



Département Sciences du Numérique  
1ère année - UE Technologie Objet

# Mini Golf Simulator 7

Théo Couturieux, Cyril Figuin, Théodore Nakache, Valentin Thedon, Dewi Ricquebourg  
Groupe E33

Lundi 25 mai 2020 - Visioconférence (via Discord)

# Points abordés pendant la présentation



- ▶ Test de notre application
- ▶ Présentation technique
- ▶ Organisation de notre équipe et mise en place des méthodes Agiles

# Test de notre application



# Présentation technique



# Architecture & conception de notre application



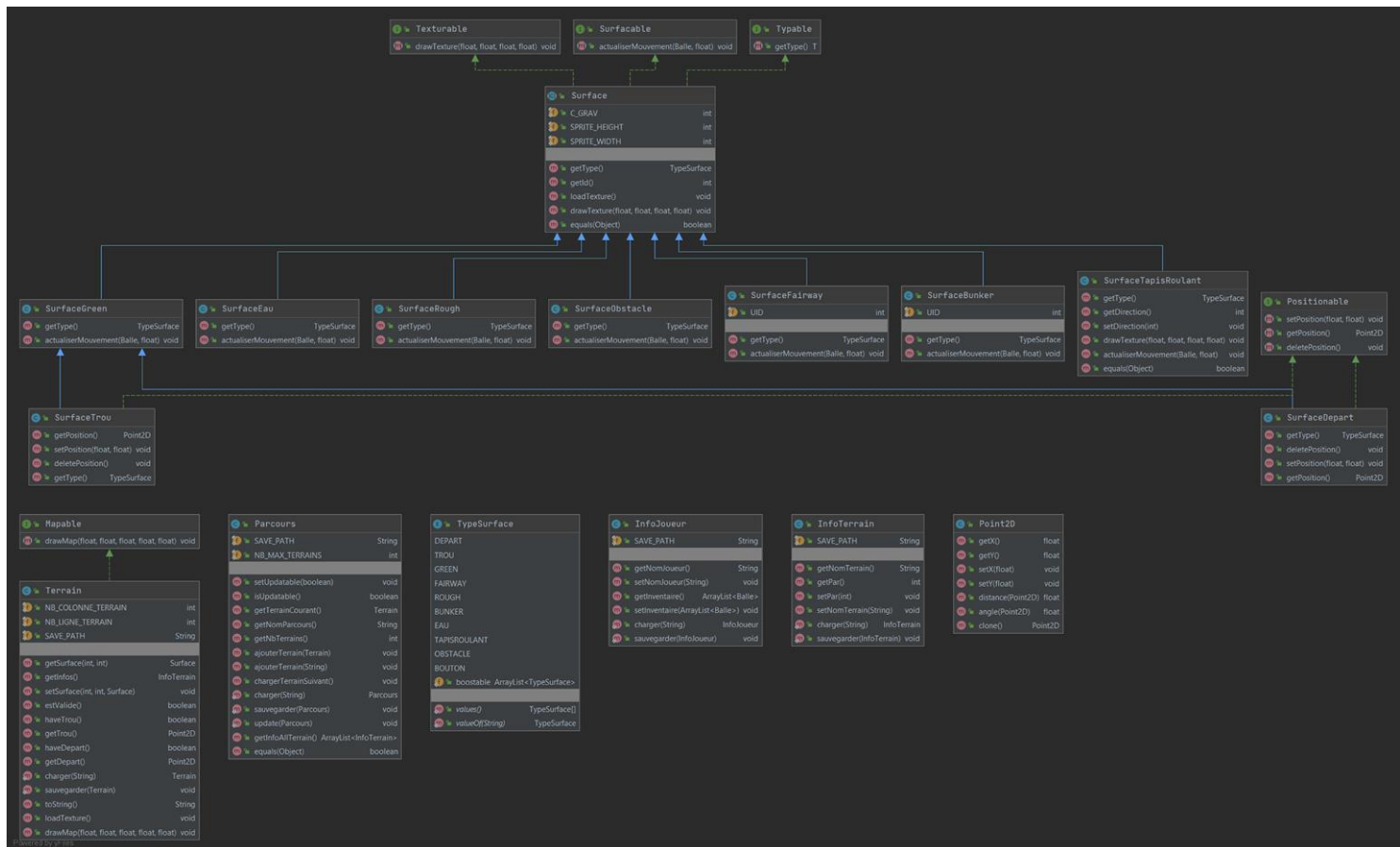
## Interface Homme/Machine Présentation

- ▶ Interface simple et intuitive pour l'utilisateur
  - ▶ Utilisation de la bibliothèque SLICK2D (associée à Lwjgl)
  - ▶ Bibliothèques additionnelles (ajout de sons par exemple)
    - ▶ Jorbis
    - ▶ Jogg



