

Cachier des Charges – Groupe OS

Guillaume DECOR

04 février 2020

1 Résumé

Un document de qualité qui témoigne d'un sérieux travail de fond et d'un projet qui est sur la bonne voie. Je suis particulièrement satisfait de la partie sur la gestion d'équipe/de projet, qui est empreinte d'un niveau de pragmatisme rarement atteint pour des étudiants de L3.

Décision : Projet validé sans réserve.

2 Critique détaillée

2.1 Objectif

La description du jeu est très bien faite. Synthétique tout en restant compréhensible.

Pour les choix d'adaptation, vous n'avez pas compris la consigne. On ne vous demandait pas de justifier l'intérêt du jeu, on vous demandait d'identifier les mécaniques de jeux utilisées dans la version originale et qui ne se transposent pas directement dans la version numérique (ex : un jet de dés). Une fois identifiées, il fallait alors proposer une façon d'adapter ces fonctionnalités dans votre projet.

La spécification a été réalisée avec minutie, c'est du très bon travail. C'est également un bon point d'avoir établi une priorisation des tâches même si je reste un peu circonspect par certains choix : attribuer une priorité de 3 à la traduction ou encore au *chat* quand l'implémentation web/mobile ne bénéficie que d'un niveau 2 (alors que c'est dans le sujet !) est-il vraiment pertinent ?

On voit que vous avez déjà bien réfléchi au niveau de l'UI/UX. Il en ressort des propositions cohérentes, c'est très bien.

La description de l'architecture est vraiment bien détaillée, je suis agréablement surpris de voir que vous êtes avancés à ce point. Un seul point de vigilance : si j'ai bien compris, chaque client aura sa propre « copie » du jeu. Il faudra donc veiller à ce qu'il n'y ait pas d'incohérence entre les clients (et, plus particulièrement, à prévenir la triche).

La justification de la difficulté est convaincante mais mériterait d'être étayée davantage. Par exemple, vous indiquez par la suite que vous utilisez Unity3D ou SQLite. Est-ce que tout le monde est à niveau sur ces outils ou y a-t-il un grand besoin de formation ? Autre exemple, vous prônez l'usage du MVC dans un contexte réseau. Avez-vous déjà expérimenté un tel paradigme ? Bref, au vu de ce que vous avez développé dans les précédents paragraphes, je vous valide cet item, mais j'en attendais un peu plus. Par contre, le simple fait que les membres pensent que ce projet va leur prendre 150h n'est pas un argument recevable.

2.2 Choix technologiques

Les choix technologiques sont pertinents et bien justifiés.

2.3 Déroutement prévisionnel

Le diagramme est synthétique et cohérent.

2.4 Organisation générale

L'organisation proposée est intéressante. La répartition des étudiants en groupe est un classique qui a fait ses preuves. Faire de cette répartition un paramètre ajustable est à double tranchant : cela peut être particulièrement efficace si c'est bien géré ou désastreux dans le cas contraire. J'ai tendance à vous faire confiance sur ce point.

La vision du chef de projet est réfléchie. Vous avez trouvé tous les points qu'on attendait du chef de projet. La gestion des facteurs humains est pertinente.

La méthode d'intégration est bien pensée et repose intelligemment sur le design MVC (et comme les différents composants semblent bien spécifiés, ça devrait rouler).

2.5 Outils pour la gestion de travail

Une utilisation approfondie du Gitlab est proposée. On peut cependant se demander si les issues sur Gitlab ne vont pas entrer en concurrence avec les notes sur Trello.