

# Réunion de présentation début de la STB au client

10 Novembre 2023

## 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

## Ordres du jour

- Présentation du début de la STB
- Discussion sur les jeux à implémenter
- Débat sur l'aide apportée au joueur
- Questions sur les tableaux d'exigences de la STB

## Table des matières

<b>1</b>	<b>Présentation du début de la STB</b>	<b>3</b>
1.1	Définition de STB . . . . .	3
1.2	Présentation du diagramme des cas d'utilisation d'une partie de jeu en cours . . . . .	3
1.3	Gestion des droits des différents acteurs . . . . .	3
1.4	Discussion sur la boîte noire entre les deux projets . . . . .	4
<b>2</b>	<b>Discussion sur les jeux à implémenter</b>	<b>4</b>
2.1	Discussion sur les jeux à implémenter . . . . .	4
2.2	Idées de jeux à essayer pour compléter la Bibliothèque de jeux . .	4
<b>3</b>	<b>Débat sur l'aide apportée au joueur</b>	<b>4</b>
3.1	Première solution . . . . .	5
3.2	Seconde solution . . . . .	5
<b>4</b>	<b>Questions sur les tableaux d'exigences de la STB</b>	<b>5</b>
4.1	La clarté de la documentation et les documents à fournir . . . . .	5
4.2	La durabilité et la maintenabilité du code . . . . .	6
4.3	Les interfaces ergonomiques et accessibles . . . . .	6
4.4	La portabilité de l'application . . . . .	6

# 1 Présentation du début de la STB

## 1.1 Définition de STB

Une STB (Spécification Technique des Besoins) comporte différentes sections exposant le contrat liant client et équipe de développeurs. On peut notamment y retrouver l'objet du projet, et différents tableaux d'exigences (fonctionnelles, d'interface, de qualité).

## 1.2 Présentation du diagramme des cas d'utilisation d'une partie de jeu en cours

Premièrement, une partie des exigences fonctionnelles a été présentée. Ces exigences définissent les attendus concernant le fonctionnement de l'application web. Cette partie se présente pour l'instant sous la forme d'un diagramme des cas d'utilisation, déterminant les acteurs et les cas d'utilisation lors d'une partie de jeu - qu'importe ce dernier.

Le diagramme initial comportait les acteurs "Joueur", "Administrateur" et "Spectateur". L'équipe de développeurs questionnaient également la place de l'"Initiateur" d'une partie dans les acteurs, dépendamment des droits qu'il pouvait avoir sur une partie.

## 1.3 Gestion des droits des différents acteurs

Ainsi nous avons pu préciser le rôle de certains acteurs et leur impact sur une partie, comme notamment l'"initiateur" d'une partie. Un initiateur est donc un joueur comme les autres du point de vue d'une partie. L'initiateur n'intervient que lors du lancement d'une partie, ce qui n'est pas géré dans la partie Bibliothèque de jeux et gestion d'une partie.

De même, nous avons remis en cause l'acteur "administrateur" (ainsi que le "modérateur") et sa présence dans ce diagramme, puisqu'un administrateur n'a pas d'effet direct sur une partie : en cours de partie, si l'administrateur/un modérateur joue, il le fera sur son compte personnel. De plus, si une action doit être menée pour fermer une partie ou exclure un joueur, celle-ci se fera du côté du site et non via la partie directement. La partie de jeu lancée se contente de récupérer les informations à partir de la base du site. Toutefois, si un joueur est exclu, une campagne de recrutement peut alors avoir lieu en l'attente d'un nouveau joueur où les scores seront sauvegardés.

Les termes modérateurs et administrateur ont ainsi été discutés et distingués : un modérateur a le droit d'exclure un joueur et mettre fin à une partie, mais n'a pas le droit d'inclure un nouveau jeu à l'application web. Ceci est le rôle de l'administrateur.

Il a ensuite été discuté le rôle du "Spectateur" notamment son implication dans le chat de discussion. Cet espace d'échange est réservé uniquement aux joueurs, le spectateur doit se contenter d'observer les plateaux en cours sans intervenir. Le cas contraire risquerait de dévoiler le jeu de certains joueurs ou envahir la partie en donnant des conseils aux joueurs.

Enfin, nous avons évoqué la place du joueur une fois que celui-ci a fini sa partie mais pas les autres joueurs. Dans ce cas, un joueur restera joueur, il perd seulement sa place dans l'ordre des tours, mais peut toujours participer au chat de discussion.

#### **1.4 Discussion sur la boîte noire entre les deux projets**

A l'issu des discussions précédentes, il a été mis en avant qu'il était nécessaire de connaître les entrées et sorties que ce soit du côté site pour l'autre équipe, ou côté jeux du côté de l'équipe présente ici. Afin de poursuivre notamment pour les tests des jeux, il sera donc nécessaire de créer un module pour simuler des joueurs.

