



COMPTE RENDU DE RÉUNION

JULIEN GIRAUD - G1S3
UNIVERSITÉ LYON 1



Projet tuteuré – Compte rendu de réunion n°01



Motif de la réunion : Suite à notre présentation du S3	Lieu : H20, IUT Fessy, la Doua
Présent(s) : Julien GIRAUD Jeremy THOMAS Oriane DELAHAIE Matteo TALBY Valentin GIRAUD	Date / heure de debut / durée : Le 24/01/2019 à 8h10 pour 30 minutes

Liste de diffusion : M. Leroux, Mme deboute

Ordre du jour

1. Débriefing de la soutenance du S3
2. Planification du S4

Réunion

Débriefing de la réunion avec M. Leroux

Comparaison du cahier des charges et du travail réalisé : M. Leroux a été satisfait mais il a trouvé que le travail réalisé a été très proche de celui du CDCF bien que trop ambitieux.

Sur le module OS Monsieur Leroux aurait préféré la même interface que sur les autres modules

Manque de clarté sur certains aspects : l'affichage du score, les panneaux

Pour les astuces Monsieur. Leroux aurait bien aimé qu'elles soient plus présentes et qu'on change leur aspect.

En ce qui concerne la sauvegarde M. Leroux  nous a fait remarquer qu'elle n'était pas faite. Nous avons décidé de ne pas la réaliser.

Planification S4

Nous devons réaliser un rapport du travail réalisé, nous devons définir des tâches et les répartir pendant la semaine d'inter-semestre

Réfléchir aux astuces et dire au joueur où elles se trouvent

Changer l'affichage du score pour le rendre plus intuitif

Refaire l'aspect graphique du module OS avec le système d'affichage de Valentin OU implémenter le module de GPI

Rester en contact pendant la semaine d'inter-semestre.

Planification de la prochaine réunion : le lundi 4 février à 13h30 en S26.

La séance est levée à 8h42.

Compte rendu individuel

Rappel du projet

Notre projet tuteuré s'intitule « Es-tu fait pour le DUT informatique ». Il s'agit d'un *serious game* que permet à un lycéen d'avoir une idée de ce qu'est le DUT informatique et de savoir si cela peut lui convenir. Le jeu se présente en trois parties : le menu d'accueil, la carte principale et les modules. Le menu permet de connaître les contrôles pour jouer, la carte principale permet au joueur de se déplacer dans un petit village, de consulter son score en interagissant avec un panneau et de découvrir les modules en entrant dans les maisons du village. Les modules eux sont de formes variés. Ils permettent d'avoir un petit cours d'introduction du module et propose au joueur de répondre à quelques questions pour voir s'il a compris et si cela lui plaît. Une fois tous les modules terminés, le joueur peut aller consulter son score final et un message lui indique s'il semble fait ou non pour le DUT informatique en fonction de son score.

Le projet a été réalisé avec le moteur de jeu Unity, nous y avons ajouté des graphismes du jeu Pokemon ainsi que des scripts codés en langage C#. Valentin ayant le plus de connaissances sur Unity avait le rôle du chef de projet. Il s'occupait de dire ce qu'il fallait faire et de créer des outils que nous utilisons par la suite comme l'affichage du texte à l'écran. Une grosse partie de son travail consistait aussi à corriger les bugs. Jeremy, Oriane, Matteo et moi-même étions chargés d'inventer puis d'implémenter les différents modules au jeu.

Compte rendu de la réunion



Cette réunion aura été la première où nous avons parlé de nos projets pour le S4. Elle nous a permis de faire un point sur notre présentation avec M. Leroux et nous avons pu commencer sérieusement à préparer notre organisation pour le S4. En effet, nous avons pu lister une grosse partie des tâches qu'il nous reste à réaliser et nous pourrions discuter de la répartition des tâches lors de notre prochaine réunion au début du S4. Nous avons pu nous rendre compte de l'aboutissement de notre projet et c'est une satisfaction personnelle assez forte de constater que même si nous n'en avons pas fait autant que prévu, notre projet est quand même proche de ce que nous avions prévu et il est tout à fait fonctionnel.

Bilan personnel

Travail de groupe et méthodes agiles

Ce projet m'a apporté beaucoup d'expérience sur le travail de groupe et sur les méthodes de réalisation des projets informatiques. En effet, durant un an nous avons travaillé en méthodes agiles sur un projet informatique complexe. Nous utilisions Trello pour gérer les tâches à accomplir dans les différents sprints et pour assigner des personnes sur ces tâches. Il nous a fallu un certain temps d'adaptation mais à présent je suis tout à fait apte à travailler à l'aide de ces méthodes et surtout j'ai pu constater leur efficacité car dans mes autres projet de groupe nous n'utilisons pas les mêmes méthodes de travail. De plus j'ai appris à travailler dans une équipe où il pouvait y avoir des tensions, notamment lorsque nous avons commencé à utiliser Trello et nous n'étions pas toujours emballé par notre projet. J'ai appris à m'adapter aux technologies et outils qu'on nous impose et j'ai pu découvrir que même si nous n'avons pas tous le même niveau ou les mêmes centres d'intérêt, il était possible de travailler ensemble et de venir à bout d'un projet comme celui-ci.

J'ai également pu constater le rôle du chef de projet et le voir distribuer des tâches mais aussi trouver des motivations pour nous aider à travailler plus efficacement et avec plus de volonté. Valentin a clairement eu un rôle capitale en temps que chef de projet et j'ai vu que cela n'a pas toujours été facile pour lui.

Autoformation sur les technologies Unity et C#

Lors du commencement du projet nous avons décidé d'utiliser Unity. Nous savions que cette technologie était complexe mais nous avions la motivation d'apprendre à s'en servir. Au début j'ai eu beaucoup de difficultés avec le mode de fonctionnement de ce moteur de jeu, il y avait tellement de paramètres et de fichiers en tout genre que j'étais perdu. J'ai donc décidé de réaliser certaines des tâches que nous avions à faire pour me forcer à apprendre à utiliser cet outil. Les premières ont eu quelques soucis mais plus le projet a avancé plus j'ai compris comment utiliser Unity et aujourd'hui je suis à l'aise. J'ai par ailleurs découvert le langage C#, langage utilisé par les scripts que nous pouvons ajouter aux éléments de notre jeu sur Unity. Je me suis rendu compte que ce langage était très proche du Java que nous faisons à l'IUT et les seules choses que j'avais besoin de savoir se trouvaient dans la documentation Unity disponible sur leur site web.

J'ai acquis beaucoup de connaissances techniques lors de la réalisation de ce projet et j'ai pu constater qu'il était beaucoup plus facile de s'auto-former sur de nouvelles technologies grâce connaissances que nous avons acquis à l'IUT. 