

Rapport du Sprint 1

Groupe F

11/12/2025

1 Compte rendu de la réunion avec l'encadrant

Date et heure de la réunion

Participant.es

Points clarifiés et décisions prises

2 Cahier de charges

2.1 Description du sujet et des objectifs

2.2 Périmètre retenu pour le projet

2.3 Fonctionnalités principales (MVP)

2.4 Contraintes techniques et choix de technologies

3 Première architecture du projet

3.1 Organisation générale

3.2 Schéma simple/Description textuelle

4 Organisation interne du groupe

4.1 Répartition des rôles

Gaëlle Milezi :

Saurane Delrieu :

Satine Barraux :

Axel Pereyrol :

4.2 Outils utilisés

5 Planning prévisionnel

5.1 Découpage en étapes

5.2 Priorités des premiers Sprints

5.3 tâches prévues de Janvier au 30 Avril

Diagramme de Gantt

6 Prototype réalisé

6.1 Description des tests et développements

6.2 Justification des choix

1 Compte rendu de la réunion avec l'encadrant

Nous avons pris, dans un premier temps rendez-vous avec Marc HARTLEY notre encadrant le jeudi 11 décembre à 13 heures 15 afin d'éclaircir les objectifs et les attentes de ce projet.

Lors de cet entretien était present MILLEZI Gaëlle, DELRIEU Saurane, PEREYROL AXEL et BARRAUX Satine.

Afin de pouvoir nous guidé au mieux, monsieur HARTLEY nous a préalablement demander de préparé ce que nous avons compris du sujet et ce que nous voulions faire dans ce projet, en quoi nous intéresse t'il et enfin ce que nous voudrions faire si nous avions un temps de travaille infini.

A la suite de ce premier échange, nous avons éclairci les détaille sur la mise au point notamment avec l'aide d'un exemple, décidé de ce que nous ferions durant les prochains mois et établi un premier appercu de l'objectif que nous voulions atteindre.

2 Cahier de charges

2.1 Description du sujet et des objectifs

L'objectif de ce project et de générer un un fluide (dans un premier temps de l'eau), qui réagisse à des événement que nous lui ferions subire tel que le passage de la sourit et autre.

2.2 Périmètre retenu pour le projet

?

2.3 Fonctionnalités principales (MVP)

2.4 Contraintes techniques et choix de technologies

L'ensemble du projet sera programmer en C++ et s'ouvrira dans une fenêtre en OpenGL.