

Réunion intégration jeux-plateforme du sprint 1

Agora - équipe jeux

20 février 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
Anass	El Gharbaoui	2
Michel	Nassalang	2
Corentin	Pille	2
Robin	Sapin	2

Ordres du jour

- Point d'avancement des deux équipes
- Mise à jour des données à chaque nouveau jeu
- Point sur la CI/CD
- Configuration d'outils de monitoring

1 Point d'avancement des deux équipes

1.1 Point d'avancement équipe plateforme

Jusqu'à présent, l'équipe plateforme a géré l'inscription, la connexion d'un utilisateur, l'affichage des tables de jeu, s'inscrire à une table de jeu, et enfin la connexion à un jeu à partir d'une table. C'est donc ici que l'équipe plateforme va appeler le service fourni par l'équipe des jeux.

Lorsque l'intégration du service à leur code sera faite, ils pusheront sur preprod.

1.2 Point d'avancement équipe des jeux

Du côté de l'équipe des jeux, un jeu a été produit, sa version complète suivra sur preprod, et un deuxième jeu en version fonctionnelle est en cours de finition. Ainsi, en mettant sur preprod, la plateforme pourra y accéder, et une fois l'intégration finie, le code partira sur prod.

2 Mise à jour des données à chaque nouveau jeu

2.1 Intégration et développement de la boîte noire

Jusque là, l'équipe jeux avait mis en place un utilisateur de test pour les jeux. A présent, l'équipe plateforme a remplacé dans la classe GameManagerService le GameUser de test, par la classe User, qui représente un utilisateur venant de la plateforme.

2.2 Appel des contrôleurs des jeux

L'équipe jeux ne pouvant pas généraliser un contrôleur pour l'ensemble des jeux à cause des trop nombreuses spécificités des jeux, l'équipe plateforme doit recourir à des labels représentant les jeux actuellement sur la plateforme. Cela leur permettra de rediriger sur la route correspondante. Une fois redirigé, GameManagerService prendra le relai côté jeux.

L'équipe jeux a également proposé de fournir un service qui, à partir d'un label désignant un jeu, renvoie le nombre minimum de joueurs, le nombre maximum, et la route sur laquelle il faut rediriger.

Il est toutefois nécessaire de compléter les labels des jeux à la main.

2.3 Temps d'inactivité

Concernant le temps d'inactivité, une discussion a eu lieu entre les deux équipes. L'équipe plateforme peut fournir à l'équipe jeux un service qu'il faudra appeler à chaque action réussie d'un joueur pour remettre à zéro le temps d'inactivité.

3 Point sur la CI/CD

3.1 CI/CD actuelle

L'équipe des jeux a mis en place une CI/CD qui lui est propre mais qui ne porte que sur sa branche de développement, comme convenu avec M. Macadré.

L'équipe plateforme quant à elle n'a pas encore de CI/CD ni de tests prévus de son côté. Lorsque Robin aura fini sa branche, l'équipe plateforme aura accès à la CI/CD de l'équipe jeux étant donné qu'il a récupéré le code que l'équipe jeux a mis sur preprod.

3.2 Complétion de la CI/CD

Toutefois comme dit précédemment, la CI/CD doit également être effectuée du côté plateforme. Pour cela, l'équipe plateforme peut s'intégrer aux fichiers de l'équipe jeux afin d'éviter des chevauchements, notamment de nommage.

L'équipe jeux a fait un déploiement automatique sur serveur de développement, l'équipe plateforme peut le reprendre et s'inspirer il faut seulement configurer le SSH entre la CI/CD et le serveur (git clone sur le serveur auparavant).

4 Configuration d'outils de monitoring

4.1 Pallier aux problèmes d'HTTPS

Pour pallier à des problèmes de configuration d'HTTPS de Mercure, l'équipe jeux a mis en place un reverse proxy, comme discuté avec le référent technique. Cette solution ne change rien aux conteneurs existants et ne fait qu'en rajouter un nouveau.

4.2 Outils de monitoring

Profitant de cet ajout, l'équipe jeux a également configuré des outils de monitoring tels que Prometheus et Grafana, ou encore Elastic Search, pour surveiller les informations du serveur, les temps de réponse, etc. Cela mène à avoir deux docker compose : un léger, l'autre complet.

4.3 Serveur web

L'équipe jeux a également mis en place un serveur Caddy, comme discuté avec le référent technique, pour éviter d'utiliser le serveur web local de Symfony, qui n'est pas adapté pour le déploiement.

Ce faisant, le conteneur Symfony est devenu un conteneur PHP, et il n'y a pas besoin d'Apache, un conteneur Caddy a été ajouté.

Ces modifications sont encore sur la branche de développement des jeux,

mais une version propre des configurations arrivera lors du push des livrables sur preprod du côté des jeux.