

Hackathon – Cahier des Charges

Groupe 1

Mai 2018

Groupe 1 :
Carnière François
D'Amario Evan
De Brakeleer Baptiste
Gira Mehdi
Pittonet Benjamin

•Introduction

Dans le cadre du Hackathon 2018 de la HEH section Informatique, ce projet portera sur la réalisation d'un programme permettant de gérer une bibliothèque de données. Cette bibliothèque aura pour sujet : « Les Héros d'Overwatch ».

Le but est de parfaire notre maîtrise des manipulations en programmation orientée objet. Pour ce faire, nous suivrons les consignes établies par nos professeurs et incorporeront les différentes consignes dans notre projet.

La finalité de ce projet sera de réaliser un programme qui permettra la création de fiches de personnage (ou « Héros »). La consultation de ces fiches ainsi que leurs mises à jour et éventuelle suppression (en cas de patch par les créateurs du jeu).

•Bibliothèque de données

La bibliothèque de données comprendra toutes les informations concernant les différents personnages du jeu Overwatch.

Les données traitées seront stockées dans des fichiers et comprendront :

- Les photos des Héros
- Leurs biographies
- Nom
- Prénom
- Rôle du héros
- etc, ...

•Planning

Mercredi :

- Création du cahier des charges
- Répartition des tâches
- Début du code

Jeudi :

- Matin :
 - Réunion d'équipe
 - établissement des objectifs journalier
- Midi :
 - Réunion d'équipe
 - Vérification des objectifs
 - Implémentation des différents codes
- Fin de journée :
 - Réunion d'équipe
 - Vérification des objectifs journaliers

Vendredi :

- Matin :
 - Réunion d'équipe
 - Implémentation des codes
 - Établissement des objectifs journaliers
- Midi :
 - Réunion d'équipe
 - Implémentation des dernières fonctionnalités
- Après-midi :
 - Recherche et correction de bug
- Fin de journée :
 - Finalisation et remise du code

•Répartition des tâches

Le groupe, constitué de cinq personnes, a convenu à l'unanimité de séparer les tâches entre deux groupes de 2 personnes. Le premier groupe s'occupera de l'interface graphique, le second de l'algorithmie et de la programmation.

La cinquième personne fera office de chef d'équipe et de membre flottant et rejoindra dynamiquement l'un ou l'autre groupe afin de permettre une avancée homogène du travail.

La répartition des rôles est la suivante :

Groupe 1 : Gestion de l'interface graphique - De Brakeleer Baptiste , Grira Mehdi

Groupe 2 : Algorithmie/Programmation - Carnière François, D'Amario Evan

Chef d'équipe et élément flottant : Pittonet Benjamin

Le chef d'équipe traitera donc aussi bien de la gestion de l'interface graphique que du code en lui même et relocalisera également les ressources en fonction de l'avancement du projet.

Il redéfinira aussi les objectifs en fonction de l'avancé réaliste du projet.

•Diagramme de classe du projet

