



Projet Pixelwars

R502 PILOTER UN PROJET
INFORMATIQUE

Etudiants

Walid TOURABI

Hakim BOUALI

Mame Khady WADE

Adam BOURAIS

Professeur

M'lik MORAD

Plan

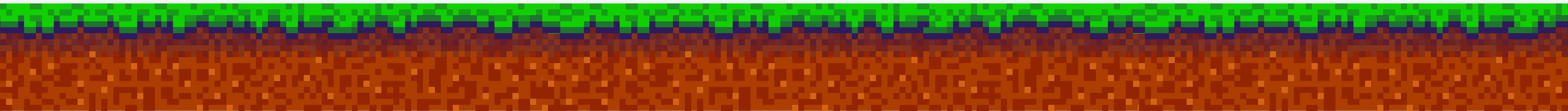
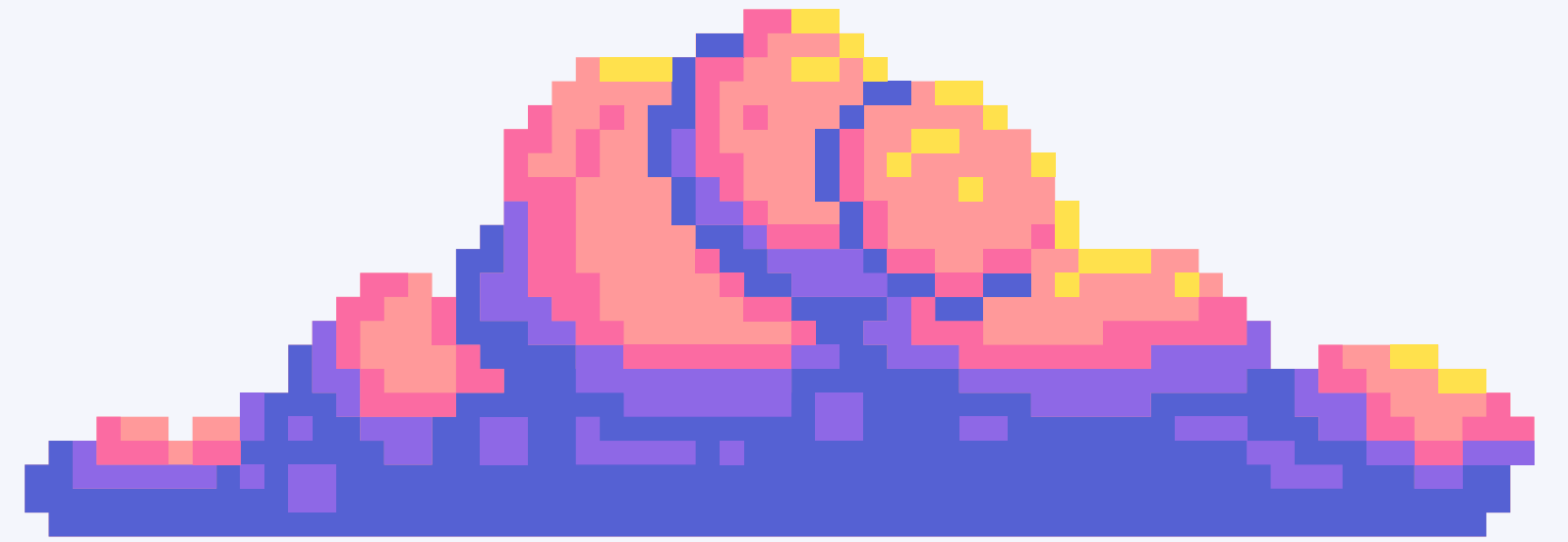
1/ CONTEXTE

