

# Rapport Individuel 1

YEOU Emeric

Groupe EF-3

## Travail

Lors de ce projet long, j'ai d'abord été désigné comme SCRUM Master et j'avais pour tâche notamment de répartir le travail entre les différents membres pour aboutir au premier rendu du projet. Ikram Berroug et Ossama Ait-El Mouddene ont également beaucoup participé à l'organisation et la distribution des tâches dans l'équipe. J'avais également proposé une idée qui reprenait des principes de gamifications proches de ceux qui ont été mis en places.

Nous avons choisi d'utiliser Notion pour structurer le travail. Utilisant un KanBan pour voir l'avancée du travail de chacun. En effet le rôle du SCRUM Master est de veiller à ce que tous les membres de l'équipe aient connaissance de l'état d'avancement, des objectifs et des obstacles du projet.

## Défis rencontrés :

Pour ma part, j'ai rencontré des difficultés quant à la complexité des structures UML et la compréhension global de la structure des interfaces.

L'équipe a au début rencontré des difficultés quant à la répartition du travail, l'organisation de réunion et le suivi des tâches m'a fait réaliser l'importance de structurer ce genre de projets.

## Conclusion

A l'avenir, je souhaiterais davantage m'impliquer dans le développement et la conception des interfaces. Il reste de nombreux enjeux à relever, notamment quant au chiffrement des données. Ce projet me permet de me confronter directement à mes difficultés de programmation et je trouve ce défi très enrichissant