



HUMAN'ITI

Bitonic – Human'iti

Défi Mindset

Situation de départ :

Nous sommes l'équipe Bitonic, composée de 6 membres : Aurel, Antoine, Stéphane, David, Alexandre et Guillaume.

Nous avons décidé de répondre aux défis suivants :

- " Développez... votre "mindset"! ",
- " « AngularJiSez » votre nuit de l'info ! ",
- " Application mobile ",
- " Soyons Agile Agilement ",
- " Le collectionneur ".

Nous allons donc développer une application web, avec un serveur sous forme d'API Restful via node.js, un client web AngularJs, et une application mobile Android, en utilisant au mieux possible la méthode Agile.

L'application consiste en une carte du monde, sur laquelle s'affichent les "points chauds", c'est-à-dire les régions sinistrées, les territoires en guerre...

L'objectif est d'une part de faciliter la visualisation des conflits dans le monde, et d'autre part de permettre aux utilisateurs de faire un don aux Organisations non gouvernementales présentes sur une zone donnée.

Notre objectif à nous, en tant qu'équipe, est de fournir une application web et une application mobile fonctionnelles ainsi que les documents nécessaires aux défis Mindset et Agile avant la fin du temps imparti. Nous avons bon espoir de remporter au moins un défi. De manière, plus précise, la méthode Agile nous permet de définir des "objectifs" pour chaque "sprint", définis sur notre board Trello : <https://trello.com/b/RqDONpmX/bitonic-will-save-the-humanity>

Les tâches sont réparties comme suit :

- Mise en place de l'API restful (David)
- Client AngularJs (Aurel et Antoine)
- Application Android (Stéphane et Alexandre)
- Documentation et rôle de Scrum Master (Guillaume)

Situation intermédiaire :

Il est 00h30, notre prochain "daily scrum" est dans 30 minutes et jusqu'ici, tout semble aller bien. L'application mobile est fonctionnelle dans sa version la plus basique, le serveur reçoit les requêtes et renvoie correctement les données liées aux zones sinistrées, seul le client a pris du retard pour un bête souci de dépendance non déclarée.

Ma principale crainte, c'est le temps : tout semble passer très vite, même si on avance, et même si tout le monde est encore motivé, ce qui est une bonne chose si l'on compare à notre nuit de l'info 2013, il est difficile de dire que tout sera terminé. Le plus dommage serait que l'application ne soit pas suffisamment avancée pour répondre au moindre défi.

Je vais donc prendre des mesures en conséquence au prochain daily scrum, après avoir vu où tout le monde en est, pour voir s'il est toujours réaliste de répondre à nos 5 défis. On a toujours bon espoir d'en remporter au moins un. ;)

Mise à jour 1h20 :

Après concertation, on a pris un tout petit peu de retard, on est toujours motivé et on envisage toujours de répondre aux 5 défis !

Situation intermédiaire bis :

Il est 03h20 et je me rends compte de l'impact que peut avoir la fatigue sur le développement (beaucoup d'erreurs "bêtes" que l'on met du temps à trouver) comme sur la motivation. Alors on s'adapte, les choses vont moins vite, on revoit à la baisse les espérances les plus extravagantes et on se concentre sur l'essentiel. On se dit que beaucoup d'équipes doivent avoir déjà plus ou moins abandonné et cela nous aide à tenir, à garder l'envie d'aller au bout. La bonne nouvelle c'est que, même si ça a mis du temps, "tout" (le serveur, le client web, le client mobile) marche avec au moins les fonctionnalités basiques. Le produit final devrait donc être livrable et utilisable.

Situation de fin :

Il est 07h11 quand nous rendons nos premiers défis, le développement est terminé, il ne reste plus qu'à remplir de la documentation.

Nous sommes encore tous éveillés, et tous heureux d'avoir un travail à rendre.

La nuit de l'info fut une expérience très intéressante, nous avons appris qu'il était difficile de développer une application en si peu de temps, étant donné le temps que prend la phase d'avant-projet tout d'abord, ainsi que les nombreuses erreurs liées à la fatigue.

Je suis personnellement très content que l'équipe ait su rester soudée et motivée jusqu'au bout, nous avons eu l'occasion de travailler avec des gens avec lesquels nous ne travaillions pas forcément habituellement, et certains se sont révélés particulièrement bons dans leurs domaines respectifs (Aurel avec Angular, Stéphane avec Android...).

Rendez-vous en 2015 !