2/ OBJECTIF

3/ MOYENS

4/ MÉTHODE

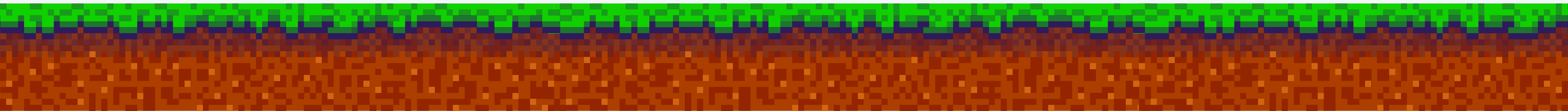
5/ RÉSULTAT



Contexte

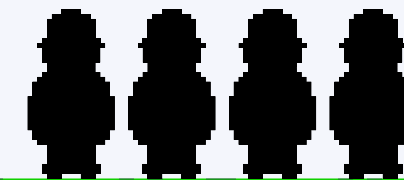
PROJET SAE

R502 : PILOTER UN PROJET INFORMATIQUE



Objectif

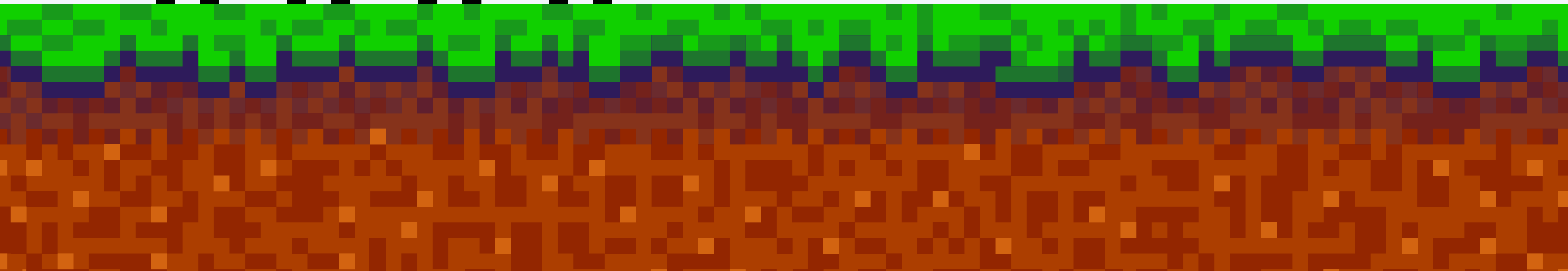
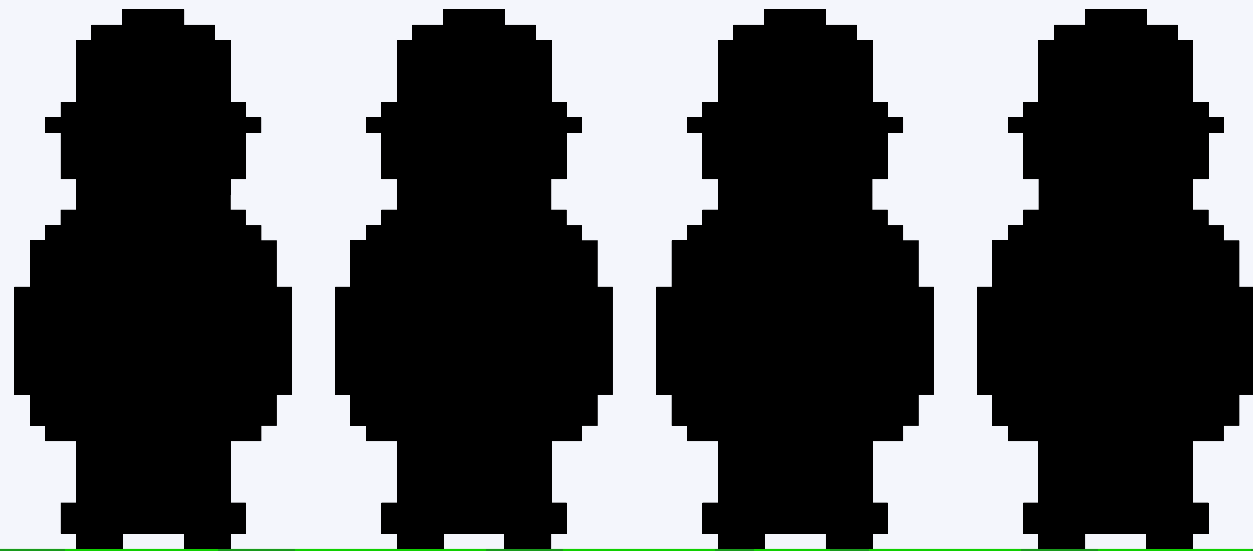
- Créer un jeu multi-joueurs dynamique
- Travailler en équipe à distance
- Maîtriser les outils de gestion de projet



