

DOCUMENT DE PILOTAGE

---

## E-Scape Game

---



PROJET DÉVELOPPÉ PAR L'ÉQUIPE Q8

29 janvier 2021

## Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>L'équipe</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Planification</b>	<b>2</b>
<b>4</b>	<b>Fonctionnement</b>	<b>3</b>
4.1	Gestion de projet . . . . .	3
4.2	Méthode de travail . . . . .	3



## 1 Introduction

Ce document est un livrable à destination de E-Ntertainment pour le projet E-Scape Game. Il a pour but d'éclaircir le planning, l'organisation et le fonctionnement de l'équipe au cours de ce projet.

## 2 L'équipe

Durant ce projet, notre équipe de 6 personnes s'est divisée en 3 groupes :

- Les développeurs "Back-end"
- Les développeurs "Front-end"
- Les développeurs "Full stack"

Le groupe "Back-end" était composé de Esteban CORMIER et Baptiste GESLOT.

Le groupe "Front-end" était composé de Bastien MAUBON et Alan SIGNOR.

Le groupe "Full stack" était composé de Yann DAUVIN et Cédric PLANTET.

Cette organisation permet de toujours avoir plusieurs points de vue sur les éléments du projet et proposer la meilleure solution.

## 3 Planification

Au commencement, le projet était prévu en 3 sprints de 3, 4 et 2 semaines. Mais au vu de l'envergure du projet, le dernier sprint a été allongé d'une semaine. Il s'est donc écoulé 14 semaines entre la publication de l'appel d'offre et la livraison.

	Date de début	Date de fin
Sprint 1	20/11/2020	11/12/2020
Sprint 2	11/12/2020	08/01/2021
Sprint 3	08/01/2021	29/01/2021
Livraison		29/01/2021

À chaque début de sprint, nous avons fait une réunion pour planifier les semaines qui allaient suivre ainsi que pour obtenir votre avis sur les parties développées.



## 4 Fonctionnement

### 4.1 Gestion de projet

Pour réaliser ce projet, notre équipe a utilisé la méthode SCRUM, une méthode agile. Pour organiser les différentes tâches à faire au cours du projet, nous avons utilisé Jira. Ce logiciel nous a permis de répartir les tâches entre les membres de l'équipe. Chaque tâche correspond à un ticket. Ce dernier est positionné parmi 5 états :

- TO DO : Tous les tickets à faire pour le sprint en cours et qui ne sont pas commencés
- IN PROGRESS : Tous les tickets en cours de réalisation
- WAIT : Tous les tickets à faire valider (notamment les visuels)
- IN TEST : Tous les tickets à tester
- DONE : Tous les tickets terminés

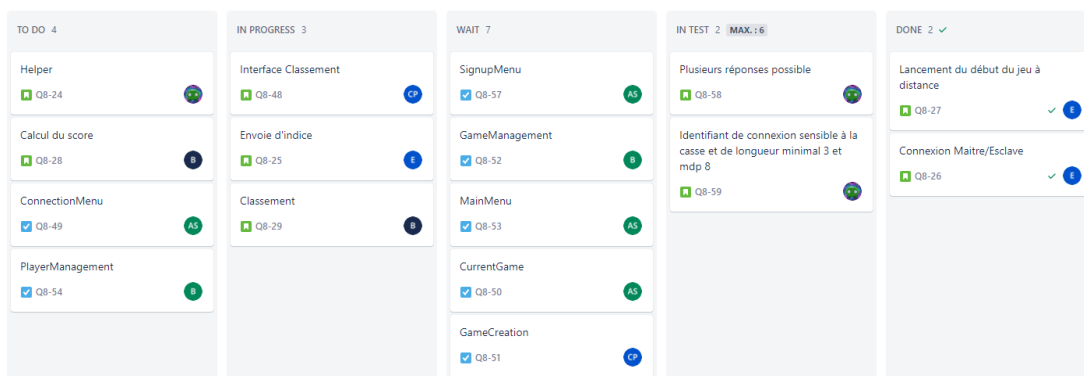


FIGURE 1 – Tableau Jira durant le sprint 3

Toutes les tâches qui n'apparaissent pas dans un sprint étaient soit terminées soit dans le backlog pour être faites dans un prochain sprint.

### 4.2 Méthode de travail

Chaque tâche sur Jira suivait la même suite d'état. Après le sprint planning, l'équipe se retrouvait pour se répartir les tâches du backlog choisit pour le sprint. La personne assignée à la tâche va développer une première version. Puis lors du passage du ticket dans l'état IN TEST, le testeur en chef reçoit une notification par mail. Puis le testeur et le développeur vont se passer le ticket jusqu'à ce que tous les tests réussissent. Une fois cette étape atteinte, le ticket passe à l'état DONE et ne bouge plus.



Avec son habitude a fonctionner en télétravail, notre équipe n'a été que très peu impactée par la crise sanitaire. Pour coordonner son travail, l'équipe s'est retrouvée sur le serveur Discord de l'entreprise. Pour les réunions avec les personnes extérieures, l'utilisation de Microsoft Teams était privilégiée.