Phase Bêta

# Revue des sprints passés

## Les éléments du Backlog ont-ils été bien identifiés, bien priorisés et bien estimés ?

La grande majorité du back log avait été bien identifié, bien priorisé et bien estimé. Par contre, nous avons oublié d’inclure le travail qui doit être mis pour que les informations du serveur soient mises à jour dans la BD (le OUT sur les statistiques). Nous avons aussi sous-estimé le temps que la création d’un magasin peut prendre, c’est pourquoi nous n’allons pas le réaliser pour nous concentrer sur des points beaucoup plus importants.

## Y a-t-il des éléments du Backlog priorisé M ou S qui ne seront pas réalisés ? Si oui pourquoi ? Le projet sera-t-il présentable quand même ?

L’élément magasin et l’utilisation des jetons ne seront pas réalisés. Cela n’affecte en rien si le projet est présentable ou non. Dans un contexte scolaire, avoir une boutique avec des objets ou des services pouvant être achetés n’était pas vraiment la priorité. La base du projet reste la même. Par contre, les crédits de jeux n’auront pas d’autres utilités que simplement pouvoir les utilisés pour des paris sur notre site internet. Il était plus important d’avoir un beau site web, un serveur de jeu fonctionnel et une base de données solide que de trouver plusieurs façons de dépenser les crédits de jeux.

## La planification des sprints passés est-elle OK ? Est-ce qu’il y a des sprints qui ont débordés sur d’autres ? Lesquels ? Pourquoi ?

Notre planification de nos sprints a été très médiocre. La logique utilisée pour la création de nos sprints n’était pas très efficace. Parfois, pour finir correctement la tâche d’un sprint, il fallait aller faire une tâche d’un sprint plus loin, ce qui retardait le tout. Nos tâches à effectuer durant les sprints n’étaient pas toujours en liens envers les autres coéquipiers ce qui causait des problèmes. Des choses moins importantes ont été priorisées sur des choses beaucoup plus pressantes. Par exemple, dans le Sprint 3, Alexis devait faire une interface admin. Cette tâche aurait pu être intéressante, mais elle était totalement inutile, car un admin peut effectuer ces tâches dans la base de données sans avoir besoin d’une interface.

## Le travail d’équipe est-il OK ? La répartition des tâches est-elle adéquate ?

La répartition des tâches était bien faite. Nous savions déjà que quand quelqu’un finit sa partie du projet, elle doit venir en aide aux autres pour permettre à tous les aspects du projet d’être fini à temps malgré les imprévus. Au début il était difficile de travailler en équipe, car nous avions tous des tâches distinctes qui n’avaient pas nécessairement toujours de lien. Par contre, plus le projet avance plus le travail d’équipe est solide.

## Avez-vous rencontré des problèmes matériels, logiciels etc.

## Avez –rencontré des problèmes autres (recherche, technologies nouvelles.)

Nous avons eu beaucoup de problèmes et avons fait excessivement de recherche pour le serveur jeu. Créer un serveur de jeu simple n’était pas très difficile. Par contre, le paramétrer a été une tâche beaucoup plus difficile que prévu. Il y avait quasiment aucune documentation et le serveur de jeux est capricieux, ce qui a rendu la tâche pénible et fastidieuse. Par exemple, une mise a jours nous a forcé a recréé le serveur du début parce que des fichiers avait été corrompu. Pour automatiser le serveur, il a fallu connecter deux consoles ensemble, pour permettre d’envoyer des commandes automatiquement au serveur. Il a fallu faire du essaie/erreur jusqu’à tant que tout fonctionne. Il a fallu beaucoup de recherche pour trouver un bon système de cryptage gratuit pour les mots de passe de notre site qui sera aussi stocké dans la BD. Nous avons eu quelques problèmes lors du paramétrage de notre serveur de BD à cause des zones de temps.

## Qu’est ce qui a bien été ?

La création a de la BD a très bien été et nous n’avons eu très peu de problèmes. Le site web aussi a bien avancé lors de tout ce travail. La liaison site web BD a bien fonctionné et a bien été intégré.

