

# Vamos - 7 Wonders

---

Génie Logiciel - Projet de Développement

# Agenda

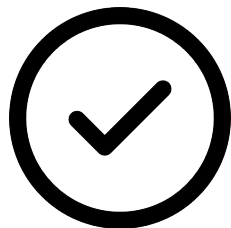
1. Synthèse du projet
2. Organisation du code
3. Patrons de conception
4. Métriques
5. Evaluation du projet
6. Rétrospective

# Equipe

- Ossama Ashraf
  - Implémentation du Gameplay, Ressources, Tests, Implémentation du serveur
- Sofian Moumen
  - Implémentation du Game Engine de base, Wonders, Code Smells
- Sonja Deißeböck
  - Ressources, Effects, Tests Cucumber
- Kevin Levy
  - Implémentation du Gameplay, Tests, Code Smells, Métriques
- Nicolas Zimmer
  - Implémentation du Gameplay, Tests, Debug

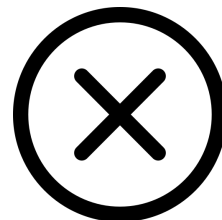
# Synthèse du projet

Réalisées :



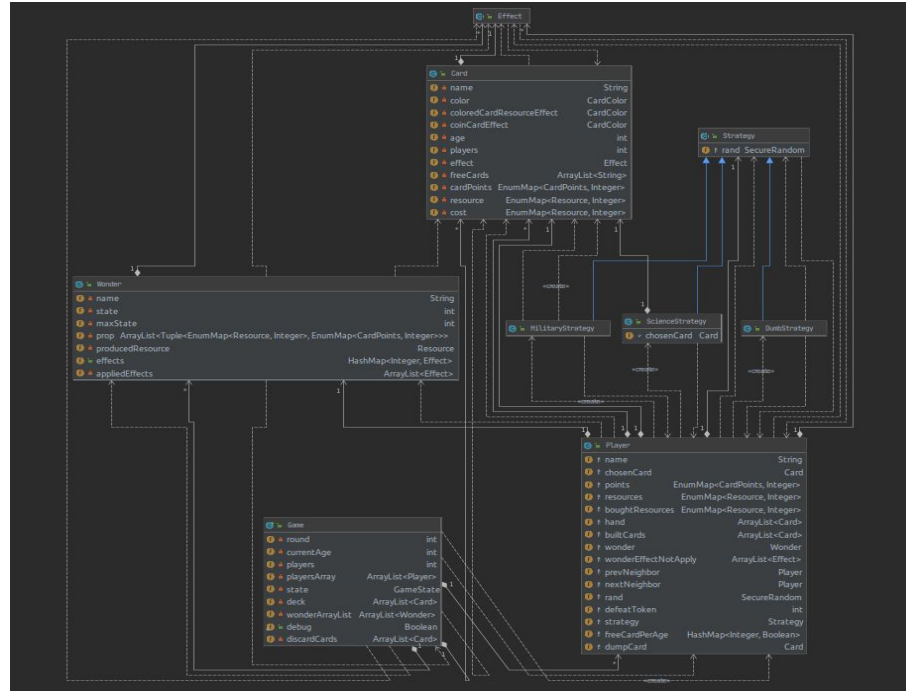
- Actions
- Stratégies
- Effets
- Calcul du Score
- Toutes les Cartes / Wonders

Non Réalisées :



