

Notre vie groupale

Boyer Lucien
Humblot Adou
Atagan Axel
MI-05

En tant que passionné de jeux vidéo , nous nous sommes directement orienté vers ce même thème. Cependant il fallait que le sujet que l'on choisisse soit cohérent avec les contraintes imposées ainsi qu'aux compétences que nous avons acquises au cours de l'année.

Nous avons débuté très tôt avant même la reprise des cours d'avril, afin de pouvoir avoir un planning plutôt aéré, nous permettant de ne pas surcharger nos journées. De ce fait , nous n'avions pas de stress liée à la contrainte temporelle. Depuis avril, nous avons fait environ dix réunions d'environ une heure chacune où l'on essayait de coder tous ensemble en même temps et pas séparée chacun de notre côté ce qui nous a permis d'avoir un côté plus personnel que juste des "collègues" qui doivent finir un projet par contrainte . Nous avons donc décidé d'utiliser la plateforme de codage en ligne "Replit" qui nous permettait de pouvoir coder tous en même temps.

Nous voulions tous obtenir une bonne note et réussir notre projet, donc nous avons vite réussi à accorder nos pensées afin de réussir au mieux notre projet, afin d'obtenir le meilleur résultat possible.

Au début, nous nous sommes répartis les rôles de manières assez homogènes permettant ainsi de se répartir les tâches selon les compétences et facilités de chacun. Cependant arrivés à la moitié de la création du jeu, Adou et Lucien étaient moins à l'aise dans le codage du jeu.

Nous avons donc pensé que la meilleure manière de continuer le code était qu'Axel, qu'Adou et Lucien arrêtent de coder pour qu'on puisse mettre tout sur un même point de vue, ici celui d'axel car il est le plus compétent, pour coder à trois. Cela nous a peut-être permis d'avancer plus vite dans la progression du projet, mais surtout cette manière de coder (à trois) possède plusieurs avantages:

- facilite la compréhension du code car Axel nous expliquait des choses qu'on pouvait ne pas comprendre

- le fait d'être trois sur un même point de vue permet de partager les idées et donc peut-être optimiser le code

Pour conclure, notre groupe s'est très bien organisé et a su faire face à certaines difficultés tout en essayant de répondre à toutes les consignes données par ce sujet. Ce projet nous a permis de découvrir une petite face de ce que pourrait ressembler le monde du travail avec la pression de rendre un projet avant une deadline.