# Backlog révisé

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Scénario ou story | Niveau utilisateur (cas d’utilisation) | Niveau détaillé | Priorité | Risque | Effort |
| En tant qu’administrateur de la ligue je veux créer l’horaire des parties dans la base de données afin que les parties se déroulent de façon ordonnée. | Réaliser un horaire de match. | Construire le format de l’horaire. | M | 1 | 2 |
| Ajouter les parties dans la base de données selon le format de l’horaire | M | 1 | 6 |
| Faire l’interface graphique pour changer l’horaire plus facilement | W | 3 | 8 |
| Connecter le serveur de jeu avec la base de données pour la création des parties et la sauvegarde des scores | Construire une application console pour la saisie manuelle | M | 1 | 3 |
| Connecter l’application console avec le système de fichier de la machine qui héberge le serveur de jeu pour observer les événements du match en cours | M | 4 | 10 |
| Connecter l’application avec la base de données pour enregistrer le score des parties en cours et terminés au fur et à mesure. | M | 2 | 4 |
| En tant qu’administrateur je veux pouvoir utiliser une base de données fonctionnelle. | Construire la base de données | Faire le modèle relationnel | M | 2 | 4 |
| Création des tables | M | 2 | 8 |
| Création de la ligue de joueur | M | 1 | 5 |
| Création des fonctions utiles | M | 3 | 20 |
| Faire un serveur pour accéder à la base de données de l’extérieur | M | 4 | 15 |
| En tant qu’utilisateur du site je veux pouvoir gager des jetons sur l’équipe de mon choix afin de gagner les jetons des utilisateurs ayant voté pour l’équipe adverse. | Gager sur des équipes de mon choix | Créer une interface de gage | S | 2 | 15 |
| Créer la connexion entre l’interface et la base de données | S | 2 | 4 |
| Mettre à jour la base de données selon les choix fait dans l’interface | M | 3 | 8 |
| En tant qu’utilisateur du site je veux pouvoir obtenir des crédits afin de pouvoir les dépenser dans le magasin. | Regarder une publicité | Créer une interface pour le visionnement d’une publicité | C | 3 | 5 |
| Enregistrer le visionnement d’une publicité dans la base de données | C | 2 | 2 |
| Ajouter des crédits au portefeuille de l’utilisateur | C | 1 | 1 |
| Dépenser les crédits gagnés dans le magasin | Créer une interface pour le magasin | C | 2 | 30 |
| Connecter l‘inventaire du magasin à la base de données | C | 1 | 2 |
| Modifier l’inventaire du magasin selon l’achat des joueurs | C | 3 | 8 |
| Pour les items uniques, s’assurer que l’item est toujours disponible | C | 2 | 4 |
| En tant qu’utilisateur je veux pouvoir me créer un compte afin d’avoir mes crédits, mon profil et mon historique de pari enregistré sur une base de données. | Créer un compte | Construire le formulaire d’inscription | M | 2 | 5 |
| Indiquer les champs obligatoire | M | 1 | 1 |
| S’assurer que le nom d’utilisateur n’existe pas déjà | M | 2 | 2 |
| Enregistrer les informations du nouvel utilisateur dans la base de données | M | 2 | 4 |
| En tant qu’utilisateur je veux consulter ma page profil afin de consulter toutes les informations à propos de mes activités | Pouvoir consulter une page profil | Créer une interface profil | S | 2 | 20 |
| Liaison avec la base de données | S | 3 | 10 |
| Affichage en temps réel des informations sur le compte | S | 3 | 8 |
| En tant qu’utilisateur je veux visionner les parties en cours afin de pouvoir suivre en direct les résultats du match. | Écouter le match en cours en direct | Créer l’interface de visionnement du match en cours | S | 3 | 13 |
| Connexion de l’interface avec le flux vidéo | S | 2 | 2 |
| En tant qu’administrateur je veux créer et maintenir un serveur de jeux afin que les parties puissent être diffusés. | Démarrer le serveur de jeu | Créer le serveur de jeu | M | 2 | 10 |
| Paramétrer l’exécution automatique des parties | M | 4 | 20 |
| Organiser le tournoi selon l’horaire | Créer le script de formation des équipes | M | 2 | 8 |
| Actualiser le script de formation des équipes à chaque fin de match automatiquement | M | 3 | 20 |
| Diffuser le tournoi | Connecter le serveur de jeu à un écran | M | 1 | 1 |
| Connecter l’écran au flux vidéo | M | 1 | 2 |
| Connecter directement le serveur de jeu au flux vidéo | W | 5 | 30 |
| En tant qu’utilisateur je veux pouvoir voir les statistiques des BOTS et des équipes afin de pouvoir faire un choix éclairé lors de mes paris. | Consulter les résultats d’un BOT | Construire l’interface d’affichage des score d’un BOT | M | 2 | 10 |
| Connecter l’interface à la base de données | M | 1 | 3 |
| Afficher les données en temps réel | S | 2 | 5 |
| Consulter les résultats d’une équipe | Créer une interface d’affichage des scores d’une équipe | M | 1 | 8 |
| Connecter l’interface à la base de données | M | 1 | 3 |
| Afficher les données en temps réel | S | 2 | 3 |
| En tant qu’administrateur je veux pouvoir faire des changements à la ligue des joueurs afin de changer la dynamique des parties. | Changer les membres d’une équipe | Créer une interface pour l’échange des joueurs | W | 1 | 10 |
| Connecter l’interface à la base de données | W | 2 | 5 |
| Enregistrer la nouvelle composition de l’équipe dans la base de données | M | 1 | 2 |
| En tant que modérateur du site, je veux pouvoir vérifier les demandes de changement de nom ou d’équipe de bots afin d’éviter les abus. | Vérifier les demandes de changement de nom en attente | Créer une interface listant toutes les demandes de changement de nom en attente | W | 1 | 10 |
| Accepter ou refuser une demande | Créer bouton d’acceptation de demande et de refus de demande | W | 1 | 1 |
| Enregistrer dans la base de données le nouveau nom | W | 2 | 2 |
| Rembourser le joueur si la demande lui a coûté des crédits | Enregistrer dans la base de données le nouveau solde de crédit de l’utilisateur | W | 1 | 1 |

