

La Regalata

Groupe TP1 - Premier rapport

Membres de l'équipe, et leurs rôles :

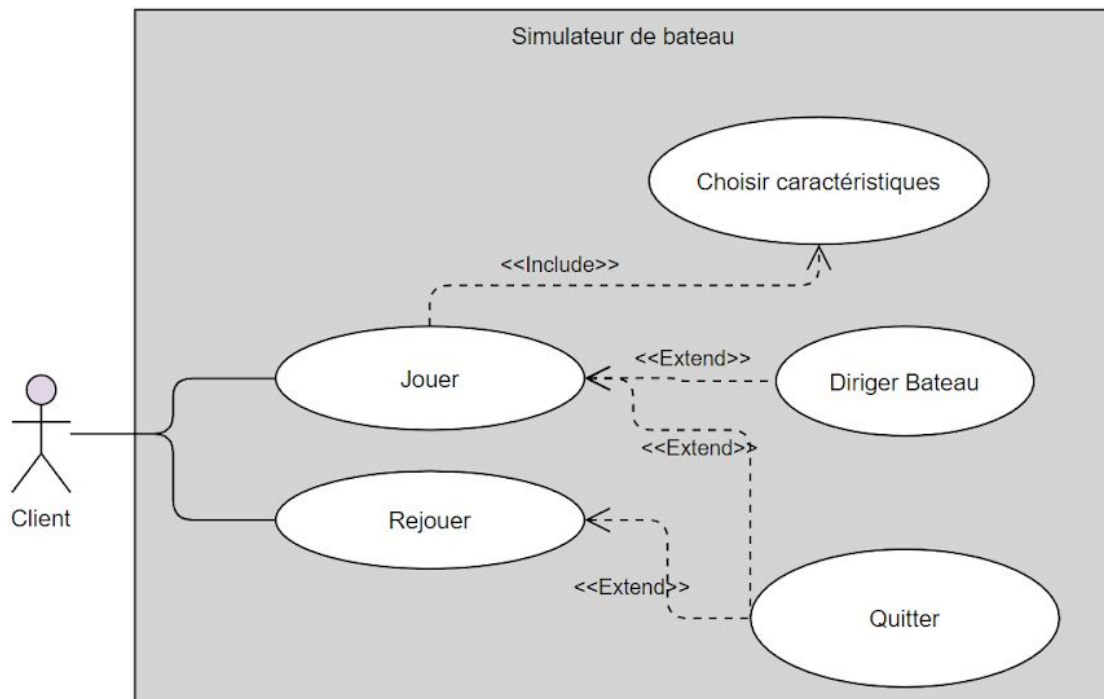
- Chef de projet :
 - Guillaume REVEL
- Architectes :
 - Gaëtan BARRET
 - Geneviève MASIONI
- Développeurs :
 - Julia ARZUR--DAUNAY
 - Gaëtan BARRET
 - Camille GUIGNOL
 - Nathan MICHEL
 - Jérémy POULLAIN
 - Guillaume REVEL
- Responsable de version :
 - Boris ANODEAU

Analyse des risques :

Risque	Solution	Niveau de Gravité
Développer une application qui ne correspond pas aux attentes du client.	Faire des retours clients fréquemment. Poser une question au client à chaque interrogation.	5
Mauvaise intégration des différentes parties à développer.	Une bonne vigilance vis à vis de l'utilisation de Git. Une bonne communication entre les membres. Des tests d'intégration seront effectués régulièrement.	4
Ne pas rendre les livrables à temps.	Une bonne répartition et séparation des tâches entre chaque développeur. A chaque début et fin de séance, chacun résume ce qu'il a fait/va faire en quelques mots pour bien appréhender l'avancement du projet. On verra alors à ce moment si des tâches nécessitent plus de temps ou de ressources humaines que prévu.	3

Risque	Solution	Niveau de Gravité
Perte de temps due à l'appréhension de nouvelles technologies : JavaFX, JUnit, Gradle, Git.	Certains membres de l'équipe ont déjà utilisé ces technologies et seront donc disponibles pour aider les autres à les appréhender. La seule technologie que personne n'a utilisé est Gradle : nous devons donc prendre plus de temps pour nous renseigner.	2
Problèmes relationnels au sein de l'équipe.	Bien communiquer au sein de l'équipe pour éviter les dissensions au sujet des objectifs du projet.	1
Séances à distance à cause de la situation sanitaire.	Le Git est mis en place rapidement pour rendre possible le travail à distance si besoin. Un groupe Messenger a été créé pour communiquer rapidement en dehors des séances. Si les séances doivent se faire à distance, on pourra imaginer un groupe Discord pour communiquer de vive voix.	1
Rendre une application fonctionnelle mais qui ne respecte pas les principes du génie logiciel (les principes SOLID).	Bien vérifier que les principes sont respectés. Nous serons notamment vigilant à ce que les développeurs relisent les codes des autres pour une vérification plus efficace. C'est aussi valable pour l'architecture.	1
L'effet "démon"	Préparer une branche de démonstration pour sécuriser le projet si des fonctionnalités sont modifiées ou ajoutées.	1

Diagramme des cas d'utilisation :



MVP 1 :

Le premier écran permet aux joueurs de choisir ses caractéristiques. On peut choisir soit 2, soit 4 équipiers, on a également le choix entre une grande voile ou une voile de taille normale, à l'aide de 4 boutons au total.

Interface de départ

Après ces choix, le joueur arrive sur le deuxième écran : l'écran de jeu.

Trois boutons se trouvent en haut de l'écran : Commencer, Pause et retour.

- Commencer permet de démarrer la partie
- Pause permet de mettre le jeu en pause
- Retour permet de revenir à l'écran de choix des caractéristiques

En bas à gauche se trouve un petit cadre indiquant les quatre informations suivantes :

- Le cap
- La vitesse
- La force du vent
- La direction du vent

Au centre de l'écran se trouve le bateau.

En cours de partie

Une fois la partie lancée avec le bouton commencer, celui-ci devient maintenant “Rejouer” et permet de recommencer une partie depuis le début.

Le bateau avance simplement en ligne droite. Pour cette version, l'utilisateur n'a pas d'interaction dans la partie si ce n'est lancer la partie, mettre en pause et recommencer.

Dépôt Git : git@gitlab.ecole.ensicaen.fr:anodeau/la-regalata.git