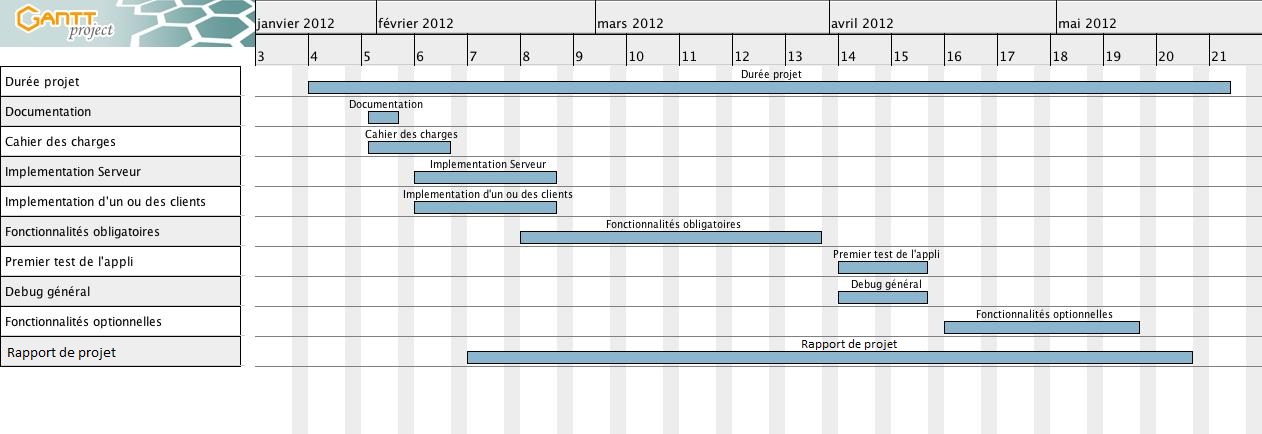
# V. Structure organisationnelle

## V.1. Planning



## V.2. Organisation et fonctionnement du groupe de travail

Notre groupe étant composé de 8 personnes, nous avons pu répartir le travail afin d’être plus productif. Notre projet pouvait se diviser en 4 parties bien distinctes :

* Le serveur,
* Le client Android,
* Le client JavaScript,
* Le client C++.

Nous avons donc décidé, lors de notre première réunion, d’assigner 2 personnes à chaque tâche. Pour ce faire, nous avons commencé par effectuer un premier tour de table pour voir si certains avaient des préférences, puis nous avons discuté pour que tout le monde choisisse sa partie.

Et finalement, nous avons trouvé un commun accord avec cette composition :

* Benjamin MAURIN et Steve GINER sur le serveur,
* Jessy BONNOTE et Mathieu POLIZZI sur le client Android,
* Paul MURA et Yohann LAMSECK sur le client web,
* Clément AGRET et Renaud LE GOC sur le client C++.

Lors de cette première réunion, nous nous sommes aussi répartis les parties concernant le cahier des charges. Ceci nous a permis, une semaine plus tard, de faire une réunion sur les différents travaux à accomplir grâce à une étude de l’existant. Lors de cette réunion nous avons décidé de quelles seraient les fonctionnalités obligatoires et celles optionnelles afin d’avoir une idée précise des objectifs à tenir.

Ensuite, la répartition des tâches s’est faite au sein de chaque binôme puis nous nous réunissions régulièrement (une semaine sur deux en général) pour faire le point sur l’avancement de chaque groupe, pour se concerter sur les protocoles de communication client-serveur, répondre au différentes questions qu’un membre pouvait avoir et tester les nouvelles fonctionnalité. Bien sûr, nous avions aussi des réunions avec notre tuteur pour savoir si nous répondions à ses attentes et si certaines de nos décisions étaient bonnes ou non (choix du SGBD ou du type de jeu par exemple).