

Projet Méthode agile

Introduction

L'équipe 2 se compose d'Ismaël ESSEDDIK, Guillaume FLAMME, Quentin GUINNEBAULT, Gabriel NOIRET, Guanyao XIE. En complément des cours d'initiation aux méthodes agiles de Michel DAVIOT, un projet informatique a permis de pratiquer ces méthodes.

Le projet a compté 3 jours de développement en salle.

L'objectif du projet informatique est de créer une interface permettant de gérer des projets :

- Ajouter un utilisateur
- Se connecter à un compte sécurisé
- Ajouter des projets
- Administrer des droits à d'autres utilisateurs inscrits

Ces tâches sont la principale demande, il s'agit de fonctions abouties lors de la présentation et le rendu du projet.

D'autres tâches ont été expérimentées :

- Ajouter de commentaires entre utilisateurs
- Initialiser le temps (début/fin) du projet
- Mise en place d'un backlog interactif
- Création d'un calendrier interactif

Ces tâches sont optionnelles et ne sont pas totalement finies lors de la présentation. Certaines ont été plus compliquées de ce que l'on avait prédit.

Nous utiliser une interface web pour avoir un réseau entre utilisateurs et de pouvoir utiliser une technologie associée.

Organisation

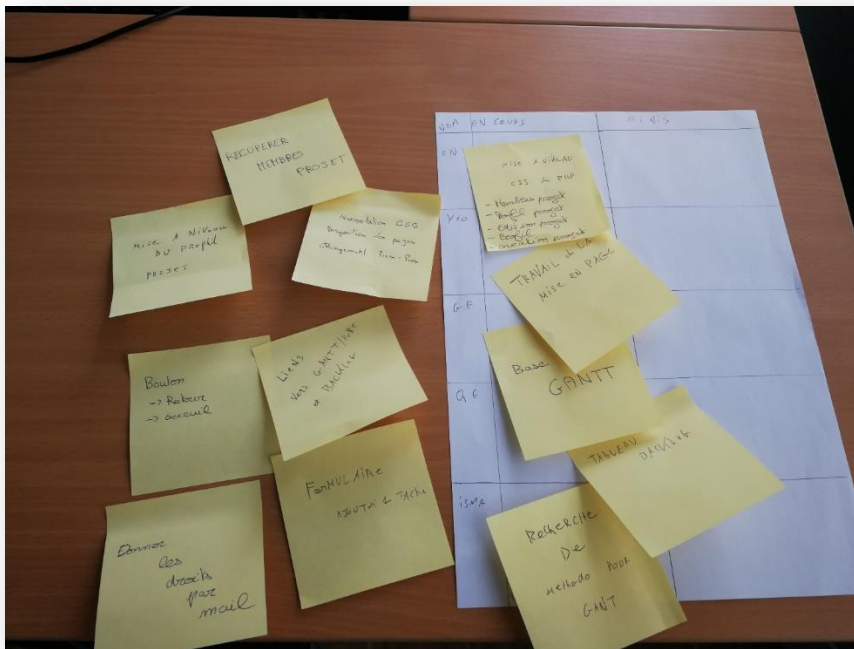
Lors de notre première réunion, nous avons évalué les compétences de chacun afin de constituer des sous-groupes de travail pour organiser nos stories. Suite aux décisions prises, nous avons départagé notre groupe de travail en 2 binômes :

- Gabriel et Guanyao ont travaillé l'interface du site,
- Quentin et Guillaume se sont chargés de la mise en place d'une base de données ainsi que l'écriture du script PHP.

Les matins avant de commencer nos stories, nous faisons une réunion pour définir les tâches des stories journalières. Une fois définies, nous les attribuons au binôme concerné, avec un ordre de priorité. Nous avons mis en place un backlog papier avec des tâches écrites sur des post-it

pour plus de clarté. Pour que chaque binôme ne soit pas isolé nous avons mis en place un système de présentation informelle à toute l'équipe pour que chaque membre puisse connaître chaque aspect du rendu. A la fin de la journée nous partageons nos codes sur GitHub. Nous faisons une réunion pour rendre compte de notre avancement en trois parties :

1. Avancement du projet
2. Difficulté rencontrée
3. Prévision des stories à venir



Nous avons gardé cette configuration tout au long du projet.

Cette méthode de projet nous permis d'avance chacun une liberté de création et de développement puisque chaque taches est faites par une seule personne. Elle favorise également la communication entre les membres.