## **2 Discussion sur les jeux à implémenter**

### **2.1 Discussion sur les jeux à implémenter**

Le client communiquera sous peu la liste des jeux que l'équipe de développeurs devra implémenter. Cependant, chaque développeur est libre de proposer des jeux qui seront évalués en fonction de leur difficulté d'implémentation.

### **2.2 Idées de jeux à essayer pour compléter la Bibliothèque de jeux**

Dans cette liste figureront également des jeux qui seront utiles pour factoriser des éléments présents dans les différents types de jeux et permettre d'implémenter plus facilement des jeux. La factorisation est un objectif essentiel de la partie Jeux du projet AGORA.

Certains noms de jeux sont ressortis comme Splendor ou 7 Wonders et le client a conseillé de faire un tour sur la plateforme Board Game Arena.

## **3 Débat sur l'aide apportée au joueur**

Différentes solutions ont été présentées sur la façon de présenter les règles du jeu et les différentes fonctions présentes sur chaque jeu aux joueurs.

### 3.1 Première solution

Le client a évoqué la possibilité de développer une petite explication graphique du jeu avant la partie, sous forme d'animation potentiellement. Le but est, si ce n'est de développer, au moins préparer le code pour cette possibilité et ne pas bloquer complètement cette option.

### 3.2 Seconde solution

L'équipe de développeurs a évoqué la possibilité de développer une aide interactive, qui consisterait en une note explicative d'un élément si la souris du joueur reste positionnée dessus par exemple. Cette aide serait activable ou désactivable dans le profil du joueur dans ses paramètres de jeu, mais cette solution demanderait d'en discuter avec l'équipe de développeurs gérant la base du site. Il a également été évoqué l'apparition d'une pop up pour demander au joueur s'il a besoin d'explication s'il s'agit de la première partie à laquelle il participe sur ce jeu.

Cette solution serait cumulable avec la solution précédente, mais les solutions doivent au moins être pensées et réfléchies. De plus, les règles de chaque jeu figureront dans un pdf présent sur le site.

## 4 Questions sur les tableaux d'exigences de la STB

### 4.1 La clarté de la documentation et les documents à fournir

L'un des grands objectifs de ce projet est notamment la production d'une documentation claire et détaillée pour que de futurs intervenants puissent agir en sachant exactement comment fonctionne la bibliothèque de jeux. Ils ne doivent pas avoir de difficulté à voir comment le code marche. Etant donné que le projet consiste à coder la bibliothèque de la manière la plus large possible, il faudra expliquer les différents éléments factorisés et comment agrémenter les fonctions développées.

Les documentations à fournir sont donc :

1. Une explication sur comment ajouter un jeu au projet
2. Une explication sur la façon d'utiliser la bibliothèque et ajouter de nouvelles fonctions
3. La manière de programmer un jeu - ce dont on a besoin dans les grandes lignes, d'après notre expérience
4. Des explications sur chaque jeu réalisé.

Les trois premiers documents sont les plus essentiels à développer car ils constitueront un guide pour les développeurs nous succédant sur le projet.

## **4.2 La durabilité et la maintenabilité du code**

Le principal objectif sur ce point est de rendre le code modulaire et facilement corrigeable en cas de passage d'une fonction à un état déprécié. Autrement dit pouvoir changer rapidement et efficacement certaines données si nécessaires, ce qui le rendrait plus durable et maintenable dans le code.

## **4.3 Les interfaces ergonomiques et accessibles**

De la même manière que le point précédent, celui-ci figurait dans la première version du tableau des exigences formulés par le groupe, néanmoins il était nécessaire de préciser ces termes pour rendre ces exigences testables à terme.

Cependant, les exigences concernant l'ergonomie et l'accessibilité ne sont pas facilement formulables étant donné que cela dépendra des propositions d'interface faites par l'équipe du projet au client. Il est cependant à noter que le point essentiel ici est de faciliter au joueur son expérience.

De plus, le client a conseillé à l'équipe de se renseigner sur les plateformes existantes actuellement comme Board Game Arena en regardant leur gestion sur certains jeux.

## **4.4 La portabilité de l'application**

Le dernier point abordé était la portabilité de la plateforme, afin de savoir quelles plateformes devaient porter l'application web. Il a ainsi été discuté de la portabilité sur téléphone et tablette, en plus de l'ordinateur, comme proposent la plupart des applications similaires à ce que peut proposer ce projet. Ce n'est pas la priorité toutefois, mais il serait dommage de passer à côté de nos jours, puisque beaucoup de personnes peuvent accéder facilement via téléphone ou tablette à la plupart des sites web.