

Auteurs

Loïc BERNARD
Quentin BOULAY
Antoine DESCAMPS
Nicolas FAFIN
Noah LACASTE
Sylvain THOR

Scrum Master

C'est le membre du groupe qui a minima va lire le document de 20 pages expliquant la méthode scrum et essayer de la digérer pour faciliter sa mise en œuvre par l'équipe.

Antoine DESCAMPS

Product Owner

Le product owner sera responsable de gérer avec la client, le product backlog. Au sein d'une équipe Scrum, le Product Owner fait le lien entre la partie métier et la partie technique du projet.

Nicolas FAFIN

PARTIE 1 : FONCTIONNALITÉS FONCTIONNELLES

Nous avons mis au point un moteur de jeu fonctionnel.

En effet notre Scrum master s'est affairé à la conception d'un plateau.

Un binôme à la conception de toutes les unités : Zerbs, Crapits, Kroguls.

Un autre binôme s'est occupé de la réalisation des tours : phases 1 et 2

Et notre dernier membre a travaillé sur la détection des victoires et l'implémentation des symbioses ainsi que la réalisation d'une cagnotte.

Notre jeu est jouable en mode console et nous avons pris le temps de vérifier la plupart des informations saisies par les joueurs pour vérifier leur faisabilité grâce à des boucles et des conditions bien réalisés ou des try/catch.

Nous disposons aussi de l'affichage d'une représentation graphique du plateau avec le numéro des cases et des informations de ces cases affichées conjointement lors du déroulement du jeu.

On peut notamment avoir le choix de rentrer un nombre de joueurs compris entre 2 et 4 joueurs pour une partie et aussi avoir la disponibilité de saisir des pseudos personnalisés.

Les joueurs disposent aussi de la possibilité de passer leurs tours pour accumuler plus de points avec la cagnotte, et ce en cours de tour.

PARTIE 2 : ORGANISATION ET MISE EN PLACE DU PROJET SCRUM

SPRINT 1 :

- Création d'un dossier git partagé ;

Nous avons créé un dossier général comprenant un dossier de nos codes et de nos avancements personnels permettant de pouvoir avancer l'application tout en mettant en lien les différents « bouts de code » dans un dossier général/projet-console.

- Création d'un Trello pour suivre l'avancement du projet et pour prendre en compte les possibles retards (d'avancement ou non) lors de la poursuite du projet ;
- Analyse du sujet / commande du client, et évaluation du PRODUCT BACKLOG

Tout d'abord, nous nous sommes réunis afin d'analyser le PRODUCT BACKLOG. Nous avons mis en évidence les priorités du client concernant la création de son produit grâce à un code couleur reprenant les caractéristiques de la méthode MoSCoW.

Par la méthode MoSCoW, nous avons initialisés notre Trello.

- Répartition des tâches

Après avoir consolidé les bases du projet, nous sommes partis sur trois groupes de binôme afin de programmer par "pair programming". Ainsi, deux développeurs travaillaient ensemble sur un même poste de travail. Une personne se chargeait de rédiger le code et la seconde, souvent appelée observateur, aide et vérifié le code en décelant les imperfections, en vérifiant que le code implémente correctement les autres fonctionnalités et en suggérant des alternatives de développement.

Le binôme s'échangeait les rôles au bout d'une demi-heure, pendant la séance de TP.

Nicolas & Quentin ➡ Initialisation du jeu, préparation de l'API joueur et lancement de la partie

Antoine & Loïc ➡ Réflexion autour des cases, plateau et détection de fin de partie

Noah & Sylvain ➡ Phase 1 & Phase 2

Après 3 jours, nous avons basculé vers 2 trinômes pour la fin du sprint 1.

Nicolas & Quentin & Antoine ➡ Lancement de la partie + mode console + lien avec Case.java et reprise de la Phase 1

Noah & Sylvain & Loïc ➡ Phase 2 en priorité + lien avec le plateau + mode console

Durant ce Sprint 1, nos objectifs étaient respectés même si nous aurions voulu avoir terminé la phase 2 durant cette semaine

SPRINT 2 :

Ajouts de 4 fonctionnalités par le client

Notre client nous a demandé de rajouter le fait de pouvoir revenir en arrière ou en avant (Undo, Redo), une sorte de cagnotte permettant aux joueurs qui n'avaient pas utilisé tous leurs points d'actions d'en obtenir la moitié de + à chaque tour et la Horde de Crapits.

Répartition des tâches

Après vérification de la mise à jour du Trello, nous nous sommes organisés de la même manière que le sprint 1. (pair programming puis deux trinômes)

Nicolas & Quentin ➡ revu de code pour la mise en place de certain try/catch permettant de gérer certaines erreurs, phase 1 terminé et réadaptation du plateau de jeu

Antoine & Loïc ➡ récupération de la phase 2, mise en lien avec les cases pour la reproduction de Crapits, cagnotte pour la fin de phase 1

Sylvain & Noah ➡ développement du Undo + préparation de la phase 3 avec tests

Nicolas & Quentin & Antoine ➡ mise en lien de tous les codes avancés, méthode: système pour rappeler au joueur les cases disponibles ou non, récupération du undo travaillé par Sylvain & Noah

Sylvain & Noah & Loïc ➡ Compteur du nombre de tour, mise en commun avec la détection de symbioz, système de JUnit pour la réalisation de test

Conclusion du sprint 2:

La plupart des fonctionnalités abordées ont été terminées et ont permis d'avoir un premier prototype fonctionnel du jeu en mode console. (nous avons enlevé le undo qui n'était réaliser qu'à 50% sinon la compilation ne se faisait pas)

A ce terme du projet, le mode console était réalisé, les phases 1 et 2 terminées, la phase 3 terminée à 90%.

En ce qui concerne le plateau et les cases : OK avec ajouts d'une méthode pour les informations du plateau.

CONCLUSION GENERALE

En conclusion, je pense que le travail autour de la méthodologie a vraiment été respecté même si nous aurions voulu fournir un programme encore plus opérationnel.

Seulement, dans le cadre de ce projet méthodologique, nous avons fait le maximum pendant les heures de TP et nous avons préféré prendre un maximum de compétences et d'habitudes concernant la méthode SCRUM ; les codes n'étaient donc pas avancés chez nous.

Très bonne expérience et sujet pour l'application de cet exercice !