Avec la méthode choisie, 'kanpan', nous avons évité de nous écartier du projet et de ne pas faire de hors projet

Déroulement du projet

Notre projet s'est déroulé sur 3 journées, nous avons choisi de faire un sprint par jour. A notre première réunion, nous avons définis une liste de stories à faire pour l'ensemble des trois sprints :

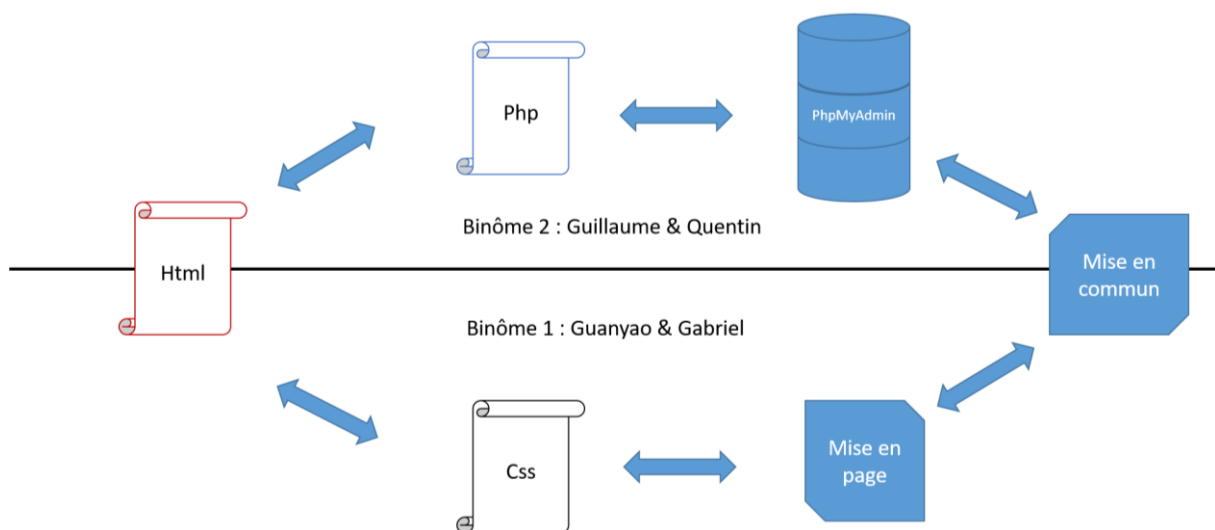
- S'inscrire dans la B.D.D
- Se connecter a une session, voir son profil et la liste des projets
- Modifier son profil

- Créer un projet
- Rejoindre un projet
- Mettre un commentaire
- Interagir avec le back log du jour
- Se déconnecter

Les sprints se sont déroulés de la manière suivante :

1. Sprint 1 du 30/03/2017

Nous avons abouti à une première présentation en fin de journée de la page d'accueil, de la page de connexion de l'utilisateur et des pages des profils et des projets sans fonctionnalité, mais la mise page n'était pas encore aboutie sur ces deux dernières.



2. Sprint 2 du 05/04/2017

Dans cette deuxième journée nous avons en partie essayé de travailler séparément sur des machines (toujours en binôme) les tâches en améliorant notre usage du Backlog... toujours de manière à prioriser un temps pour mettre nos travaux en commun pour la présentation du travail.

- Lister les membres.
- Nouvelles tables dans la base de données.
- Travail de la mise en page / CSS.
- Ajout un Système d'adhésion par mail.
- Mise commun du travail de chacun.

3. Sprint 3 du 10/04/2017

Durant cette dernière journée nous avons pu faire les tâches suivantes :

- Intégration d'un backlog.
- Mise en place d'un graphique sur le temps de travail (temps écoulé et temps restant)
- Mise en place d'un calendrier.
- Mise en commun des contenus.

Répartition des taches

- **Gabriel** : Mise en page de l'interface du site, Html/Css.
- **Guillaume** : Fonctionnalité, Script PHP et Base de Données Phpmyadmin.
- **Quentin (ProductOwner)** : Php & Backlog du site.
- **Guanyao** : Html/CSS, Calendrier.
- **Ismaël (ScrumMaster)** : Présentation du travail.

Lorsqu'un problème était rencontré, il était résolu par le binôme ou bien par l'ensemble de l'équipe. Chaque membre à participer à l'ensemble des activités du projet.

Outils

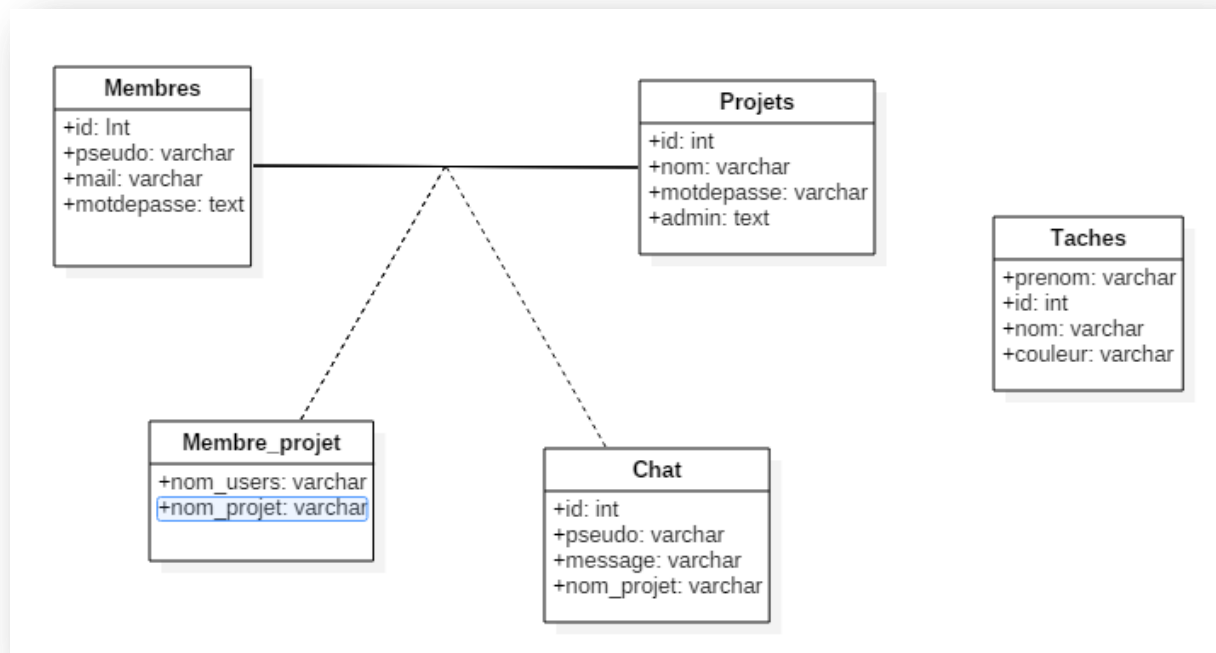
Base de données : D'abord, pour enregistrer tous les informations(les inscriptions, les projets, les profils, les tâches du backlog etc.) , on a utilisé pgAdmin qui se trouve directement dans le serveur Wamp.

