**POST-MORTEM**

**PP2I CROSSY-ROAD**

Ce projet visait à développer un jeu reprenant les mécaniques de crossyroad. Nous devions mettre en place une interface graphique et une intelligence artificielle. Nous retenons deux axes :

**Ce qui a bien fonctionné :**

1. La gestion de projet

* Réunions hebdomadaires avec ordre du jour et comptes-rendus : très appréciées, elles ont permis de maintenir un rythme constant et d’éviter l’effet tunnel.
* La phase de conception initiale (2 semaines) a posé une base solide pour la suite du projet.
* Le respect des jalons a permis d’éviter les retards.
* Les bootcamps (sessions intensives en groupe pendant les vacances) ont été particulièrement productifs pour débloquer des étapes critiques du projet.

#### 2. Répartition et compréhension du projet

* Les tâches ont été globalement bien réparties en dehors des périodes de vacances.

#### 3. Techniques et outils

* Gestion Git : pas de problème majeur de merge.
* Graphismes (SDL) : un travail rigoureux pour approcher le style du jeu original Unity, avec une quasi-reproduction en isométrique.
* Apprentissage : certains membres ont approfondi ncurses, la gestion mémoire en C, ou encore la conception de bibliothèques réutilisables.

### **Ce qui aurait pu être amélioré**

#### 1. Répartition du travail

* Durant les vacances, l’implication était inégale, et certaines personnes se sont senties déconnectées, notamment en l'absence de tâches bien définies, et la réalisation du bootcamp de Gabriel et Raphaël qui a été très productif mais qui a perdu les autres membres dans la compréhension de la version sur SDL
* La transition entre TUI et GUI (pendant les vacances) a manqué de clarté pour certains, ce qui a rendu difficile la contribution sur la version finale.

#### 2. Utilisation des outils

* Trello : jugé surdimensionné, son utilité réelle a été remise en question.
* Discord : sous-exploité pour les discussions techniques rapides ; aurait pu éviter d’attendre la réunion suivante.
* Branches Git : pas de souci critique, mais certaines branches étaient jugées un peu bizarres, ce qui pourrait être amélioré pour la traçabilité.

#### 3. Choix techniques

* La création d’une version TUI (ncurses) a été vue comme un poids technique inutile par rapport à la valeur ajoutée, bien que cela ait aidé à la compréhension du jeu.
* L’IA n’a pas été finalisée à la hauteur des attentes initiales, bien que cela n’ait pas compromis la livraison globale.

**Finalement nous retenons certaines pistes d’amélioration :**

1. Flexibiliser les réunions : prévoir des formats en distanciel pour les réunions de suivi légères, afin de faciliter la logistique.
2. Renforcer la documentation des transitions majeures (TUI → GUI) pour permettre à tous de suivre.
3. Utiliser des outils adaptés à la taille du projet : simplifier les outils de gestion si des réunions régulières sont déjà en place.
4. Favoriser la communication informelle continue sur Discord pour ne pas bloquer l'avancée entre deux réunions.