Archives des diablos

Devis technique

Francis Audet, William Lafrenière

Conception web 420-626-RI

Contenu

[Définition de terminé 2](#_Toc476767812)

[Catalogue de produit 2](#_Toc476767813)

[Notre équipe 2](#_Toc476767814)

[Rôles 2](#_Toc476767815)

[Sprint 1 – Vélocité : 49 2](#_Toc476767816)

[Contenu du sprint 2](#_Toc476767817)

[Rétrospective de sprint 3](#_Toc476767818)

[Ce qui a bien été 3](#_Toc476767819)

[Ce qui a mal été 3](#_Toc476767820)

[Ce que nous pouvons améliorer 3](#_Toc476767821)

[Sprint 2 – Vélocité : 49 3](#_Toc476767822)

[Contenu du sprint 3](#_Toc476767823)

[Rétrospective de sprint 4](#_Toc476767824)

[Ce qui a bien été 4](#_Toc476767825)

[Ce qui a mal été 4](#_Toc476767826)

[Ce que nous pouvons améliorer 4](#_Toc476767827)

[Sprint 3 – Vélocité : 26 4](#_Toc476767828)

[Contenu du sprint 4](#_Toc476767829)

[Ce qui a bien été 4](#_Toc476767830)

[Ce qui a mal été 4](#_Toc476767831)

[Ce que nous pouvons améliore 4](#_Toc476767832)

[Outils 5](#_Toc476767833)

[BD 5](#_Toc476767834)

[Code 5](#_Toc476767835)

[Scrum 5](#_Toc476767836)

[Problèmes principaux 5](#_Toc476767837)

[Legacy code 5](#_Toc476767838)

[Bootstrap, un ami ou un ennemi? 5](#_Toc476767839)

[Demandes 5](#_Toc476767840)

[Forces et faiblesses de l’application 5](#_Toc476767841)

[Forces 5](#_Toc476767842)

[Faiblesses 6](#_Toc476767843)

[Burnup chart 6](#_Toc476767844)

# Définition de terminé

Notre définition de terminer comporter deux grands points. Le premier est que la feature doit être tester avec un degré de protection que l’on juge acceptable pour la dite feature. Notre deuxième point était de faire valider nos concepts au fur et à mesure avec les parties prenantes pour s’assuré de faire le bon produit.

# Catalogue de produit

* Régler la fonction de recherche actuelle pour la rendre fonctionnelle
* Création d’une demande par un utilisateur
* Accepter une demande ou même la modifier en tant qu’administrateur
* Nouvelle interface utilisateur plus moderne
* Nouvelle console d’administration
* Correction de bogues mineurs

# Notre équipe

Francis Audet - [frankodet@hotmail.ca](mailto:frankodet@hotmail.ca)

William Lafrenière – [will.lafreniere@outlook.com](mailto:will.lafreniere@outlook.com)

# Rôles

Scrum master : William Lafrenière

Les autres rôles étaient comblés par les deux programmeurs (William et Francis) en même temps.

# Sprint 1 – Vélocité : 49

## Contenu du sprint

*Légende : Nom de la tâche – Personne l’ayant effectué – Point d’effort.*

Recherche pour Entraineurs – Francis – 2

Recherche pour Personnels – Francis – 2

Recherche pour Joueurs – Francis – 2

Recherche pour Équipes – Francis – 2

Recherche par Année – Francis – 3

Réglage de bug divers – Francis – 2

Faire fonctionner les fiches pour Entraineurs / Personnels / Joueurs / Équipe – Francis - 5

Création de tableau dans les fiches. – Francis – 5

Familiarisation avec la première version du projet – Francis et William – 5

Maquette pour une nouvelle interface – William – 2

Refonte du header – William – 5

Refonte du slider – William – 5

Nouvelle section pour la recherche – William – 7

Nouvelle section Nous contacter – William – 2

Heures consacrées au sprint : 26 chaque programmeur donc 52 en tout.

## Rétrospective de sprint

### Ce qui a bien été

Nous avons rapidement eu une bonne idée pour la direction du projet. Nous avons aussi réussi à régler une grande partie des problèmes existant dans la version 1.0 du site web.

### Ce qui a mal été

Bien que nous ayons rapidement trouvé la direction du projet, il a pris une quantité énorme de temps à comprendre exactement ce que nous devions faire puisque la définition du projet, par les parties prenantes, à changer au minimum 3 fois en moins d’une semaine. Le deuxième gros point qui a mal été est la familiarisation avec le code déjà mis en place. Ce avec quoi nous avons commencé n’étais vraiment pas homogène. La moitié était en MySQLi et l’autre en PDO. Une grande partie du code semblait aussi avoir été prise sur internet tel que tel sans faire grand changement.

### Ce que nous pouvons améliorer

Nous pouvons grandement augmenter notre concentration à la tâche. Prendre de moins longue pause.