HTML/CSS : Nous avons choisi de faire le CSS pour la mise en page par nos mêmes. On a séparé chaque page en petits morceaux avec <div> et <section>, et utilisé le flexbox pour mettre tous les morceaux en place.

PHP : Nous avons choisi PHP comme notre langage principale de programmer. Parce qu'il est plus facile de manipuler et aussi il est une langage qui peut connecter à une base de donnée. Comme notre site est basé sur les bases de données, le PHP est le meilleur choix pour nous.

Javascript : Quentin a utilisé javascript pour réaliser le backlog

JQuery : le planning(le calendrier) est fait par jQuery, c'est full calendar qu'on a trouvé sur l'internet qui peut intégrer dans une page site et ajouter et modifier les tâches directement sur le calendrier. Mais comme on l'a fait lundi matin pour remplacer le gantt, les fonctionnalités ne sont pas encore finies.



Difficultés

Nous avons rencontré des difficultés, notamment dans la mise en commun de nos travaux et dans l'optimisation de la répartition du travail de chacun.

Nous avions prévu d'ajouter une fonctionnalité pour afficher un Gantt mais après différents essais, nous n'avons pas réussi à fournir un résultat satisfaisant. Nous avons donc choisi, à l'issue d'un vote de se focaliser sur quelque chose de plus simple.

Apports personnels au projet

Ismaël ESSEDDIK : Il a réussi à organiser les taches avec une bonne gestion du backlog.

Guillaume FLAMME : Il a dynamisé le groupe en apportant ses connaissances en programmation informatique. Efficace dans son travail, expliquait bien aux autres ce qu'il faisait.

Quentin GUINNEBAULT : Avec son expérience il a su résoudre les tâches les plus compliquées. Son travail de groupe et son enthousiasme a permis au groupe d'aller plus vite.

Gabriel NOIRET : Facilité d'adaptation aux codes donnés par les autres membres. Ses connaissances en CSS ont permis de faire avancer le groupe.

Guanyao XIE : Elle a apporté son expérience sur le CSS. Elle a persévéré dans les recherches de tâches difficiles comme le calendrier.

Avis

Ismaël ESSEDDIK : « Cela a été pour moi une fructueuse expérience, même si j'ai eu beaucoup de mal à m'investir au sein du groupe, j'ai quand même appris à mieux prioriser et hiérarchiser mes tâches grâce au cours théorique. »

Guillaume FLAMME : « Je n'avais jamais travaillé sur un projet avec une méthode AGILE. Cette nouvelle expérience m'a permis de mieux m'organiser dans mes tâches à faire. Parfois stressant, il m'a néanmoins appris une nouvelle méthode de travail pour les groupes très efficaces. »

Quentin GUINNEBAULT : « Ce projet m'a permis de me rendre compte de l'importance de la communication dans un projet en groupe d'autant plus pour un projet de programmation. Je me suis rendu compte qu'il était de rigueur de pouvoir présenter un résultat fonctionnel chaque jour car pour ce projet plusieurs fonctionnalités n'étaient pas abouti à la présentation finale. »

Gabriel NOIRET : « Pour moi, un projet informatique commun en groupe de 5 personnes a été une expérience unique. Il a fallu travailler avec les fichiers informatiques d'autres personnes, je me suis donc adapté à cela, qui a été pour moi la plus grande difficulté.

Je pourrais valoriser mon expérience grâce à ce projet qui m'a permis d'appliquer les techniques acquises durant ce M1»

Guanyao XIE : « Pour moi, c'est une première expérience AGILE avec une équipe qui travaille en symbiose. Travailler en binôme permet de travailler efficacement et de résoudre les petites anomalies. Au fur et à mesure des sprints je me suis adapté au travail en groupe. »