- Tests, Conception

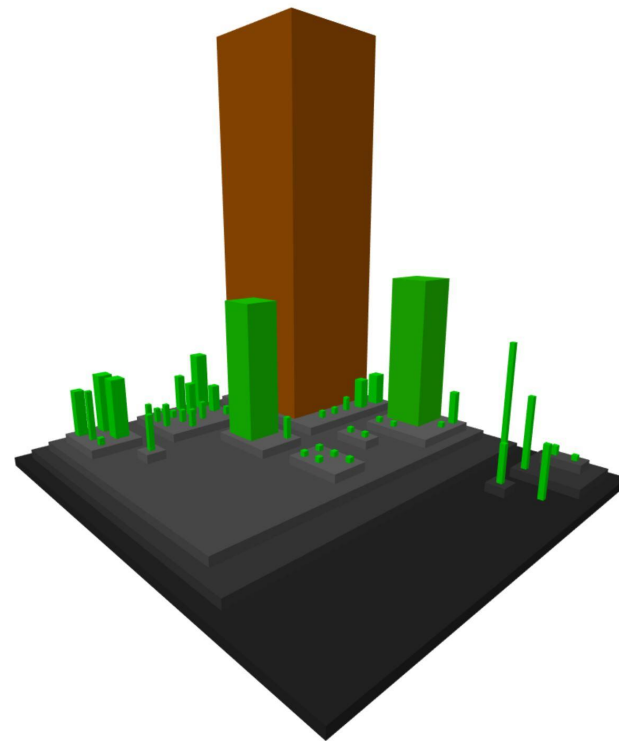
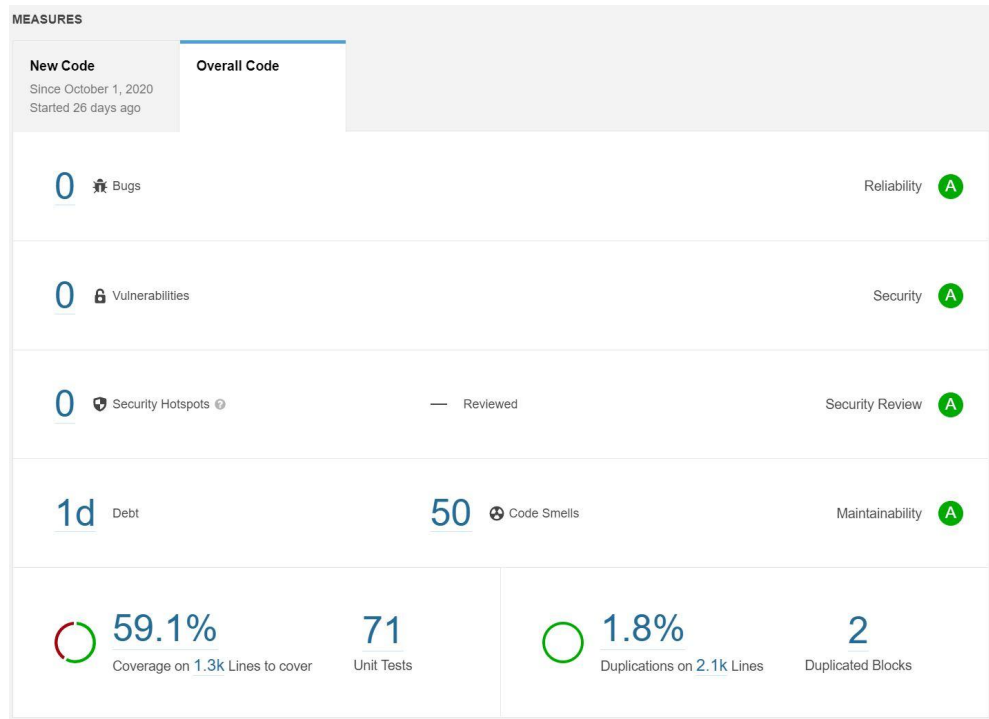
# Organisation Générale du Code



# Patrons de Conception

- Strategy :
  - Implémentation des Bots
- Template :
  - Première implémentation des Bots, puis changée pour Strategy
  - Implémentation des Effects

# Métriques



Footprint: Cyclomatic Complexity

Height: Lines of Code

Color: Complexity

# Bon Projet

- Couverture quasi-complète des Fonctionnalités
- Utilisation de plusieurs Design Patterns
- Livraisons Fonctionnelles et respectant les Délais
- Aucune Vulnérabilité / Faille de Sécurité
- Peu de Code Smells
- Peu de lignes Dupliquées
- Découpage cohérent entre les packages
- Javadoc Complète



# Mauvais Projet

- God Classes
- Manque de régularité dans l'implication au projet
- Couverture des tests
- Mauvaise Distribution des Responsabilités (notamment sur Player)
- Couplage Fort
- Complexité parfois très élevée
- Mauvais Découpage entre les Modules

# Rétrospective



Plus de Communication  
et de Travail en Équipe



Implémenter les Tests  
et les Fonctionnalités  
Simultanément



Restructurer  
l'architecture logicielle  
si besoin