

# Réunion intégration jeux-plateforme du sprint 4

Agora - équipe jeux

19 mars 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
Yacine	Ben Ahmed	2
Sid Ahmed	Brahimi	2
Michel	Nassalang	2
Corentin	Pille	2
Robin	Sapin	2

## Ordres du jour

- Point d'avancement des deux équipes
- Documentation
- Point sur la CI/CD
- Gestion des merges sur les branches pré-production et production

# 1 Point d'avancement des deux équipes

## 1.1 Equipe plateforme

L'équipe plateforme rencontre actuellement un conflit concernant la modification d'architecture de l'équipe jeux (qui consistait à la réalisation d'un dossier app regroupant tous les fichiers de l'application). Cependant, avant cette modification, il n'y avait pas de soucis pour lancer un jeu depuis la plateforme, et pour pouvoir y jouer.

L'équipe plateforme doit donc régler les conflits actuels, puis tester une nouvelle fois l'ensemble et la liaison entre les deux groupes. Une fois cela fait, l'équipe plateforme pourra merge sur pre-prod et sur prod.

## 1.2 Equipe jeux

L'équipe des jeux en est quant à elle à la finition de son 3ème jeu et à la réalisation de son dernier.

L'équipe attend ainsi la résolution des conflits du côté plateforme pour pouvoir envoyer leur nouvelle version sur pré-production.

## 1.3 Réunion globale

Un point d'accord a également été fait sur la tenue d'une réunion avec le client et les deux équipes jeudi 28 mars à 10h45, un mail a été envoyé au client pour lui confirmer la tenue de cette réunion.

# 2 Documentation

La documentation a également été un point abordé étant donné que les solutions proposées ne convenaient pas à tout le monde.

Contrairement à ce qui a pu être évoqué à la dernière réunion, le fait de faire une documentation pour l'ensemble des deux groupes n'a pas convaincu l'équipe des jeux.

L'équipe plateforme trouve plus logique d'avoir une documentation regroupant l'ensemble de la description de la manière d'intégrer un jeu à la plateforme, et la description de la bibliothèque de jeux.

A contrario, l'équipe des jeux trouve que cela rendrait la documentation imposante et qu'il serait plus propre sémantiquement de séparer la description de la bibliothèque de jeux et la manière d'intégrer un jeu à la plateforme.

La question a donc été posée au client pour trancher cette conversation. Dans tous les cas, la documentation a été commencée par l'équipe des jeux de son côté et pourra être partagée si besoin.

### **3 Point sur la CI/CD**

L'équipe plateforme est également confrontée à un échec constant de leur pipeline. En effet à cause de l'ajout de l'utilisateur venant de la plateforme, les tests unitaires concernant les jeux échouent.

Pour régler cela, il faudrait changer l'utilisation des `GameUser` dans les tests pour le remplacer par l'utilisateur de la plateforme.

### **4 Gestion des merges sur les branches pré-production et production**

L'équipe des jeux a rappelé qu'il était nécessaire en méthodologie agile de fournir une version à chaque fin de sprint sur pré-production, et production également pour pouvoir tester l'intégralité.

L'équipe plateforme souhaite quant à elle améliorer la communication afin de régler plus rapidement les problèmes qu'elle a pu rencontrer.

Les deux équipes se sont donc mises d'accord pour que l'ensemble des personnes utilisent davantage les canaux de discussion, notamment si un souci est rencontré ou si des modifications doivent être effectuées concernant les deux équipes.