

# Debriefing 1

Groupe 6

## 1 Remarques SRD

- De manière général, un gros manque d'homogénéité, c'est à dire différentes conventions à travers le rapport, différents termes pour désigner la même chose, ...
- Exigences du domaine : doit être refait, il y a des contraintes à trouver (même bidon)
- Exigences non-fonctionnelles : on doit mettre qlch !
- diagramme UML : enlever la flèche oblique, account n'est pas un objet (un objet peut et va être détruit quand on quitte le jeu), ici on cherche bien à avoir un diagramme détaillé du code (devrait être plus claire mnt qu'on a coder)
- diagramme "lancement du jeu" : complètement inutile (peut être intéressant de faire un diagramme d'activité client-serveur à la place)
- diagramme "gestion des événements" : bcp trop chargé , on doit le refaire en épurant ou en faisant plusieurs sur des parties plus précises
- diagramme "fin de partie" : inutile , on peut le remplacer par 2 phrases pour faire passer cette information.