

Compte-Rendu Réunion n°4

9 Novembre 2016 / 14:00-16:00

Réunion de l'équipe PFA

PARTICIPANTS : TOUTE L'ÉQUIPE DE PFA

SECRÉTAIRE : ELODIE FENG

Sujet de la rencontre :

Définition des premières User Stories & Conventions

La réunion nous a permis de commencer à organiser le travail dans le tableau de bord Kanban et de parler de technologies que nous pourrions utiliser pour réaliser certaines tâches pointues. Nous avons passé la majeure partie de la réunion à déterminer les éléments du Product Backlog et à essayer de les diviser en UserStories. Nous avons ensuite parlé des conventions de codes que nous souhaitons adopter.

- Création et inscription des membres sur notre tableau de bord sur kanboard.ipb.fr

Technologies

- **Boost** : Bibliothèque utile pour manipuler les textures (vues comme un ensemble de points). Il existe de nombreux outils que l'on pourra utiliser (geometry, mais aussi pour gérer la ligne de commande)
 - > Avant de coder un truc, vérifier que ça n'existe pas déjà dans cette bibliothèque !
 - En plus elle est pratique à importer (par besoin de linker à la compilation)
 - > On va convertir les SVG en Boost (la conversion inverse est déjà faite dans la bibli)
- Le plug-in que nous développerons va s'appuyer sur les fonctions de l'**API Inkscape**. D'après Adrien, elle est mal documentée et semble assez restreinte en terme de fonctionnalités. Il semblerait que l'on puisse utiliser n'importe quel langage, dont Python.
- **SVG++** est une aide au parser (SVG vers Boost)

Questions sur la demande du client

- À revoir avec le client, mais pour le moment on fait l'**hypothèse** qu'on va packer **plusieurs fichiers SVG contenant une seule forme chacun**, et qu'on ne traitera pas les trous.
- Est-ce que le plug-in doit/peut contenir un explorateur de fichiers pour choisir les fichiers à envoyer depuis Inkscape ? Ou est-ce que cela brise l'« indépendance » du plug-in ?
- Quelle sortie du programme ? Cela ouvre (enregistre?) le fichier SVG dans Inkscape ? Souhaite-t'on qqch au format de l'imprimante laser (pour aller plus vite, mais on perd en indépendance) ?

- De même, nous nous sommes interrogés sur l'aspect PERFORMANCE des algorithmes : rapidité et taux de compression. Mais est-ce qu'on fait des statistiques pour choisir (ou aider le client à choisir) les algorithmes les plus efficaces ?

Conventions de code & documentation

- La documentation se fera grâce à **Doxygen**, vue l'année dernière et commode car faite directement dans les commentaires du code.
- La question du **Wiki** reste à aborder car il faut voir en quoi cela diffère de la documentation prévue ci-dessus.
- La compilation sera gérée soit par **Cmake**, soit juste des **Makefiles** écrits à la main. Débat resté ouvert car tout le monde ne se dit pas à l'aise avec Cmake.
- **Astyle** est un outil qui aide à formater le code aux conventions choisies. Nous avons parlé ensemble des conventions et fournirons un document plus tard dans la soirée précisant tous ces détails. (CamelCase pour les noms de fonctions/variables en tous cas)

Les User Stories

Nous distinguons trois grands chantiers :

- 1- Le plug-in Inkscape
- 2- Le parser SVG->Boost
- 3- Les algorithmes de packing et leur comparaison

Nous avons tenté de fournir des **besoins fonctionnels** du client dans le product backlog et de séparer cela en plusieurs **UserStories** les plus proches possibles des critères INVEST.

Néanmoins, des incertitudes sur notre démarche subsistent car nous avons une grande tendance à aller directement vers des **aspects techniques**, et la dépendance (linéarité) entre les US est faible. De même il n'est pas certain que la taille des US soit toujours réaliste (1-2 semaines).

Le travail du groupe pour la semaine prochaine

- Se documenter, tous individuellement, sur des exemples de US, la norme INVEST, le langage C++, l'API Inkscape, le Wiki, ...
- Préparer l'entretien avec le responsable pédagogique pour éclaircir notre découpage des US.
- Préparer un entretien avec le client pour pondérer ensemble les US (affecter la Business Value)