**Compte Rendu**

**Ordre du jour:**

I - Réunion principale

1. Définir un projet

II - Réunion de l’équipe

1. Choisir technologies
2. Début de sprint
   1. Attribution des rôles
   2. Édition du backlog
   3. Création d’une maquette

III - Conclusion

**Introduction**

Le 16-09-2024 à 08h30 a eu lieu la première réunion visant le développement d’un logiciel.

La réunion a été attendu par les quatre personnes convoqué, à savoir:

* Cliente
  + MDHAFFAR Salima (product owner)
* Professionnels
  + Bradley
  + Gaspar
  + Lucas

**I - Réunion principale**

1. **Définir Un Projet**

Après évaluation des différentes propositions de projet faites par la cliente, les professionnels l’ont suggéré comme projet, un “Web Service d’Horloge / Heure”.

Le but dans un premier temps, est de récupérer l’heure d’un fuseau - horaire et de l'afficher sur une interface utilisateur au client.

Après proposition de l’équipe informatique, la cliente était d’accord sur le projet. Ceci a mis fin à la réunion principale avec la cliente, laissant à l’équipe informatique, la liberté de commencer et de s’organiser pour la réalisation du projet.

**II - Réunion de l’équipe**

1. **Choisir technologies**

Après des discussions et évaluation des besoin et des tâches à faire, l’équipe informatique a fait le choix des outils / technologies qu’ils ont jugé être convenables pour la réalisation du projet.

Languages :

* Python : back-end
* HTML + Javascript : front-end

Suivi de sprint : Trello

Versioning et partage de code : Github

Édition et partage de documents : Google drive

1. **Début de sprint**
   1. Attribution des rôles

Le groupe a défini le rôle de chacun pour le premier sprint:

* Lucas (développeur back-end)
* Bradley (développeur front-end)
* Gaspar (scrum master)
  1. **Édition du backlog**

L’équipe a commencé à travailler sur la création d’un backlog qui servira de guide pour l'évolution du projet.

* 1. **Création d’une maquette**

L’équipe commence à préparer la maquette à proposer à la cliente pour la détermination de quoi ressemblera l'application.