

Compte Rendu de réunion de lancement AGORA-3 V1

19 Octobre 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
Ben Ahmed	Yacine	2
Brahimi	Sid Ahmed	2
Cherfi	Mohamed	2
El Gharbaoui	Anass	2
Nassalang	Michel	2
Pille	Corentin	2
Sapin	Robin	2

Ordres du jour

- Présentation de la plateforme
- Organisation du travail
- Fonctionnalités attendues

Table des matières

1	Présentation de la plateforme	3
1.1	Aspect général	3
1.2	Versions antérieures et actuelles	3
2	Organisation du travail	3
2.1	Découpage	3
2.1.1	Premier découpage :	3
2.1.2	Second découpage :	3
2.2	Preuves de concept	3
2.3	Contact avec le client	4
2.4	Technologies utilisées	4
3	Fonctionnalités attendues	4

1 Présentation de la plateforme

1.1 Aspect général

Agora est une plateforme de jeux de plateau en tour par tour, sous forme d'application web. Le but est de permettre à des personnes qui ne sont pas physiquement dans la même pièce de pouvoir jouer à un jeu de plateau tour par tour de façon asynchrone (chacun peut se déconnecter à volonté et revenir pour jouer).

Un espace dédié à la communication entre les personnes présentes sur le plateau de jeu est également disponible.

1.2 Versions antérieures et actuelles

Une première version a été développée avec un framework peu fonctionnel. La version actuelle est développée en PHP avec le framework Symfony mais dans une version vieillissante. Il est donc nécessaire de mettre à jour la plateforme vers la nouvelle version de Symfony. Nous allons donc repartir de zéro et réécrire l'intégralité de la plateforme, tout en ayant accès aux anciens codes sources, documents, etc.

2 Organisation du travail

2.1 Découpage

Etant donné le nombre important de personnes impliquées dans le développement de la plateforme, il a été prévu de découper le travail. Il reste à déterminer entre les découpages suivants celui qui sera utilisé :

2.1.1 Premier découpage :

Un premier groupe (7 ou 8 personnes) se concentrent sur le développement de la plateforme qui accueillera les jeux, tandis que l'autre groupe développera la bibliothèque des jeux.

Dans ce cas, il faudra dans un premier temps une interface sommaire permettant de faire le lien entre les deux projets et donc de réaliser des tests.

2.1.2 Second découpage :

Mettre les deux groupes travaillant sur le projet en concurrence afin de prendre la meilleure plateforme des deux.

2.2 Preuves de concept

Quel que soit le découpage retenu, il faudra donc réaliser des preuves de concept pour implanter des jeux sur notre application web afin de nous préparer au développement. Ces preuves de concept permettront de montrer au client

une application avec un jeu fonctionnel pour avoir une démonstration du site, s'assurer que les besoins du client sont respectés.

2.3 Contact avec le client

Pour montrer au client que le projet avance, il a été décidé de faire des réunions à minima toutes les deux semaines. Le but est de travailler en méthodologie Agile. La durée d'un sprint devrait être de deux semaines lors de la phase de développement.

Afin de faciliter les échanges avec le client, une personne devra être nommée responsable client et, lorsque le client est contacté tous les autres membres du groupe seront mis en copie afin de s'adapter le plus rapidement possible.

2.4 Technologies utilisées

Etant donné qu'un intervenant extérieur, expert en PHP et Symfony, pourra éventuellement nous aider, il est préconisé d'utiliser le framework Symfony dans notre développement. Nous sommes toutefois libres d'utiliser d'autres frameworks.

Les documents seront de préférence rédigés en LaTeX et les présentations en Beamer.

La réalisation du projet se fera par des outils de collaboration et échange de code comme Git, mais aussi en utilisant des technologies de conteneurisation comme Docker et d'intégration continue comme SonarQube.

3 Fonctionnalités attendues

Le but du projet est d'avoir impérativement une application web fonctionnelle pouvant accueillir les jeux développés.

Il faudra aussi qu'il comporte une interface administrateur pour pouvoir mettre fin à une partie, supprimer des joueurs d'une partie ou en ajouter.

Il faudra faire en sorte que le site puisse correctement être utilisé par les personnes avec des smartphones ou tablettes.

Nous pourrons aussi faire en sorte que les jeux soient en live, c'est à dire un système où chaque joueur joue de façon synchrone (élimination quand le joueur se déconnecte du site, temps de jeu limité pour chaque tour, etc).

Afin de permettre aux futures personnes travaillant sur la plateforme de la prendre en main plus facilement, il sera impératif de réaliser une documentation propre. Elle devra expliquer le fonctionnement du site de façon générale, les différents composants du site, les différents jeux, mais également comment

ajouter simplement un jeu à l'application web.

Ainsi le code devra facilement être réutilisable pour que nos successeurs puissent développer facilement les jeux de leur choix, et qu'ils puissent efficacement rajouter des fonctionnalités.