# Planification des sprints restants

**Sprint 1 :**

Samuel : Lier le contrôleur Statistiques avec la base de données

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Niveau utilisateur | Niveau détaillé | Priorité | Risque | Effort |
| Consulter les résultats d’un BOT | Connecter l’interface à la base de données | M | 1 | 3 |
| Afficher les données en temps réel | S | 2 | 5 |
| Consulter les résultats d’une équipe | Connecter l’interface à la base de données | M | 1 | 3 |
| Afficher les données en temps réel | S | 2 | 3 |

Maxime : Terminer l’application de liaison entre le serveur de jeu et le système de fichiers

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Niveau utilisateur | Niveau détaillé | Priorité | Risque | Effort |
| Connecter le serveur de jeu avec la base de données pour la création des parties et la sauvegarde des scores | Connecter l’application console avec le système de fichier de la machine qui héberge le serveur de jeu pour observer les événements du match en cours | M | 4 | 10 |
| Gager sur des équipes de mon choix | Créer la connexion entre l’interface et la base de données | S | 2 | 4 |

Antoine : Terminer les interfaces du sites web

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Niveau utilisateur | Niveau détaillé | Priorité | Risque | Effort |
| Écouter le match en cours en direct | Créer l’interface de visionnement du match en cours | S | 3 | 13 |
| Connexion de l’interface avec le flux vidéo | S | 2 | 2 |

Alexis : Terminer l’application de liaison entre le serveur de jeu et la base de données

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Niveau utilisateur | Niveau détaillé | Priorité | Risque | Effort |
| Connecter le serveur de jeu avec la base de données pour la création des parties et la sauvegarde des scores | Connecter l’application avec la base de données pour enregistrer le score des parties en cours et terminés au fur et à mesure. | M | 2 | 4 |
| Réaliser un horaire de match. | Ajouter les parties dans la base de données selon le format de l’horaire | M | 1 | 6 |
|  | Création de la ligue de joueur | M | 1 | 5 |

**Sprint 2 :**

Samuel :

Maxime :

Antoine :

Alexis :