Moyens

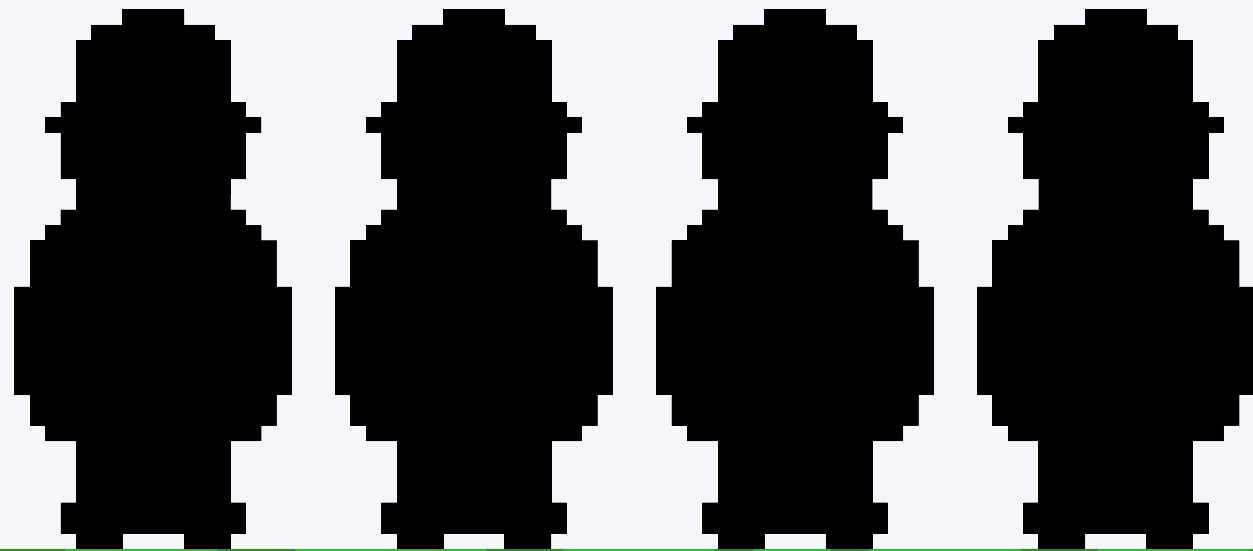
Quatre Collaborateurs :

- Développeur Back-end
- Développeur Front-End
- Responsable de recherche
- Responsable de la documentation



Moyens


$$1+2+2=4$$

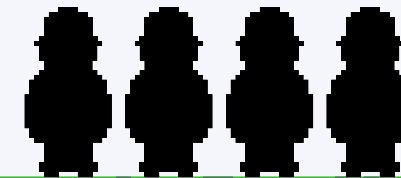


Quatre machines :

- 1 serveur pour le site
- 2 machines de développement
- 2 machines de recherche

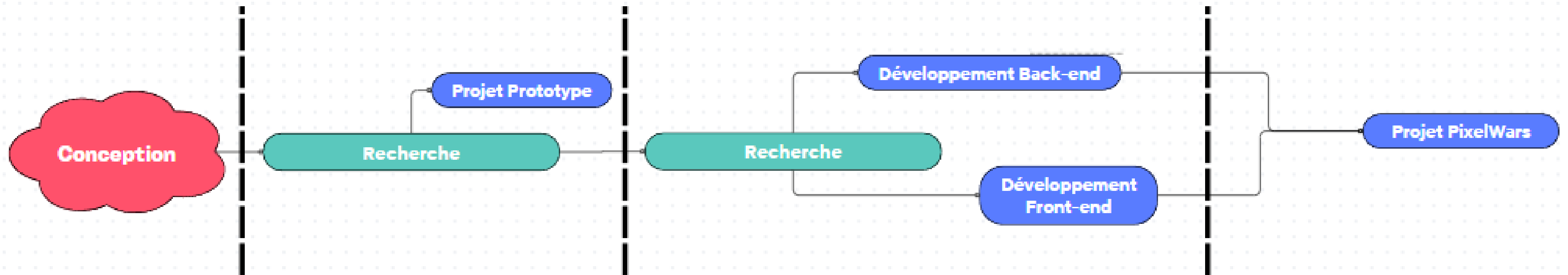
Méthode

- Méthode Agile
- **GitHUB** (versionning)
- **Trello** (suivi)