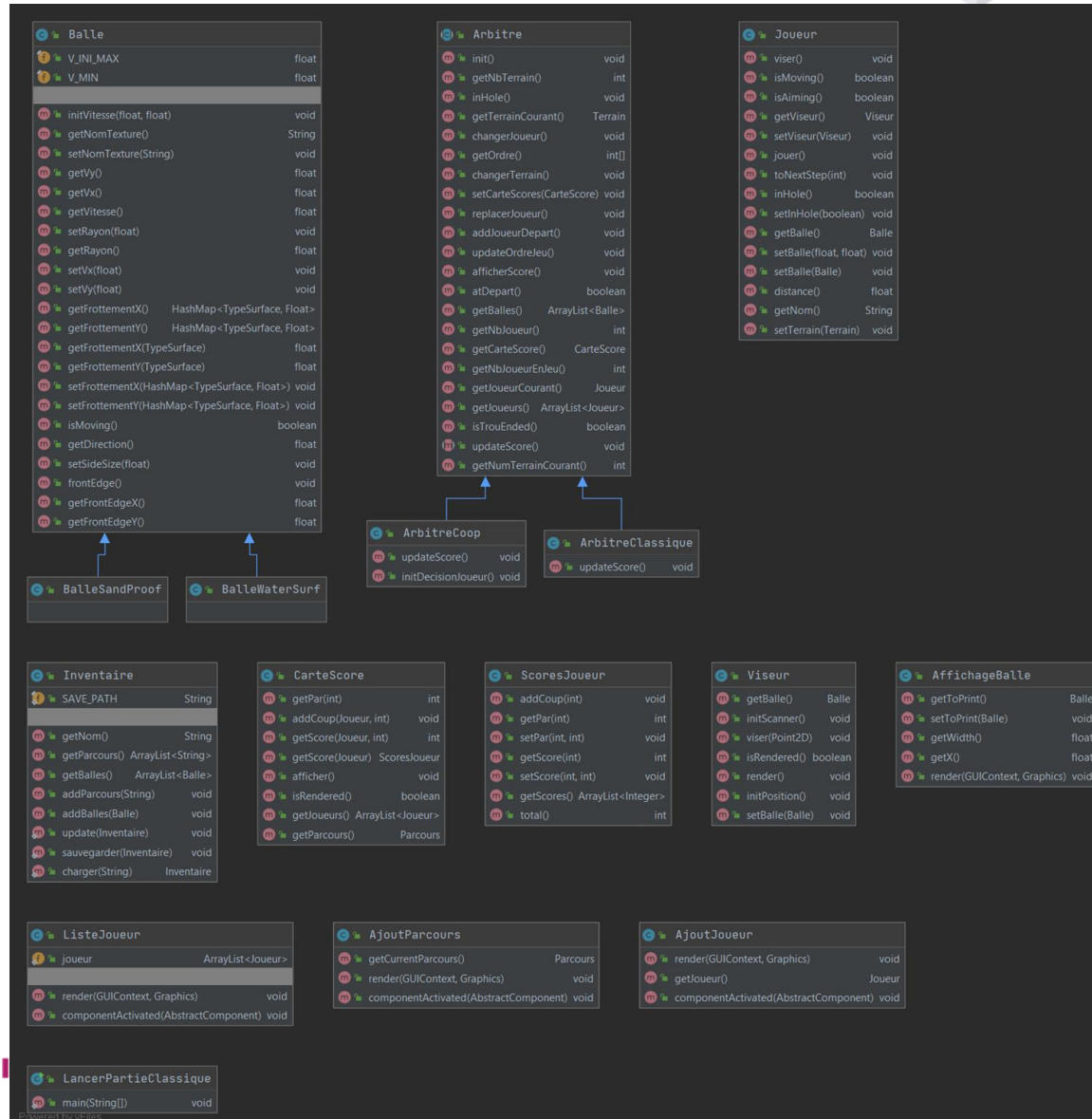
# Architecture & conception de notre application

