

Réunion pour le déploiement de la plateforme Agora

5 février 2024

Participants

Nom	Prénom	Groupe
Macadré	Bruno	Support Technique
Binginot	Etienne	1
Mazuy	Axelle	1
Van Liedekerke	Florian	1

Ordres du jour

- Discussion sur les serveurs pour le déploiement
- Discussion sur la mise en place de la CI/CD
- Autre

Table des matières

1	Discussion sur les serveurs pour le déploiement	3
1.1	Différenciation des branches de développement	3
1.2	Serveur de test commun	3
1.3	Serveur de production	3
2	Discussion sur la mise en place de la CI/CD	4
2.1	Mise en commun du fichier pour la CI	4
2.2	Serveur SonarQube	4
3	Autre	4
3.1	GitLab	4
3.2	Maintener Git	4

1 Discussion sur les serveurs pour le déploiement

1.1 Différenciation des branches de développement

Après discussion entre l'équipe des jeux et M.Macadré, et en retour des soutenances, il a été rediscuté de la séparation des branches de développement entre la plateforme et les jeux.

Ainsi, contrairement à ce qui avait été acté en sortie de réunion avec le référent technique, étant donné la situation, il serait préférable que chaque équipe ait sa branche de développement pour ne pas se marcher dessus lors du développement.

On aurait donc 2 serveurs de développement : un serveur pour le développement des jeux et un serveur de développement pour la plateforme.

L'intérêt est également afin d'avoir un livrable à montrer au client en fin de sprint (notamment côté jeux) sans être impacté par des modifications de l'autre équipe.

Du côté de l'équipe des jeux, la boîte noire qui a été créée afin de réaliser les tests, ne sera pas push sur le Git sur le serveur de test/pré-prod, mais restera sur le serveur de développement des jeux.

1.2 Serveur de test commun

Toutefois, cela nécessite de réaliser l'intégration en effectuant des merges (et uniquement des merges, pas de push) sur le serveur de test/de pré-production.

S'il y a des retours et modifications à apporter lors des tests, alors les correctifs seront apportés sur la branche de développement spécifique (plateforme ou jeux).

L'objectif est donc d'avoir un merge par sprint sur la branche de test/pré-prod correspondant à un livrable.

1.3 Serveur de production

Le serveur de production serait inchangé par rapport à ce qui a été prévu à l'origine, donc si les tests passent en pré-production, l'ensemble peut être envoyé en production.

2 Discussion sur la mise en place de la CI/CD

2.1 Mise en commun du fichier pour la CI

Le fichier pour la CI sera fortement partagé entre les deux groupes, il faudra donc veiller à ce qu'il reste cohérent pour les deux groupes et qu'il n'y ait pas de conflits.

Du côté des jeux, l'équipe aura une CI simplifiée puisqu'elle gèrera uniquement ce qui concerne le développement des jeux, sans se soucier réellement de l'intégration.

A partir de la branche de test, c'est donc au groupe plateforme de réaliser la CI/CD.

2.2 Serveur SonarQube

Il a également été discuté de la mise en place d'un serveur SonarQube, plutôt qu'une image Docker SonarQube.

M. Macadré a insisté sur le fait qu'un serveur SonarQube permettrait de sauvegarder les logs et donc de voir l'évolution (notamment de la couverture de test) au fur et à mesure de l'avancement du projet.

L'équipe en charge des jeux est favorable à la mise en place d'un serveur SonarQube.

Il sera donc nécessaire d'avoir également une réponse sur l'utilité d'un serveur SonarQube par l'équipe plateforme.

Si un serveur SonarQube est accepté pour les deux équipes, alors il y en aura un seul pour l'ensemble du projet, et non pas un serveur par équipe.

3 Autre

3.1 GitLab

Le serveur GitLab possède une registry Docker. M. Macadré a donc conseillé son utilisation afin d'y stocker nos images Docker pour faciliter la mise en place de la CI/CD.

Afin d'y accéder, il faut s'authentifier à l'aide d'une clé.

3.2 Maintenir Git

Il sera également nécessaire que M. Macadré et les représentants de l'équipe en charge de la plateforme puissent convenir des mainteners Git dans leur équipe.