Méthode

Les grandes étapes du Projet



Méthode

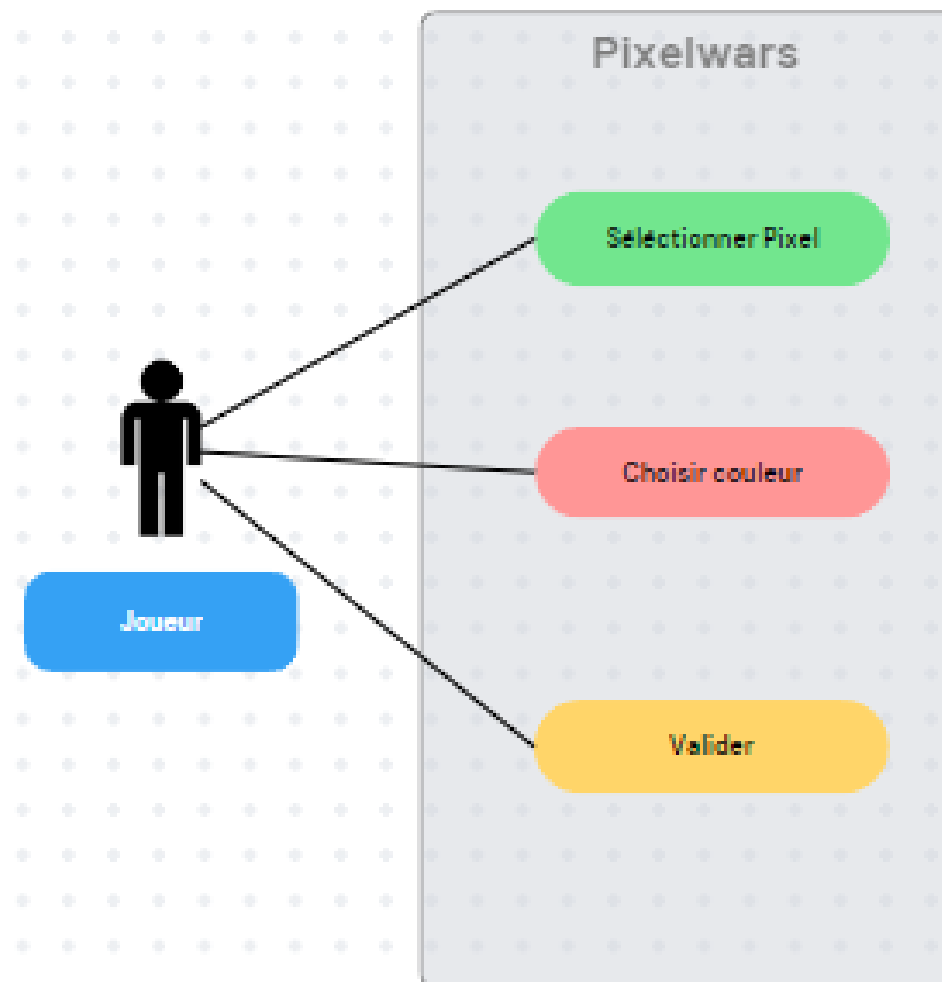
Pixel

- row: int
- column: int
- color: String{length=7}

ex : #FF0000

Méthode

UML Use Case Diagram



Méthode

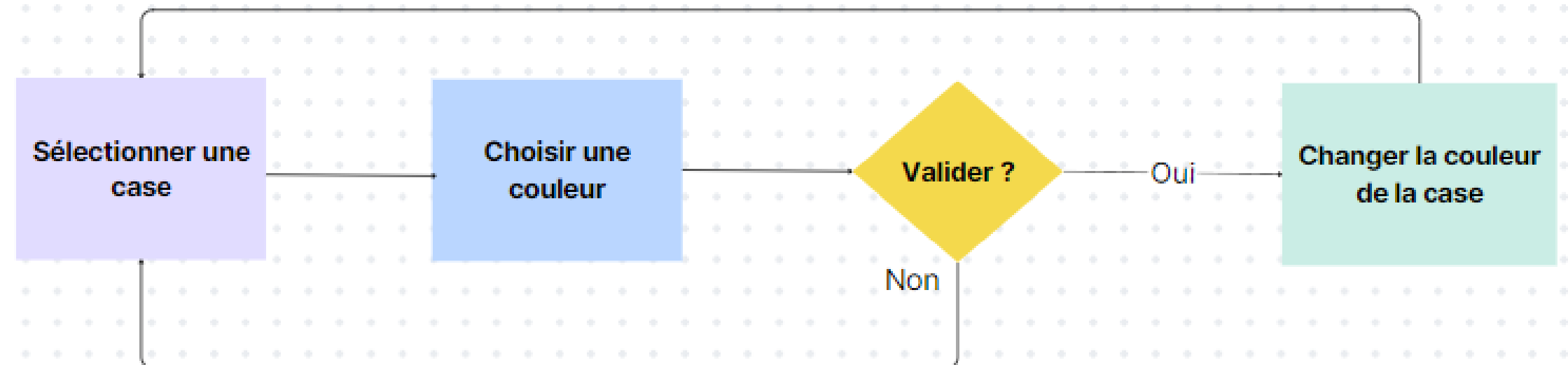
Users stories

En tant que joueur,
je veux pouvoir sélectionner une case à la fois
afin de choisir sa couleur

