

G U E S S E R



**RAPPORT**

**DE**

**PROJET**



Essame Joël  
Leguier Lionel  
Leulmi Gabriel  
Napieraj Lenny

# SOMMAIRE

Introduction	1
Organisation du projet	2
Points positifs	3
Difficultés	4
Axe d'amélioration	5
Retour par rapport aux cours	6

# INTRODUCTION

Nous vous présentons notre projet de jeu "Guesser", développé dans le cadre de notre cursus en Licence 3 MIAAGE.

Ce jeu met en pratique les concepts et les compétences que nous avons acquises dans nos cours de programmation et de développement web.

Dans "Guesser", les joueurs seront confrontés à une série de drapeaux nationaux, de régions et d'entités économiques présentés à l'écran.

Le jeu a été développé en utilisant une combinaison de langages et de technologies web, notamment HTML, CSS, JavaScript et Java pour l'interface utilisateur.

# ORGANISATION DU PROJET

Nous avons divisé le travail en trois équipes :

- Une équipe d'une personne qui s'occupe principalement du front de l'application. Cette équipe est composée de Lionel Leguier.
- Une équipe de deux personnes qui s'occupent à moitié du front et à moitié du back. Cette équipe est composée de Lenny Napieraj et Gabriel Leulmi.
- Une équipe d'une personne qui s'occupe principalement du back de l'application. Cette équipe est composée de Joël Essame.

Pour réaliser ce projet, nous avons utilisé plusieurs outils :

- Discord : nous avons utilisé Discord dans le but de communiquer entre nous et d'échanger des documents.
- Github : nous avons utilisé Github dans le but de mettre notre code en commun, de rédiger le readme et également notre planning Kanban pour nous permettre d'organiser notre temps.
- Google Docs : nous avons utilisé Google Docs dans le but de rédiger le cahier des charges et le contenu du readme.
- Flag CDN : Nous avons utilisé l'API Flag CDN pour avoir accès au nom du pays, son code et son drapeau.
- ChatGPT: Nous avons utilisé ChatGPT pour lire la documentation, trouver des méthodes et corriger de potentielles erreurs.

# POINTS POSITIFS

Nous avons réussi à réaliser les fonctions principales auxquelles nous avons pensé. Nous avons avancé assez vite dans le projet en prenant de l'avance en travaillant depuis chez nous.

Nous avons réalisé des appels sur Discord pour se mettre d'accord sur ce que nous avons à faire et nous avons travaillé ensuite de notre côté sur le travail qu'on s'est réparti.

# REFLEXIONS ET DIFFICULTÉS

Nous avons dû explorer la documentation de markdown, car nous ne connaissions pas vraiment le langage pour l'utiliser de manière optimale.

Nous n'avons pas tous le même niveau en programmation, nous avons donc dû adapter les capacités de chacun pour réaliser les fonctionnalités du projet, en essayant que chacun travaille sur ses forces et également faire en sorte que chacun puisse s'améliorer sur ses faiblesses.

Pour tester notre projet, les parties se jouaient en 5 questions. Pour que nos tests ne soient pas trop longs, mais que nous puissions avoir un échantillon assez important pour identifier tous les problèmes possibles.

Nous n'avons pas encore eu l'occasion de travailler tous les quatre sur un projet, nous ne savions donc pas comment chacun travaillait et sa méthode de travail. Mais après plusieurs discussions, nous avons réussi à nous mettre d'accord sur une méthode de travail commune.

Nous avons des difficultés pour réaliser la fonctionnalité bonus, car nous ne connaissions pas le fonctionnement de la création et la lecture d'un fichier à partir de Java.

Et pour finir nous avons également eu des difficultés à gérer les temps de synchronisation de certaines fonctions, ce qui générerait certains problèmes lors de la réalisation du projet.

Après avoir fini le projet, nous aurions pu mettre un timer pour chaque question et établir un bonus de points en fonction du temps que l'on a mis à répondre correctement à la question.

Nous aurions aussi aimé faire un autre mode de jeu où cette fois-ci à la place de faire deviner l'entité correspondant au drapeau, faire deviner la capitale en fonction du pays.

Nous pensons que si l'on aurait plus de temps, on aurait mis en place une base de données qui stocke le pseudo du joueur, le mode de jeu auquel il a joué et le score qu'il a réalisé dans le but par la suite de pouvoir réaliser un classement des meilleurs joueurs accessible sur l'application.

# RETOUR PAR RAPPORT AUX COURS

Ce que nous avons appris en cours, nous a permis de bien réaliser le projet de manière optimisée.

Vous étiez toujours disponible pour répondre à nos questions.

Nous avons beaucoup apprécié le fait que vous nous donniez vos retours d'expériences passés, c'est quelque chose que nous n'apprenons pas en cours habituellement, mais que nous trouvons essentiel dans notre apprentissage aux métiers de l'informatique.

Nous pensons que le cours que vous nous avez donné correspondait aux attentes que nous avions par rapport à cette matière.



2024

G U E S S E R

**MERCI**

Essame Joël Leguier Lionel  
Leulmi Gabriel Napieraj Lenny