s'est tenu concernant les jeux qui seraient intéressants à implanter pour une preuve de concept.

L'équipe des jeux a proposé quelques noms de jeux, comme la bataille navale, un puissance 4, ou encore un labyrinthe.

Le client semblait intéressé par les deux premières propositions, qu'il étudierait donc pour l'année prochaine.