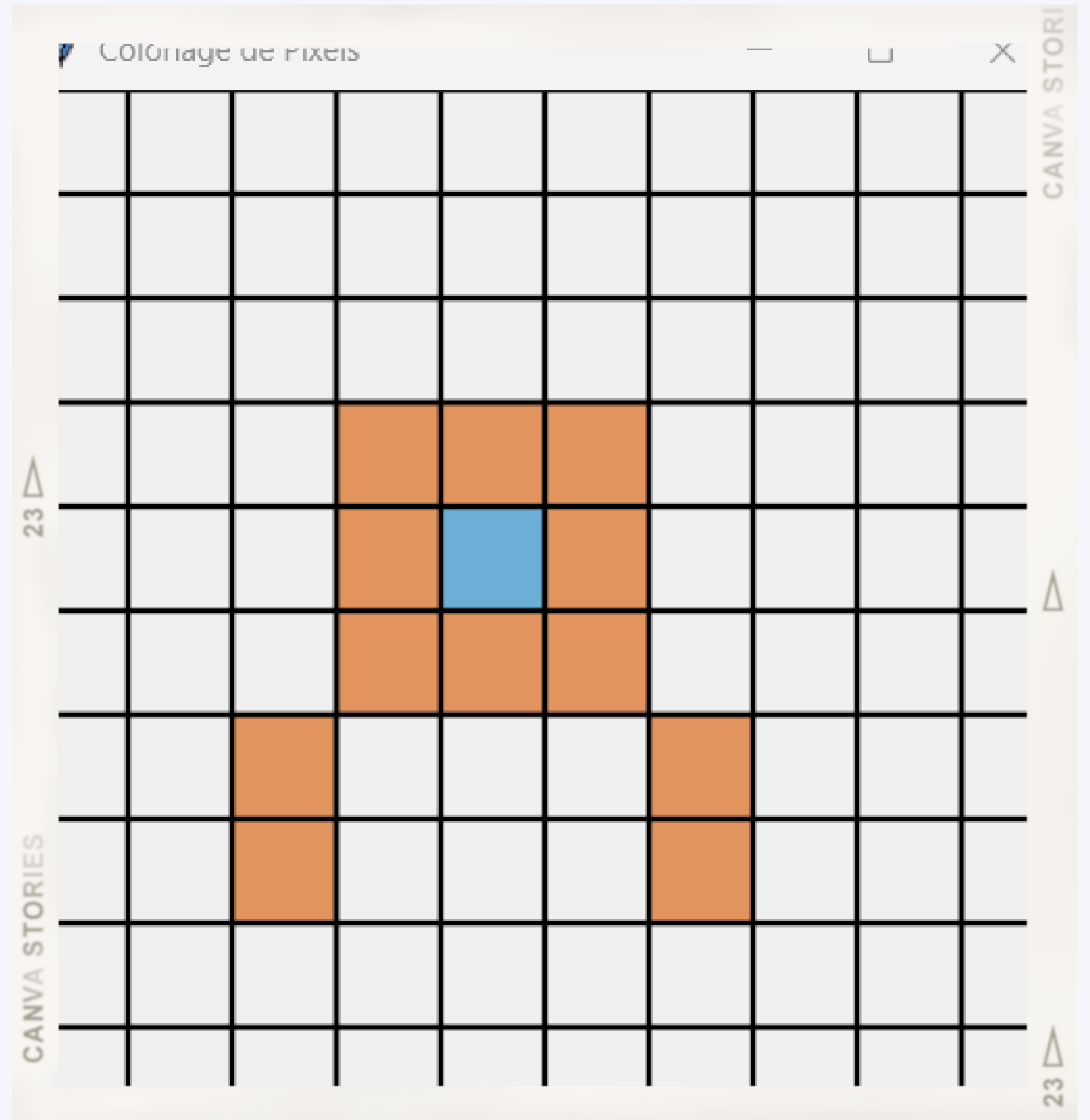
En tant que joueur,
je veux pouvoir annuler la sélection d'une case
afin de changer de case

En tant que joueur,
je veux pouvoir choisir une couleur
afin d'éditer la case

Diagramme d'activité



RÉSULTAT



RÉSULTAT

10.100.10.137:8000





**Merci de
votre
attention !**