**Compte-rendu personnel**

Cahier des charges et spécifications fonctionnelles

1.

a) Lorsque je travaille ensemble sur le même document, je n'ai qu'un petit problème à prendre des notes entre les affectations de l'équipe, je dois donc demander à mes amis de temps en temps de suivre la situation.

b) Ce que je devais faire était d'en savoir plus sur les sections de code du projet de jeu et de donner mes suggestions sur les différences à comparer avec le code général de l'équipe.

c) J'ai pu trouver une aide spécifique comme donner des suggestions sur le damier du jeu pour pouvoir l'imprimer à l'écran, ...

2.

a) Évoluer à partir de spécifications faites par d'autres, par exemple rechercher un document de contenu similaire en ligne pour voir comment le faire est important lors de la réalisation d'un projet.

b) Pour moi, apprendre et développer ces spécifications est une expérience utile pour continuer à travailler sur des projets similaires à l'avenir. Les problèmes compliqués que j'ai sont des erreurs que je ne peux pas aider l'équipe à résoudre lors de l'exécution du programme.

Travail à plusieurs sur un projet de développement (projet final)

3.

a) Le partage des fichiers se fait par copier-coller direct des lignes de code proposées sur le groupe discord avec un file.txt ou file.c

b) Tout le monde dans le groupe peut décider de faire des suggestions et c'est au chef d'équipe de se mettre d'accord sur ces idées.

c) Les fichiers de code soumis sont tous publiés sur la page de l'équipe.

d) Le temps de travail est généralement plus axé sur le week-end et dépend de l'individu jusqu'au dernier jour.

4. Le temps prévu sera basé sur le temps libre adapté à chaque personne et il est possible de s'entendre lors de la planification d'une heure de réunion de groupe.

Implication personnelle

5.

a) Ce que je fais dans mon group particulière est de télécharger l'exemple de code des autres membres de group pour tester le programme et le comparer avec mon propre travail, si possible, je donnerai quelques suggestions pour les parties que je pense ne pas convenir au groupe . Et la décision d'absorber ou non cette opinion appartient aux membres restants.

b) Dans le cadre du projet final, on m'a envoyé un morceau de code sur les derniers progrès du groupe pour examiner et savoir si quelque chose pouvait être modifié ou ajouté. Et j'ai fait des suggestions pour montrer la taille de la forme du plateau et la position des pièces dans le jeu.

c) Développer un projet basé sur les spécifications rédigées par une autre équipe est à titre indicatif uniquement pour compléter le volet projet final de notre groupe.

Git

6.

a) Utiliser git est assez pratique pour moi pour pousser les lignes de code vers le haut et le montrer à tout le monde avec les notes suggérées.

b) Et pour la group, l'utilisation de git facilite simplement l'échange de documents.

7.

Cependant, le fait que je ne sois pas trop familier avec les fonctions de git a rendu son utilisation moins fréquente par rapport à la façon dont je m'étais une fois de plus familier.

Cours

* Ce que je trouve le plus utile dans le cours, c'est l'expérience de travail d'équipe en échangeant des recommandations techniques entre eux, en assignant des enquêtes de groupe, ...
* Et la chose la plus malheureuse ici pour moi est l'inconvénient de l'attribution de temps inappropriée conduisant à des performances moins élevées que prévu.
* Et ce qui manque, c'est le manque d'expérience pour donner des idées dans les exercices de groupe, afin que la prochaine fois vous puissiez essayer de vous améliorer.