TONY BUI

MARC CHARLEBOIS

Veille Technologique – Développement d’applications

420-6D9, gr. 00001

Session 6

**Bilan de livraison 2**

**Projet de jeux vidéo de combat 1v1 en ligne**

Travail présenté à

M. Mohamed Guesmia

Département de l’informatique

Collège de Maisonneuve

Le 16 février 2023

# Cégep DE MAISONNEUVE

# COURS PROJET DE VEILLE TECHNOLOGIQUE

# (ANNÉE 2023)

Nom du Livrable : Bilan de livraison 2

Page de titre :

Indiquer : le sigle du cours, la session et le nom dU professeur

Le type de travail et le numéro de version

Le nom de l’équipe et sa composition en ordre alphabétique des noms de membres

Le nom de l’institution

la date

Note : Ce livrable (Livrable 2) consiste à fournir un BILAN de la deuxième itération du projet, ainsi que le livrable 3 (pour la 5ème semaine) un logiciel fonctionnel, testable et exécutable. La durée de cette itération sera de 3 semaines.

**Date de remise : Livrable 2 pour 16 février et le livrable 3 pour le 23 février.**

1. Vision du produit

**Notre objectif principal est de créer un jeu de combat 1 contre 1 en ligne compétitif qui soit divertissant, passionnant et accessible à tous. Nous mettrons en place des systèmes de matchmaking. Nous travaillerons également sur une mécanique de jeu fluide et intuitive, pour permettre aux joueurs de se concentrer sur leur stratégie et leur technique plutôt que sur les commandes.**

2. Objectif de l’itération 2

Vous précisez l’objectif de chaque itération (Sprint) pour l’atteinte de la vision du projet. Dans ce document, précisez uniquement l’objectif de l’itération 2. L’objectif doit être SMART, en respectant les indicateurs mentionnés suivants :

* Spécifique : un objectif spécifique doit être en lien direct avec le projet du PO
* Mesurable: un objectif mesurable doit être quantifié ou qualifié.
* Acceptable : cet objectif doit être atteignable et partagé par les membres de l’équipe
* Réaliste : un objectif réaliste est un objectif pour lequel le seuil du travail est défini et réalisable dans le délai prévu.
* Temporellement: un objectif temporellement défini est délimité dans le temps : une date butoir avec, éventuellement, des dates intermédiaires. L’objectif doit être clairement défini dans le temps par des termes précis. Par exemple, l’itération 1 doit se réaliser dans un intervalle de 2 à 4 semaines.

3. Projection de coûts et durée à partir des réalisations faites à date

Dans cette section, vous démontrez à l’aide d’un graphe l’avancement du projet, en montrant les itérations déjà réalisées (itérations et quantité User stories y associées) et celles restant, tout en précisant la vélocité optimiste et pessimiste.

4. Critères de succès

5. Résumé et statistiques sur les fonctionnalités à couvrir (nombre par catégorie et total)

Vous précisez la quantité des User Stories déjà réalisées par catégories (Essentiel, important etc.) (sinon dites « Aucun »)

6. Description des besoins produit

Par exemple :

1. Être capable de consulter des formations, leurs cours et télécharger la documentation gratuite
2. Pouvoir créer une formation et des cours associés à cette formation en tant qu’administrateur ou formateur

6.1. Description des cas d’utilisation

Vous décrivez les cas d’utilisations pour l’itération en question, tout en incluant les cas d’utilisation de la première itération, en suivant une approche par triplet. Cette approche vise à rédiger les cas d’utilisation ou récits utilisateurs sous forme (sujet, prédicat, objet) afin de réduire l’ambiguïté des exigences du produit. Voici un exemple de cas d’utilisation rédigé sous forme de triplet.

Titre : Ajouter Produit

Acteur : Directeur de vente

1. Le directeur de vente accède à la fonctionnalité d’ajout d’un nouveau produit.

2. Le système demande à l’utilisateur (directeur de vente) de saisir les informations.

3. Le directeur saisit les informations du nouveau produit et demande au système d’enregistrer.

4. Le système vérifie les informations

5. Le système enregistre les données ou retourne un message d’erreur

6. Le système confirme l’enregistrement du nouveau produit

6.3. Modèle ou diagramme de cas d’utilisation

Un cas d'utilisation représente une unité discrète d'interaction entre un utilisateur (humain ou machine) et un système.

6.4. Diagrammes de classes (sinon dites « Aucun »)

Le diagramme de classes est un schéma utilisé en génie logiciel pour présenter les classes et les interfaces des systèmes ainsi que leurs relations.

6.5. Classes de tests (TDD) (sinon dites « Aucun »)

Pour chaque méthode pertinente, vous écrivez les classes de développement pilotées par les tests pour les méthodes les plus pertinentes.

6.6. Technologies utilisées

7. Faits saillants

Indiquez quelques faits saillants qui marquent l’équipe de développement au tout long de déroulement de l’itération 1 et 2

8. Obstacles méritant d'être portés à l'attention de la direction (s'il y en a, sinon dites "Aucun").

9. Rapport de rétrospective

Examiner et améliorer ses façons de faire via une **rétrospective** --> Rapport de rétrospective (peut être intégré au bilan de livraison ou pas: choix de l'équipe).