

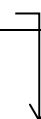


COMPTE RENDU DE REUNION N°1



Objet de la réunion	Réunion hebdomadaire de suivi de projet	Date de la réunion	03/11/2020 11h45
---------------------	---	--------------------	------------------


Rédacteur	Sylvain Buche buche.e1901179@etud.univ-ubs.fr	Prochaine réunion	10/11/2020 11h45
-----------	---	-------------------	------------------



PARTICIPANTS	E-MAIL / TEL	PRES.	ABS.	DIFF.	CONV.
MOE – Goulven Kerbellec	goulven.kerbellec@univ-ubs.fr	✓		✓	✓
Guillaume Cobat	cobat.e1901457@etud.univ-ubs.fr	✓		✓	✓
Pierre Boivent	boivent.e1901464@etud.univ-ubs.fr	✓		✓	✓
Louis-Xavier Godet	godet.e1900316@etud.univ-ubs.fr	✓		✓	✓
Sylvain Buche	buche.e1901179@etud.univ-ubs.fr	✓		✓	✓

Diffusion complémentaire	Diff.	

Sommaire	Remarques
<p>Table des matières</p> <p>1.Retour sur la proposition de projet 2</p> <p>2.Conseils sur les choix technologiques..... 2</p> <p>3.Autres conseils 3</p>	

	<p align="center">COMPTE RENDU DE REUNION N°1</p>	<p align="center">DATE</p> <p>D : 11h45 F : 12h 15</p>	<p align="center">CONCERNE</p> <p align="center">Action Information</p>
---	--	--	---

1. Retour sur la proposition de projet

Le client a sélectionné la proposition de projet de l'équipe concurrente (Groupe A). Il faut donc s'inspirer de cette dernière pour proposer des modifications au client, qu'il faudra ensuite lui envoyer par mail. M. Le Sommer pourra ainsi valider (ou non) les modifications. Il faudra ensuite les préciser dans le projet Gitlab.


Nous pouvons, si l'équipe A nous le demande, leur donner des éléments que nous avons réalisés et que le client souhaiterait voir apparaître dans l'application quel que soit l'équipe (exemple : le logo de l'application).

2. Conseils sur les choix technologiques

M. Le Sommer est un client qui a de l'expérience et qui connaît le domaine de réalisation du projet. Nous devons donc prendre en compte son point de vue sur le choix du langage à utiliser pour créer l'application mobile. M. Le Sommer nous conseille d'utiliser NativeScript, alors que nous pensions réaliser l'application en Java. Il nous faut donc faire un choix en étudiant bien les avantages et inconvénients de chaque technologie : par exemple, nous avons plus d'expérience en Java, mais ce langage ne pourrait être utilisé que sur Android et pas sur iOS. Nous sommes moins expérimentés en Javascript, mais les différentes bibliothèques pourraient nous simplifier la tâche quant à l'implémentation d'une carte dans l'application, qui serait aussi disponible sur iOS.

Pour nous décider, nous pouvons faire des essais à l'aide de tutoriels pour essayer par exemple l'implémentation d'une carte sur une application. C'est un point qui nous permettrait de justifier nos choix auprès du client et pour la maintenance de projet.

Il ne faut pas non plus hésiter à contacter le client une ou deux fois par semaine pour lui proposer des évolutions qu'il pourra ensuite valider, lui poser des questions ou juste lui faire part du travail accompli lors de la semaine.

	<p style="text-align: center;">COMPTE RENDU DE REUNION N°1</p>	<p style="text-align: center;">DATE</p> <p>D : 11h45 F : 12h 15</p>	<p style="text-align: center;">CONCERNE</p> <p style="text-align: center;">Action Information</p>
---	---	---	---

3. Autres conseils

Pour Gitlab :

- Faire des issues pour quasiment toutes les tâches que l'on réalise, pour que l'on puisse facilement comprendre l'évolution du projet au fil des semaines.
- Mettre nos noms sur les issues afin de mieux rendre compte du travail effectué par chacun (optionnel).
- Respecter les dates de rendu.
- Tenir le MOE et le MOA au courant de l'évolution du Gitlab.
- Faire au moins un push par semaine.

Divers :

- Faire la documentation des installations quand on commence à faire le code.