

## Information sur le mandat

### 1. Quel est le mandat ?

L'objectif est d'organiser un événement Minecraft en local où les participants pourront s'affronter en PvP (joueur contre joueur) et ensuite discuter et créer des liens autour de musique, apéro et jeux de société.

---

### 2. Quel résultat est attendu ?

- Une partie PvP Minecraft.
  - Des moments de socialisation entre les joueurs après les parties lors de l'apéritif.
  - Une ambiance conviviale avec musique, apéro et éventuellement jeux de société.
- 

### 3. Suis-je capable de réaliser les tâches avec les informations actuelles ?

- La salle a-t-elle Internet ? Si non, il faudra louer un modem ou prévoir une solution réseau locale.
  - Y a-t-il des restrictions alimentaires pour adapter l'apéro et grignotages
- 

### 4. Quelles sont les ressources disponibles ?

- **Budget : 1'000 CHF** → ça couvre location de salle, matériel, modems, nourriture, boissons, décorations, etc.
  - Connaissance en modding, dont on se sert pour déjà adapter les mods entre eux, mais aussi connaissance en matériel informatique, pour éviter un modpack trop lourd à faire tourner.
- 

### 5. Quelle est la marge de manœuvre ?

- Adaptation du modpack pour éviter un modpack trop gourmand en ressources.
  - Location de matériel réseau.
  - Il faudra des boissons et de la nourriture.
- 

### 6. Qui faut-il informer de l'évolution des travaux ?

Tiziano Dimo – Project Manager

Mon rôle sera de distribuer les tâches entre les membres de mon équipe et moi.

## Planification du mandat

### Priorité du mandat

Garantir aux participants un confort, un cadre respectueux et un moment convivial à partager entre amis ou nouvelles connaissances. C'est pour ça d'ailleurs qu'on a prévu la nourriture, les boissons autour de cette partie minecraft, afin de faire plus qu'une simple « LAN » qu'on pourrait lancer au final chacun chez soi sur Discord.

### Outils de contrôle des tâches partielles

Afin d'assurer le bon déroulement de chaque étape du projet, plusieurs outils de contrôle sont mis en place :

- **Diagramme de Gantt :**  
Permet d'ordonner les tâches à partir de la date limite du projet et de planifier en rétroplanning.  
Cet outil facilite la gestion des dépendances, le suivi de l'avancement, et laisse une marge de sécurité avant le délai maximal pour anticiper les imprévus.
- **Trello :**  
Outils de checklist accessible par les organisateurs. Permet à tout le monde de pouvoir cocher les tâches accomplies au fur et à mesure, et d'en ajouter afin de garantir un bon suivi des tâches.
- **Procès verbal :**  
Résume les tâches accomplies le jour J afin d'assurer le bon déroulement et répartition des tâches. Permet de savoir ce qui a été fait et éviter de doubler certaines tâches. Permet de facilement informer le client et de garantir une confiance. Rédigé sur un document texte.

## Décision concernant le mandat

### Critères déterminants pour la décision

La prise de décision repose sur plusieurs critères :

#### 1. Plan matériel

Savoir si c'est possible de faire le projet sur le plan matériel et 'réel'.

Exemple : Est-ce que le PC qu'on va louer peut faire tourner le serveur et donc permettre aux participants de jouer sans trop de bug. Est-ce que la salle dispose d'internet, d'électricité.

#### 2. Plan économique

Savoir si le budget permet de faire notre événement. Réfléchir à éviter des coûts superflus.

Exemple : Éviter d'acheter une machine trop puissante qui coûterait plus cher, louer une salle trop cher alors qu'il y en a avec les mêmes spécificités qui coûteraient moins.

#### 3. Efficacité et optimisation

L'idée, c'est de calibrer les choix en fonction de ce que ça coûte, ce que ça offre, et de comparer les solutions trouvées pour différentes situations. Après quoi, plus qu'à mettre en place ce qui a été décidé

Exemple : Choisir plusieurs machines pour héberger le serveur. En sachant qu'on a besoin d'un bon processeur, mais pas d'une trop bonne carte graphique, on a comparé ces machines et on a choisi celle avec le processeur le plus adapté à l'hébergement local de serveur. Sinon ça peut être juste au niveau du choix de la salle et comparer toutes les salles qu'on a par rapport à ce qu'elles coûtent et ce qu'elles offrent dont on a plus ou moins besoin par rapport au cours.

## Compétence de décision

On décide en groupe.

Le chef de groupe tranche s'il y a divergences d'opinions trop importante.

