Mathis :

Un projet intéressant, les réunions chaque semaine très utiles, la gestion de projet très propre et les jalons ont vraiment aidé à ne pas prendre de retard (retard que j’ai constaté chez beaucoup d’autres groupes). La répartition des tâche était bonne au début mais pas pendant les vacances, pas vraiment de tâches assignées donc à ce moment la répartition du travail pas fou du tout (merci gab et raph les fous avec leurs 2 bootcamp) mais du coup je me sentais un peu largué sur comment on était passé du TUI au GUI et du coup de comment le GUI marchait (DSL j’étais pas non plus trop dispo notamment à cause de la voiture de con là) et du coup sur la suite c’était beaucoup plus dur d’aider sur une très grosse structure que je ne connaissais pas et qui aurait pris beaucoup trop de temps (notamment du votre pour tout expliquer) à être comprise. La gestion du git n’a pas été un problème.

Donc globalement un projet cool qui s’est plutôt bien passé je trouve.

Proposition : proposer certaines fois des réu en distanciel aurait pu nous laisser un peu de confort quand il fallait trouver un créneau pas trop dérangeant pour tout le monde (pour les petites réunion qui étaient plûtot des conformités avec des petite mises au point) mais les longues réunions de début pour trouver une structure propre du projet nécessaires et on a bien fait de renouveler ça pour ce projet.

Thomas :

Ce projet a pris une autre dimension que le précédent, en groupe avec des personnes que je connaissais très peu, dans un langage que je maîtrisais très peu. J’ai aussi découvert les réunions hebdomadaires avec ordre du jour et compte rendu, et je comprends maintenant que ce n’est pas tant une perte de temps.

J’ai un peu l’impression d’avoir fait peu de choses,parce que je n’ai pas du tout touché à toute la partie rendu graphique (ncurses et SDL), parce que ça a été fait en grande partie pendant les vacances (en 2 jours, goatesque) où mes tâches étaient plus légères (voire inexistantes je sais plus), et parce que l’ia sera sans doute moins poussée que prévue. Je n’arrive pas à savoir si c’est juste une impression, si j’ai été ménagé ou si j’ai juste pas cherché à faire plus. Globalement le rythme d’avancée a été très linéaire, très bien géré et ça nous permet d’arriver à la deadline avec juste l’ia pas trop au point.

Le bootcamp: très bonne idée quand ça coince ou pour attaquer un gros morceau, avoir plusieurs cerveaux sur le même problème c’est plutôt productif

Trello: un peu overkill avec autant de réunions, même si ça reste un super outil de gdp

Discord: je pense qu’on aurait pû s’en servir un peu plus, ne pas attendre la prochaine réunion pour discuter de certains points techniques.

Gestion du git: on a pas eu de problèmes de merge il me semble, mais les branches sont un peu suspectes, c’est le seul truc qu’on peut nous reprocher.

Gabriel : Projet qui ne m'intéressait pas beaucoup au début mais qui s’est révélé plus complet qu’espéré. Le rythme était plutôt soutenu notamment pendant les vacances ou nous avons fait un bootcamp. J’ai appris à utiliser ncurses et de gérer mieux la mémoire en c.

Je maîtrisais très peu le sujet au départ mais après de nombreuses discussions et recherches j’avais une vision d’ensemble. Les nombreuses réunions ont permis d’éviter l’effet tunnel et de bien progresser. La phase de conception théorique de 2 semaines que nous avons l’habitude de faire lors de projet a été je pense une très bonne chose afin de pouvoir comprendre en profondeur le fonctionnement du jeu et les attendus du projet.

Fonctionnement : je pense qu' on aurait pu plus paralléliser les tâches lors de chaque réunion. Et lancer plus de tâches à la fois.

Gestion de projet : utiliser un trello était je pense inutile pour un projet de cette envergure.

Raphaël :

J’ai beaucoup aimé le projet, les réunions et surtout la préparation du projet ont beaucoup servi à être efficaces et à travailler sans trop de retour en arrière. Nous avons réussi à avoir un rythme de travail assez linéaire en évitant de crunch à la fin bien que la répartition du travail au sein du groupe n’ait peut être pas été la meilleure, cependant, nous avons veillé à ce que tout le monde puisse comprendre l’aspect global du projet et surtout le coeur pour pouvoir travailler facilement sur le projet à tout moment.

Pour ce qui est de la partie plus technique, j’ai travaillé sur l’élaboration du cœur comme tout le monde ainsi que sur la partie graphique (SDL), j’ai trouvé l’aspect graphique très intéressant surtout que notre but a été de reproduire le plus fidèlement possible l’aspect du jeu original. Le jeu original étant codé sur Unity, il a fallu trouver des stratagèmes et reproduire une 3D presque isométrique pour ressembler le plus possible au jeu. Cela et la création d’une librairie qui se voulait clés en main ont été quelque chose de nouveau pour moi. L’un des problèmes du projet a été la création d’une version du jeu dans le terminal, en effet, j’ai trouvé que la quantité de problèmes que cela nous a rajouté ne valait pas la compréhension du jeu qu’elle nous a permis d'acquérir.

J’ai retrouvé dans ce projet l'importance de la gestion de projet que j’ai trouvé lors du projet précédent.

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.