

## TDM n   2 — OpenUP

Antoine de ROQUEMAUREL (Groupe 3.1)

---

### 1 Sujet du projet

Le projet   tait le d  veloppement de personnage pouvant interagir en r  seau en utilisant le serveur fourni, ceci en utilisant le langage Java.

Les personnages pouvaient ensuite se d  placer, ramasser des objets et se battre, chaque personnage et/ou objet poss  dant ses propres caract  ristiques. Le serveur ne devait pas   tre modifi  .

### 2 Phases du projet

**Inception** Effectu   par l'universit  , en effet la conception   tait d  j   faite

**Elaboration** Effectu   par l'universit  

**Construction** D  veloppement de nos personnages

**Transition** Tests de notre projet en r  seau, afin de v  rifier que tout fonctionne correctement

   l'issue de ce projet, nous avons livr  s le logiciel contenant les sources et le fichier jar, ainsi qu'une documentation au format PDF et HTML<sup>1</sup> et enfin, un rapport expliquant nos choix de conception et expliquant le fonctionnement du logiciel.

La documentation a   t   effectu  e durant le d  veloppement, les choix de conception ont   t   pos  s au d  but de la phase de construction, quant au source, elles ont   t     crites durant la phase de construction.

### 3 Difficult  s

Les difficult  s de ce projet ont principalement   t   de la compr  hension plut  t que de l'organisation, en effet, ayant travaill   plusieurs fois ensemble, nous nous connaissions et avons l'habitude de notre organisation. De plus, mon exp  rience du DUT Informatique m'a apparus un certain nombre de chose, notamment la gestion de petits projets : Utilisation de Redmine pour la r  partition des t  ches, de Sonar pour l'analyse du code, de Git pour le travail en   quipe, mise en place de conventions d'  critures, ...

Cependant, notre principale difficult   a   t   de comprendre le code fournis par l'universit  , notamment parce que celui-ci   tait assez mal con  u, et donc difficilement compr  hensible afin de le modifier au mieux, d'autant plus que son adaptation n'  tait pas envisageable : nous avons ainsi

---

1. G  n  r  e    l'aide de Doxygen

passé trop de temps sur la compréhension de l'existant par rapport au temps que nous aurions du y passer.

Afin de pouvoir réaliser notre projet plus rapidement et simplement, il aurait été agréable que le projet existant possède des tests unitaires et des tests d'intégration : ainsi nous aurions facilement pu éviter certaines régression du projet ceci en lançant les tests régulièrement, et en utilisant un outil d'intégration continue.

## 4 Conclusion

L'utilisation de la méthode OpenUP aurait été inutile dans ce projet. Et ceci pour plusieurs raisons.

Tout d'abord, la taille du projet était trop petit, que ça soit dans le temps ou en charge de travail, ainsi l'utilisation de cette méthode nous aurait plutôt gêné, notamment car ne nous la connaissions pas parfaitement : une formation aurait été nécessaire.

OpenUP à un fonctionnement incrémental, chaque incrément ayant une durée assez conséquente, en une semaine sa mise en place aurait été laborieuse.

Également, nous n'étions que deux, l'utilisation d'OpenUP pour deux personnes est quasiment inutile, et pose de nombreux problèmes, comme la répartition des rôles.

Enfin, la méthode OpenUP nécessite l'implication du client, or notre client n'était pas clairement définis.