

Soutenance préparation :

Qui s'est occupé de quoi :

**Chef de projet : BHARDWAJ Manan**

Gestion du temps et de la répartition du travail  
Définition des objectifs de réalisation  
Participation à l'élaboration des test unitaires  
Participation à l'implémentation des méthodes

**Developpeur Senior : FARES Firas**

Développeur en chef  
Développement de l'interface  
Développement du système de sauvegarde

**Architecte Logiciel et gestionnaire de qualité : EL FILALI Dorian**

Réalisation du diagramme UML  
Réalisation des cas de tests et cas d'utilisation  
Réalisation des tests unitaires  
Participation à l'implémentation des méthodes

**Analyste de Besoin : DE LA REBERDIERE Hugo**

Rédaction du cahier des charge  
Rédaction des objectifs et des mécaniques de jeu  
Design de l'interface  
Réalisation des diagrammes de séquences

Soucis rencontrés :

- **Difficultés dans l'implémentation de l'interface :** Affichage des images a été problématique jusqu'à la fin. La manière d'indiquer le chemin était erroné dès le début et nous a posé problème pour l'affichage dans différents systèmes d'exploitation. La solution a été de retirer « ../ » de chaque début de chemin. Création des menu, passer de MenuCreation à MenuJeu a été difficile à mettre en place, la solution trouvée a été de fermer le premier et créer le deuxième dans la foulée.

- **Système de jeu :** C'est surtout cette partie qui a rencontré des problèmes de retard. Gestion de la sauvegarde et du chargement a été difficile, en effet dans un premier temps il était nécessaire de trancher vers quelle système de sauvegarde nous allions pencher. Base de données ou DAO, DAO a été choisi car BDD semblait inapproprié par rapport à la taille du projet et du nombre d'informations à aller récupérer. Dans un second temps l'implémentation de la dite sauvegarde a été laborieux et long, nous avons dû changer notre système de sauvegarde du tout au tout. Finalement le chargement bien que long et laborieux également a surtout posé problème dans le fait de créer des doublons lors de chargement et la sauvegarde d'une partie existante. Nous avons longtemps bloqué en essayant de créer un setUUID(). Finalement, la solution résidait dans la suppression de l'ancienne sauvegarde après le chargement de la partie.

- **Mécaniques de jeu** : Des choix difficiles ont dû être effectués, en effet certaines mécaniques initialement prévues (tels que l'influence des états sur les actions, le cycle météo, le système d'humeurs etc) ont été soit lourdement simplifiées soit tout simplement supprimées. Ils ont été effectués du fait de manque de temps et de difficultés d'implémentation.

- **Design** : Le « *design* » ou plus simplement la forme du Tamagotchi a été volontairement mise de côté dès le début du projet d'un commun accord. Il avait été décidé de mettre l'accent sur le fond et l'opérabilité du projet. Il était entendu que la forme serait abordé dans les derniers moments de travail. Cependant le retard dû à la partie Sauvegarde et Chargement ne nous a pas laissé ce luxe. Quand bien même nous avons voulu nous y mettre, on s'est rendu compte que le « *design* » n'était pas une affaire de dernier moment mais qu'elle devait accompagner le projet dès son commencement.

- **Test unitaires** : La mise en place des tests unitaires a été a connu un léger retard.

- **Problèmes organisationnels** : Des difficultés ont été rencontrées dans l'aspect organisationnel, notamment pour la délégation du codage, la communication et la mise en commun du travail effectué en solitaire, ainsi qu'à une moindre mesure, le suivi scrupuleux de la documentation officielle (mise en place uniquement pour le groupe afin d'harmoniser les noms des variables entre autres choses). Finalement, la nécessité de l'utilisation d'une plateforme de gestion de logiciel telle que GitHub est apparue vers le milieu du projet, cependant notre absence d'expérience avec celles-ci et le manque de volonté à sa mise en place nous ont restreint dans son application.

## REVOIR UML DEMO FAIRE UN JAR DEMO

**Conclusion** : Le groupe estime avoir répondu aux besoins du client. Cependant, nous restons lucide sur le fait que des choses auraient pu être améliorées, notamment le « *design* » et des mécaniques de jeu plus abouties (comme prévu initialement)

Toutefois, même si ces améliorations ne semblent pas avoir été à la portée de notre groupe pour son premier projet en commun, lors d'un prochain projet ou si un temps supplémentaire était accordé ces problèmes pourraient être réglés grâce à l'expérience et le recul acquis lors de ce projet.