

Réunion de présentation de la STB au client

30 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 de la STB
- Autres questions

Table des matières

1	Présentation de la STB	3
1.1	Remarques du client	3
1.2	Questions posées au client sur la STB	3
2	Autres questions	3
2.1	La place du spectateur	3
2.2	Discussion sur les technologies à employer	4
2.3	Preuve de concept	4

1 Présentation de la STB

1.1 Remarques du client

Lors de la réunion qui s’est tenue le 30 novembre 2023, le client nous a fait part de ses remarques après le partage des STB fournies par l’équipe de développement.

Il a toutefois précisé que ces remarques n’étaient pas exhaustives étant donné que le temps lui manquait pour étudier complètement ces documents.

La première remarque concernait le lexique et les terminologies. En effet, des définitions se retrouvaient pour toutes les STB, il aurait donc été plus judicieux de regrouper les définitions communes dans la STB générale. De plus, certaines notions étaient peu claires lors de l’explication, bien que le principe de base ait été compris.

La seconde remarque concernait seulement la mise à l’échelle de certaines images présentes sur les documents. En effet, la dimension dépassait parfois les STB lors de la transformation du document en PDF.

1.2 Questions posées au client sur la STB

L’équipe de développement a également posé des questions au client concernant certains jeux afin de vérifier le comportement attendu.

Il a ainsi été précisé pour le Splendor que si aucune action n’était possible, le tour du joueur serait passé. Il peut être intéressant d’étudier la probabilité et la possibilité de ce cas.

De plus, pour le Splendor également, les jetons Joker sont utilisables immédiatement. Il n’y a pas besoin d’acheter la carte réservée au préalable pour l’utiliser.

Concernant Glenmore, il a également été précisé que lors d’une partie à 2 ou 3 joueurs, le dé constituant un joueur à part entière en ce cas, le serveur était en charge de le lancer (et non un joueur désigné).

2 Autres questions

2.1 La place du spectateur

D’autres points ont également été abordés, notamment la place du spectateur sur la plateforme. Un spectateur est un joueur connecté à son compte, mais qui ne fait pas d’une partie dont il veut seulement consulter l’état. Un spectateur n’a donc pas de rôle particulier, puisqu’il n’agit pas sur la partie en cours, ni n’intervient dans le chat, toutefois il est bien présent.

Il a également été discuté la manière de rafraîchir la page pour un spectateur. En effet la différence principale entre un jeu au tour par tour et en live concerne le rafraîchissement de la page. Quand le tour par tour est rafraîchi à un instant donné, le live est rafraîchi de manière continue.

De ce fait, étant donné que le live est encore seulement à envisager, deux options s'offrent à l'équipe de développement sur ce point :

- La première solution consiste à fournir systématiquement au spectateur ce que le serveur reçoit.
- La seconde solution serait de renvoyer une "photo" au spectateur, un état figé à un instant donné de la partie.

Pour le moment, l'équipe souhaiterait poursuivre sur la première option. Il serait donc possible d'enlever la demande de la liste des spectateurs de la "boite noire" reliant les deux groupes, étant donné qu'il serait seulement nécessaire de savoir qu'il y a une connexion pour donner cette vue.

2.2 Discussion sur les technologies à employer

Il a également été évoqué l'utilisation de technologies particulières, qui n'ont pour l'heure pas été tranchées avec l'autre équipe de développement d'Agora (s'occupant de la plateforme). Ces technologies concernent notamment le choix de la gestion de base de données (MySQL, sous licence désormais, ou MariaDB, open-source) et l'utilisation ou non d'un framework comme React (contre-indiquée par le référent technique).

Le client souhaite instaurer une discussion avec l'autre équipe afin de connaître leur point de vue sur la question, mais aurait tendance à préférer la solution open-source concernant les bases de données, et suivre ce qui est préconisé par le référent technique concernant l'utilisation d'un framework front comme React. Ce point sera donc encore à déterminer clairement.

2.3 Preuve de concept

Enfin, un dernier point abordé a été la production d'une preuve de concept, et notamment sur quel jeu la faire. L'équipe a proposé de faire la preuve de concept sur le jeu "6 qui prend", ce que le client trouve raisonnable. Il a toutefois été discuté de faire un visuel relativement simpliste pour la preuve de concept, étant donné que ce jeu peut nécessiter un minimum d'animation. Le but de la preuve de concept est de vérifier que la proposition d'architecture fonctionne.

La preuve de concept serait à fournir pour fin janvier, où aura lieu la revue de lancement marquant le début de la phase de développement.