



# SuperPong

J.CHÂTILLON

A.ROCHAT

B.SCHOPFER

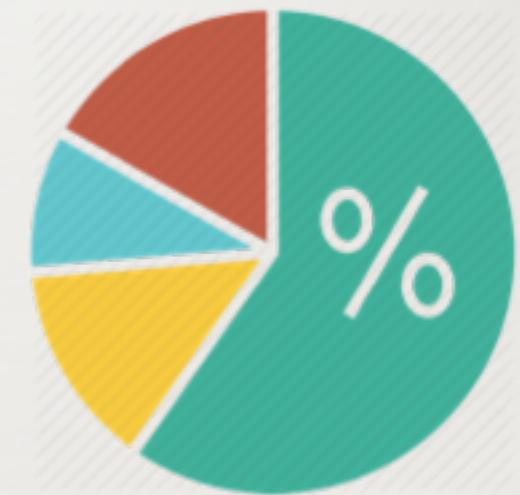
J.SMITH

# Sommaire

- Introduction
- Technologies utilisées
- Gestion du projet / groupe
- Bilan
- Démo

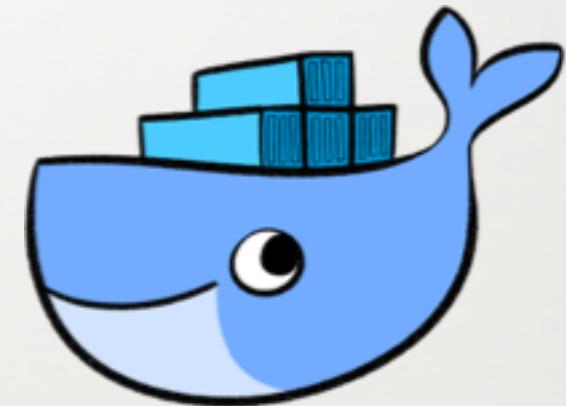
# Introduction

- Pong contre une IA
- Pong multi-joueurs
- Ajout d'objets
- Statistiques



## Technologies utilisées

- Langage: Java
- Librairie graphique: JavaFX
- Gestion des dépendances: Maven
- Serveur: Docker



# Gestion du projet

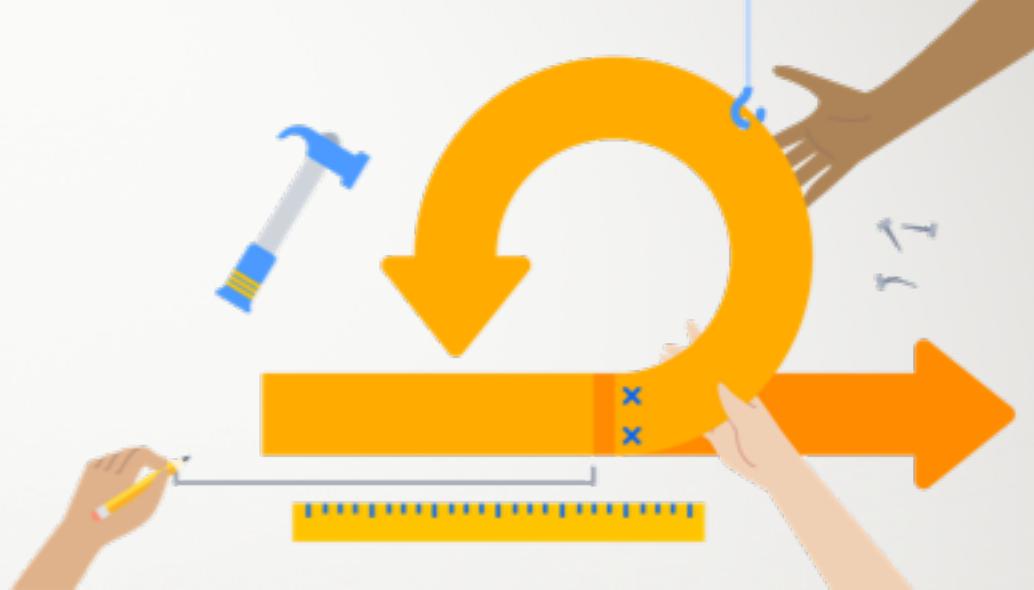
- 5 grosses étapes
  - Partie de Pong 1v1 en local
  - Connection serveur / Protocoles réseaux
  - Partie de Pong 1v1 en réseau
  - Implémentation des utilisateurs
  - Implémentation des objets

# Gestion du groupe

- 1 Scrum Master
  - Jérémie Châtillon
- 3 développeurs
  - Protocoles réseaux
    - James
  - Code
    - Antoine et Benoît

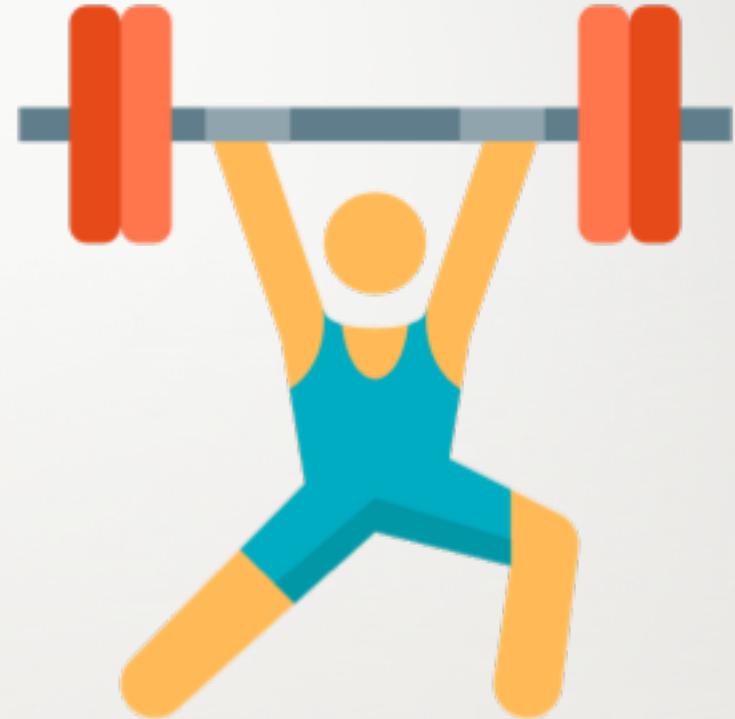
## Bilan AGILE

- 19 histoires planifiées initialement
  - 6 histoires replanifiée
  - 3 histoires supprimées
- 
- Difficile de présenter un avancement chaque semaine
  - Imprévus dus à d'autres cours
  - Mauvaise planification des tâches
  - Pas adapté pour des étudiants



## Bilan / Difficultés

- +60 classes créées
  - +5'000 lignes de code
  - Jeu fonctionnel
- 
- Sérialisation
  - Organisation
  - IceScrum



# Démo

# Conclusion

- Se limiter pendant la réalisation du cahier des charges
- Difficile d'estimer le temps des tâches
- Méthode AGILE pas adaptée pour des étudiants
- IceScrum n'est pas optimal

Question?