**BILAN GÉNÉRAL**

**ET INDIVIDUEL**

|  |  |
| --- | --- |
| **Contenu apporté** | **Version** |
|  | 1 |

**Table des Matières**

1. **Bilan du groupe ------------2**
2. **Bilans individuels ----------3**
3. **Bilan du groupe**

Dans l’ensemble le projet s’est très bien déroulé en partie grâce à la bonne gestion du chef de projet. Nous avons été capable de finir le projet dans les délais sans pour autant faire de concession sur les fonctionnalités que devait posséder notre application. Cette dernière possède toutes les caractéristiques que nous dictaient les cahiers écrits en début de projet, ainsi que quelques ajouts afin de la rendre plus intuitive et plus agréable d’utilisation.

L’utilisation d’une architecture stable nous a grandement aidé tout au long du projet à respecter les délais imposés et nous a également aidé à pratiquer énormément de tests unitaires pour s’assurer du bon fonctionnement des ajouts.

Du fait de son implication et sa rigueur, le groupe ayant réalisé notre sous-traitance nous a également permis de nous concentrer sur d’autres aspects importants et plus chronophage du projet, le travail demandé a été réalisé dans les délais et il respectait la demande que nous avions formulée.

La conclusion globale de ce projet est qu’il nous a permis d’approfondir les connaissances de programmation déjà existantes, il nous a également permis de nous rendre compte de l’importance des tâches préliminaires. L’expérience de groupe à long terme aura permis à l’ensemble du groupe de se familiariser avec le travail d’équipe qui n’est pas toujours évident à prendre en main. Du fait de son aspect compétitif il nous aura poussé à nous dépasser et donc à découvrir de nouveaux aspects encore inconnus.

1. **Bilans Individuels**

* **Bilan du chef de projet (Loïc Pilon)**

Pour ma part le projet s’est très bien passé dans l’ensemble. Il m’a permis d’améliorer mes compétences en tant que chef de projet, la manière de gérer un groupe. J’ai pu également augmenter mes connaissances et capacités dans le codage d’application ainsi que l’établissement d’une architecture de projet en accord avec l’IHM de l’Isen. J’ai trouvé que la réalisation d’un jeu, en tant que projet, était motivante car nous pouvions voir l’avancé de celui-ci en direct.

* **Bilan du développeur n°1 (Melvin Gachet)**
* **Bilan du développeur n°2 (Héloïse Gallet)**
* **Bilan du testeur (William Maignent)**