# Liste des tâches terminées et à terminer

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| # | Description | Priorité | Effort | Risque | État |
| 1 | Construire le format de l’horaire. | **M** | 1 | 2 | **Terminé** |
| 2 | Construire une application console pour la saisie manuelle | **M** | 1 | 3 | **Terminé** |
| 3 | Faire le modèle relationnel | **M** | 2 | 4 | **Terminé** |
| 4 | Création des tables | **M** | 2 | 8 | **Terminé** |
| 5 | Faire un serveur pour accéder à la base de données de l’extérieur | **M** | 4 | 15 | **Terminé** |
| 6 | Construire le formulaire d’inscription | **M** | 2 | 5 | **Terminé** |
| 7 | Indiquer les champs obligatoire | **M** | 1 | 1 | **Terminé** |
| 8 | S’assurer que le nom d’utilisateur n’existe pas déjà | **M** | 2 | 2 | **Terminé** |
| 9 | Enregistrer les informations du nouvel utilisateur dans la base de données | **M** | 2 | 4 | **Terminé** |
| 10 | Construire le formulaire d’inscription | **M** | 2 | 5 | **Terminé** |
| 11 | Indiquer les champs obligatoire | **M** | 1 | 1 | **Terminé** |
| 12 | S’assurer que le nom d’utilisateur n’existe pas déjà | **M** | 2 | 2 | **Terminé** |
| 13 | Enregistrer les informations du nouvel utilisateur dans la base de données | **M** | 2 | 4 | **Terminé** |
| 14 | S’assurer que le nom d’utilisateur n’existe pas déjà | **M** | 2 | 2 | **Terminé** |
| 15 | Enregistrer les informations du nouvel utilisateur dans la base de données | **M** | 2 | 4 | **Terminé** |
| 16 | Créer le serveur de jeu | **M** | 2 | 10 | **Terminé** |
| 17 | Connecter le serveur de jeu à un écran | **M** | 1 | 1 | **Terminé** |
| 18 | Connecter l’écran au flux vidéo | **M** | 1 | 2 | **Terminé** |
| 19 | Créer une interface profil | **S** | 2 | 20 | **Terminé** |
| 20 | Liaison avec la base de données | **S** | 3 | 10 | **Terminé** |
| 21 | Connecter l’application console avec le système de fichier de la machine qui héberge le serveur de jeu pour observer les événements du match en cours | **M** | 4 | 10 | **En cours** |
| 22 | Connecter l’application avec la base de données pour enregistrer le score des parties en cours et terminés au fur et à mesure. | **M** | 2 | 4 | **En cours** |
| 23 | Création des fonctions utiles dans la base de données | **M** | 3 | 20 | **En cours** |
| 24 | Paramétrer l’exécution automatique des parties | **M** | 4 | 20 | **En cours** |
| 25 | Créer le script de formation des équipes | **M** | 2 | 8 | **En cours** |
| 26 | Créer la connexion entre l’interface de pari et la base de données | **S** | 2 | 4 | **En cours** |
| 27 | Affichage en temps réel des informations sur le compte | **S** | 3 | 8 | **En cours** |
| 28 | Créer l’interface de visionnement du match en cours | **S** | 3 | 13 | **En cours** |
| 29 | Connexion de l’interface avec le flux vidéo | **S** | 2 | 2 | **En cours** |
| 30 | Création de la ligue de joueur | **M** | 1 | 5 | **À faire** |
| 31 | Ajouter les parties dans la base de données selon le format de l’horaire | **M** | 1 | 6 | **À faire** |
| 32 | Création de la ligue de joueur | **M** | 1 | 5 | **À faire** |
| 33 | Mettre à jour la base de données selon les choix fait dans l’interface de pari | **M** | 3 | 8 | **À faire** |
| 34 | Actualiser le script de formation des équipes à chaque fin de match automatiquement | **M** | 3 | 20 | **À faire** |
| 35 | Construire l’interface d’affichage des score d’un BOT | **M** | 2 | 10 | **À faire** |
| 36 | Connecter l’interface à la base de données | **M** | 1 | 3 | **À faire** |
| 37 | Créer une interface d’affichage des scores d’une équipe | **M** | 1 | 8 | **À faire** |
| 38 | Connecter l’interface à la base de données | **M** | 1 | 3 | **À faire** |
| 39 | Enregistrer la nouvelle composition de l’équipe dans la base de données | **M** | 1 | 2 | **À faire** |
| 40 | Afficher les données en temps réel | **S** | 2 | 5 | **À faire** |
| 41 | Afficher les données en temps réel | **S** | 2 | 3 | **À faire** |
| 42 | Créer une interface pour le visionnement d’une publicité | **C** | 3 | 5 | **À faire** |
| 43 | Enregistrer le visionnement d’une publicité dans la base de données | **C** | 2 | 2 | **À faire** |
| 44 | Ajouter des crédits au portefeuille de l’utilisateur | **C** | 1 | 1 | **À faire** |
| 45 | Créer une interface pour le magasin | **C** | 2 | 30 | **À faire** |
| 46 | Connecter l‘inventaire du magasin à la base de données | **C** | 1 | 2 | **À faire** |
| 47 | Modifier l’inventaire du magasin selon l’achat des joueurs | **C** | 3 | 8 | **À faire** |
| 48 | Pour les items uniques, s’assurer que l’item est toujours disponible | **C** | 2 | 4 | **À faire** |
| 49 | Enregistrer dans la base de données le nouveau nom | **W** | 2 | 2 | **À faire** |
| 50 | Enregistrer dans la base de données le nouveau solde de crédit de l’utilisateur | **W** | 1 | 1 | **À faire** |