# Sprint 2 – Vélocité : 49

## Contenu du sprint

Adapter la recherche avec les nouveaux composants du slider princial – Francis – 4

Création de fiches modification pour Entraineurs / Personnels / Joueurs / Équipe – Francis – 7

Création de fonctions pour ajout de rows – Francis - 4

Requetes pour l’ajout des suggestions d’informations (Entraineurs / Personnels / Joueurs / Équipes / Entraineur\_Equipe / Joueur\_Equipe – Francis - 7

Modèle de la console d’administration – William – 2

Affichage en tableau des informations pour les tables (Joueurs, Personnels, Entraineurs et Équipes) – William - 5

Recherche simple pour les tables mentionnées plus haut – William – 2

Formulaires et requêtes pour la modification des tables mentionnées plus haut -William - 7

Affichage en tableau des demandes – William – 2

Formulaire pour accepter une demande – William - 4

Requêtes de modifications des anciennes fiches selon la demande accepté – William – 5

Heures consacrées au sprint : 35 chaque programmeur donc 70 en tout.

## Rétrospective de sprint

### Ce qui a bien été

Nous avons réussi à faire un très grand nombre de tâches importantes pendant ce sprint. Nous avons réussi à décrypter une grande partie du code fait par nos prédécesseurs.

### Ce qui a mal été

Le temps était compté et nous devions finir les features, le problème est que du bon code prend du temps, on a donc une partie moins « belle » qui a été produite durant ce sprint

### Ce que nous pouvons améliorer

Encore une fois, nous pourrions grandement augmenter notre concentration à la tâche. Prendre de moins longue pause.

# Sprint 3 – Vélocité : 26

## Contenu du sprint

Correction de divers bogues et recommandations apportées par les parties prenantes lors de notre présentation – Francis et William – 8

Correction du code pour le rendre fonctionnel sur CPanel – William – 8

Modification du fonctionnement du système de demandes à partir de l’accueil – Francis – 4

Documentation – William (majoritairement) – 2

Test – Francis (majoritairement) – 4

### Ce qui a bien été

Nous avons travaillé en extreme programing ce sprint et nous avons réussi à faire un très grand nombre de tâches en peu de temps.

### Ce qui a mal été

Le transfert du projet sur CPanel ne s’est pas particulièrement bien passé. Nous avons eu bon nombre d’erreurs durant cette transition.

### Ce que nous pouvons améliore

Nous pensons que notre productivité pourrait encore être grandement augmenté

# Outils

## BD

Pour la base de données, nous avons travaillé avec MySql en utilisant le logiciel WampServer. Nous avons aussi utilisé Trello en partenariat avec les autres équipes travaillant sur un des projets des Diablos pour se garder à jour sur la base de données commune.

## Code

Pour le code, que ce soit PHP, HTML, CSS ou JavaScript, nous avons décidé de travailler avec Visual Studio Code.

## Scrum

Nous n’avons pas utilisé de logiciel de gestion pour Scrum, nous avons opté pour une bonne vielle version papier crayon puisque cela est plus simple.

# Problèmes principaux

## Legacy code

Comme mentionné plus haut, nous avons dû reprendre le travail des archives en partant d‘une base déjà établie l’an dernier et qui n’avait pas été homogénéisé lors de la fusion des projets. Il était donc corsé de s’y retrouver. Malgré tout, nous avons réussi à dompter la bête et à démêler le tout. Cependant, nous avons décidé de refaire la console d’administration à zéro à la place d’essayer de comprendre 2000 lignes qui tiennent à peine ensemble.

## Bootstrap, un ami ou un ennemi?

Bootstrap est magnifique. Il permet de styliser son application facilement et de la rendre adaptable dépendamment de l’écran sur laquelle l’application est utilisé. Cependant, lorsque l’on veut faire de petites modifications au CSS de certain composant, nous pouvons nous retrouver à nous battre contre Bootstrap ce qui peut être très complexe dépendamment de notre connaissance en CSS.

## Demandes

Il nous a pris une très grande quantité de temps et de réflexion pour essayer de trouver un moyen, en partenariat avec l’autre équipe des Archives, de gérer efficacement les demandes. Nous avons eu besoin de faire appel à une ressource externe, Gaetan Bouchard de Omnimedia, pour nous aider avec le problème, mais même après nous avons continué d’en discuter et donc, de perdre du temps de travail important.

# Forces et faiblesses de l’application

## Forces

Nous avons une excellente façon de gérer les demandes de modification par les utilisateurs. Nous affichons deux panneaux, un contenant la version présenta dans la base de données et l’autre représentant la modification proposer ce qui permet de voir en temps réel les changements. Il est aussi possible de choisir les attributs d’une proposition à l’aide de case à cocher.

## Faiblesses

Nombre de validation dans la console d’administrateur. Nous avons décidé que, avec le peu de temps que nous avions pour faire le projet, les validations des champs dans la console d’administration pouvais être extrêmement petits voire même presque inexistant. La raison de ce choix est que les personne pouvant utiliser la console d’administration n’auront aucun avantage à rentrer n’importe quoi dans les champs.

Slider qui grandit toujours. Pour une raison inconnue, dès que la dimension de l’écran est modifiée, le slider de photo zoom automatiquement et ce de plus en plus, rendant les images impossibles à regarder jusqu’à ce que l’on appui sur la touche F5 pour rafraichir la page.

Nous n’avons pas, pour l’instant, de messages de confirmations avant toutes actions.

# Burnup chart