## Package Golf



# Architecture & conception de notre application

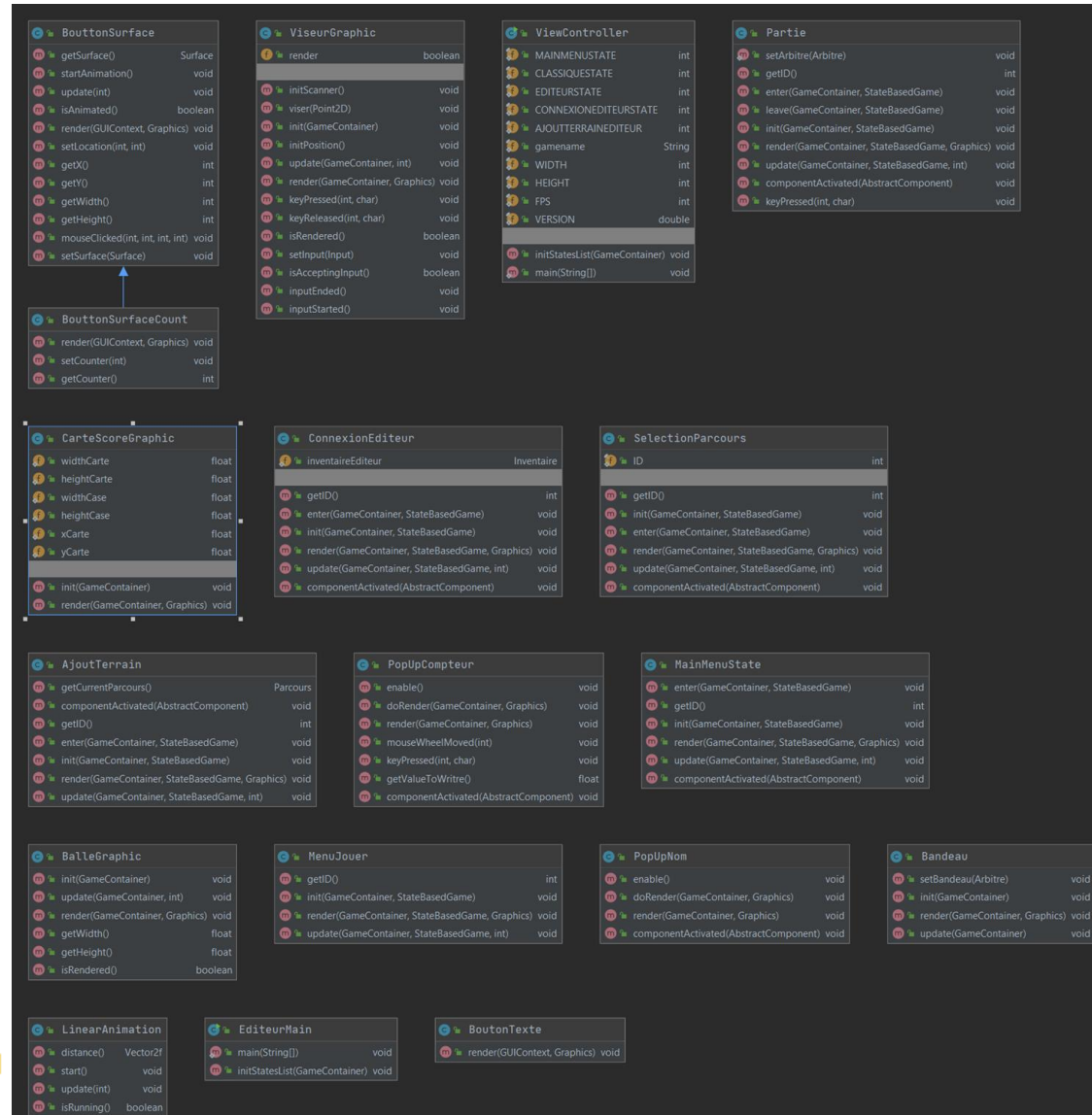
## Package jeu





# Architecture & conception de notre application

Package  
interfaces  
-vue +  
controlleur





# Architecture & conception de notre application

global



# Problèmes rencontrés

- ▶ Apprentissage du SLICK
  - ▶ Tutos en ligne
- ▶ Architecture MVC
  - ▶ Pas très compatible avec Slick2D
    - ▶ Adaptation pour que cela fonctionne

# Organisation de notre équipe



# Notre équipe



## ► 5 membres

- Théo Couturieux
- Cyril Figuin
- Théodore Nakache
- Valentin Thedon
- Dewi Ricquebourg