---

## Justification de la décision

Avant toute prise de décision, il est nécessaire de :

1. **Définir clairement les besoins et les objectifs** du projet. Là pour notre cas on avait besoin d'un frigo pour les boissons, d'un pc pour le serveur local et d'assez d'électricité pour les PC de tous les participants.
2. **Comparer les différentes solutions** possibles selon les critères de faisabilité, de coût et d'efficacité, défini plus tôt. Dans notre cas, il fallait comparer les machines d'hébergement serveur, les salles qui avaient (ou pas) l'électricité ou encore les traiteurs qui pouvaient nous envoyer les marchandises dont on avait besoin pour le moins cher.

La décision retenue doit être **logiquement justifiée** par le fait que :

- Les **avantages** qu'elle apporte sont **supérieurs à ses inconvénients**.
  - Pour comparer on fait un tableau classique : Avantage / Inconvénient.
- Ses **points positifs** sont **plus significatifs** que ceux des autres solutions envisagées.
  - Là, on met côte à côte les tableaux de comparaisons

Pour résumer :

1. On définit ce qu'on veut
2. On définit ce qu'on peut avoir ou qu'on a
3. On se pose la question des avantages et inconvénients par rapport à ce qu'on a
4. On compare les avantages et inconvénients.
5. On prend la décision par rapport à ce qui marche le mieux par rapport à notre situation.

## Réalisation du mandat

### Conséquences d'une modification de la planification

Toute modification apportée à la planification peut avoir des répercussions plus ou moins importantes sur le déroulement global du mandat.

Si la modification **n'a pas été anticipée**, il peut être nécessaire de **revoir l'ensemble des délais** et d'ajuster certaines tâches pour maintenir la cohérence du projet.

Si on loue une salle pour se rendre compte à la dernière minute qu'il n'y a pas de frigo, on va être embêtés avec les boissons.

Certains aspects de la planification peuvent être **recalibrés facilement** afin de respecter le calendrier, le budget ou les ressources disponibles.

Pour le cas du frigos, on peut imaginer ramener une glacière, mais bon ça coutera de l'argent.

Cependant, d'autres éléments, s'ils sont négligés ou mal réévalués, peuvent entraîner **des retards considérables et une révision complète du budget**.

Si là on a une salle sans électricité, il faut carrément trouver une salle qui en a, et clairement déplacer l'événement.

Dans le cas de **modifications attendues** – c'est-à-dire des imprévus mineurs déjà envisagés dans la marge de sécurité – il suffit généralement de **reprogrammer la tâche concernée** et de **réajuster son positionnement** par rapport aux autres activités prévues.

Par exemple, ça peut être un mod du modpack qui est buggé et qui fait crash le jeu, y'a juste à revenir sur la version du modpack d'avant.

Dans l'idée, on fait attention à prévoir le plus gros, on évite d'oublier des informations, et pour ce qui peut inévitablement arriver, on planifie en fonction comme si c'était sûr que ces imprévus allaient arriver.

## Contrôle du projet

**Le travail effectué est-il contrôlé par une tierce personne n'ayant pas participé à la réalisation ?**

**Oui et non.**

**Oui**, dans le sens où on a besoin d'**avis externe pour se faire une idée plus objective de ce qui a fonctionné et ce qui n'a pas fonctionné**. Ce qui permet, pour de futurs projets ou pour celui en cours, de savoir ce qu'on garde et ce qu'on recalibre pour correspondre aux préférences globales des participants.

**Non**, car ça constitue plus des points de vue qu'un cahier des charge défini.

Dans notre cas, le cahier des charge a été établis par l'équipe de manière indépendante (donc le groupe 5).

C'est plus des conseils par rapport à comment devrait aller notre projet que de vrais ordre et de vraie directive données. En gros, la marge de manœuvre est extrêmement large.

---

**Faut-il prendre des mesures d'amélioration en fonction des erreurs constatées ?**

**Oui, dans la mesure du possible.**

Il y a des erreurs qui ne se corrigent pas vraiment, par exemple les exigences matérielles du modpacks ne peuvent pas être tant que ça changée à moins de totalement changer l'événement.

Mais on peut quand même alléger le modpack, donc on peut imaginer enlever des mods inutiles et permettre à plus de gens de jouer au modpack.

---

**La documentation est-elle mise à jour pour inclure les modifications apportées au projet ?**

Oui, parce que sinon au final on ne comprend pas vraiment le projet si on change tout sans rien dire.