

Réunion des deux équipes - 16 avril

Agora - équipe jeux

16 avril 2024

Participants

Nom	Prénom	Groupe
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
Ben Ahmed	Yacine	2
El Gharbaoui	Anass	2
Pille	Corentin	2
Sapin	Robin	2

Ordres du jour

- Présentation générale
- Communication réunion technique
- Exclusion d'un joueur
- Envoi en préproduction
- Fin de partie
- Gestion des logs
- Point documentation
- SonarQube

1 Présentation générale

La réunion a débuté avec l'équipe plateforme annonçant à l'équipe jeux qu'ils tiendraient une réunion avec le client le 7 mai pour leur dernier sprint.

Etant donné que l'équipe jeux aura fini ses sprints de développement, l'équipe plateforme a demandé si l'équipe jeux souhaitait assister à la réunion avec eux afin de faire une réunion globale avec le client.

Cette possibilité sera rediscutée sous peu après la sprint review du dernier sprint de l'équipe jeux.

L'équipe jeux a ainsi exprimé qu'elle était à la fin de son dernier jeu et que sa factorisation avançait, tout comme la rectification des erreurs scannées par SonarQube.

2 Communication réunion technique

De même, une discussion s'est tenue autour des réunions techniques, le référent étant dans l'incapacité de tenir des revues de code à cause de problèmes d'identifiants.

L'équipe plateforme a ainsi prévenu l'équipe jeux que les échanges bloquant la possibilité d'avoir un avis expert seraient remontés au client.

De plus l'équipe jeux a informé l'équipe plateforme que suite au dernier mail envoyé par le référent technique, elle était toujours en attente de rendez-vous et qu'elle les tiendrait au courant.

3 Exclusion d'un joueur

L'exclusion d'un joueur se présente sous deux conditions :

- Un ban de l'ensemble des tables de jeux
- Une exclusion de la table de jeu par inactivité signalée par un autre joueur

L'équipe jeux a expliqué à l'équipe plateforme la manière dont elle avait géré cela pour le moment en indiquant qu'il lui manquait les conditions d'exclusion pour bloquer le bouton concerné. L'équipe plateforme a exprimé son incertitude quant à l'implantation d'un timer/ scan vérifiant l'inactivité d'un joueur en fonction des jours définis par les paramètres de création de la table.

4 Envoi en préproduction

L'équipe jeux a également demandé à l'équipe plateforme d'envoyer son code en préproduction afin de pouvoir l'intégrer avant la fin de son sprint.

L'équipe plateforme a affirmé le faire dans les plus brefs délais.

5 Fin de partie

L'équipe plateforme a également exprimé son souhait de recevoir des notifications de fin d'une partie afin de lancer un timer pour supprimer le lendemain une partie de jeux.

Il s'agit donc d'un service à définir pour l'équipe jeux.

6 Gestion des logs

L'équipe des jeux a également précisé à l'équipe plateforme que les logs demandaient seulement l'identifiant de la partie pour récupérer les logs associés, et non un identifiant de jeux et un identifiant de partie.

L'équipe plateforme s'est vue également informée de la correction de ce bug que provoquait cette incompréhension.

7 Point documentation

L'équipe plateforme a également rappelé avoir partagé sa documentation sur le canal de discussion. L'équipe jeux a confirmé l'avoir parcourue et exprimé que la manière d'écrire était similaire d'un point de vue descriptif.

Etienne BINGINOT a également demandé s'il pouvait se charger de la documentation des objets techniques du projet (comme Docker, Grafana, etc), ce que la plateforme a confirmé.

8 SonarQube

Les deux équipes ont enfin débattu sur l'endroit de la présence d'une instance SonarQube. En effet, il se posait la question de savoir si l'instance SonarQube devait être configurée sur la branche de préproduction et être commune aux deux projets, ou avoir deux instances séparées sur les branches de développement.

Toutefois les deux côtés présentaient leurs inconvénients : sur les branches de développement, cela pouvait être lourd, tandis que sur la branche de préproduction, les tests seraient plus difficiles à suivre.

Après contact avec M. Macadré il a été décidé de se baser sur 2 instances SonarQube.

L'équipe jeux a également donné une commande à l'équipe plateforme leur permettant de suivre leur coverage via PHPUnit.