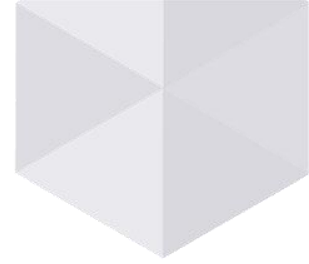
## ► Moyens pour communiquer et s'organiser

- Discord (communication)
  - Réunions régulières
  - Période de travail en équipe réduite
- Trello (organisation)
- SVN (partage de documents)
  - Modification = update sur le dépôt



# Répartition des tâches

## Méthodes agiles



- ▶ Fixation d'un objectif simple
  - ▶ Fonctionnement basique du jeu de mini golf (en console par exemple)
- ▶ Amélioration au fur et à mesure : rendre tôt de la valeur métier
  - ▶ Développement de l'interface graphique
  - ▶ Ajout des différentes fonctionnalités au fur et à mesure
- ▶ Programmation organisée selon 3 sprints (itérations)

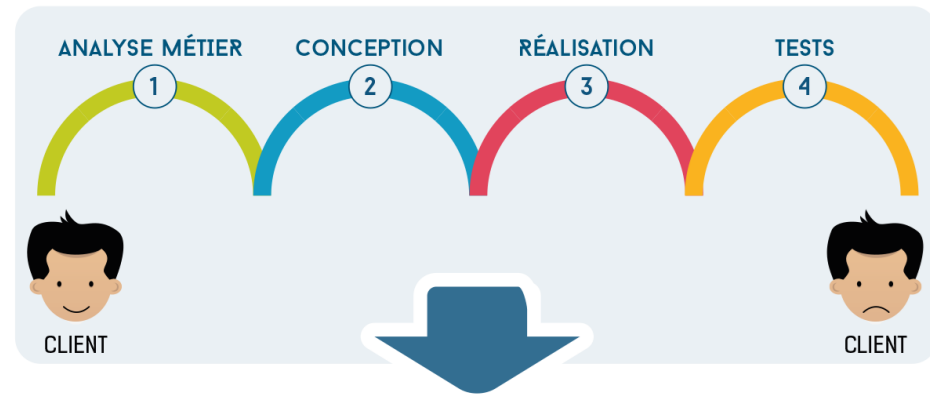
# Répartition des tâches

## Méthodes agiles

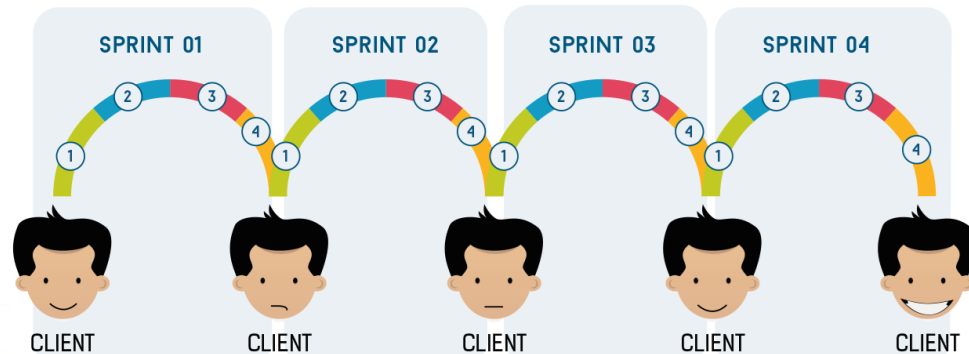
### Pourquoi?

- ▶ Meilleure gestion
- ▶ Plus proche du client
  - ▶ Retours du client réguliers
  - ▶ Obtention d'un meilleur résultat
- ▶ Simulation du client lors des réunions et à chaque fin d'itération

GESTION DE PROJET TRADITIONNELLE



GESTION DE PROJET AGILE SCRUM





# Répartition des tâches

## Méthodes agiles



- ▶ Utilisation d'User Stories
  - ▶ Réunion des membres
  - ▶ Mise à jour de Trello
  - ▶ Chaque membre rédige sa "User Story"
  - ▶ Retour de chacun des membres à la fin de chaque itérations
- ▶ Suivi de l'évolution des tâches définies
  - ▶ Trello
    - ▶ 3 tableaux comprenant des 'cartes' (correspondant aux différentes tâches du projet):
      - To do
      - Doing
      - Done
    - ▶ Chaque membre s'est inscrit sur des cartes
    - ▶ Fixations de dates limites

Des questions?