

Amélie Bouchard
Antony Collin-Desrochers
David Bérubé
Samy Tétrault

Projet Dirigé
420-KBELG
Groupe 01

Production Finale d'Intégration (PFI)
Revue de sprint 1

Travail présenté à
Mme. Saliha YACOUB

Département de l'informatique
Collège Lionel-Groulx
14 avril 2022

Revue de sprint 1

Après notre première expérience de sprint avec la méthode Scrum, nous avons fait plusieurs constats qui nous permettront d'améliorer nos stratégies de travail pour la suite du projet. Pour ce qui est du contenu du backlog, chaque élément a été généralement bien identifié et priorisé. Cependant, l'envergure de certains récits nous a surpris et a causé la révision de nos priorités, sans compter les nombreux problèmes et erreurs qui sont survenus qui n'avaient pas été anticipés. Concernant le premier sprint, tous les éléments du backlog priorisés M (*Must have*) ou S (*Should have*) ont été réalisés avec succès dans le temps attribué. L'équipe a su coopérer de façon que tous les récits du sprint soient réalisés à temps et que les bugs rencontrés soient corrigés afin d'obtenir une application fonctionnelle avec plusieurs options en bonus. Nous avons en effet ajouté des fonctionnalités qui n'étaient pas demandées, mais que nous trouvions utiles et logiques pour une utilisation plus fluide et agréable de notre site. Entre autres, l'implémentation de faire une recherche avancée personnalisable dans le magasin. Chaque membre a alloué de son temps à l'extérieur des heures de classe pour travailler et perfectionner chaque aspect du projet. Nous nous sommes également séparé équitablement les tâches à faire et la collaboration entre les membres s'est bien déroulée. Pour le sprint 2, il n'y aura pas de dettes par rapport au sprint 1. Nous trouvons que notre équipe est bien positionnée pour la suite du projet. Si nous pouvions changer l'organisation du travail du sprint 1, nous aurions modifié la façon dont nous avons fait la répartition des tâches.

Chacun a su appliquer ses connaissances dans une partie du projet, mais nous avons eu un peu de difficulté lors de la répartition des tâches. Comme de fait, il arrivait que nous séparions les tâches et que nous ne respections pas nos engagements et finissions par travailler sur des choses différentes, qui n'étaient pas toujours des priorités. Ce qui a eu comme impact que nous avons dû travailler plus fort dans la dernière semaine du sprint, car nous avons remarqué que plusieurs morceaux importants n'étaient pas encore faits. Malgré tout, lorsqu'une personne achevait sa tâche attitrée, elle passait à d'autres tâches, tout en offrant son aide aux autres membres de l'équipe. Cette façon de faire a permis qu'aucun bloquant ne soit rencontré

ainsi qu'une évolution du projet plus efficace. De plus, nous avons réalisé que la communication constante était très importante pour que l'équipe fonctionne et puisse se conseiller au meilleur de sa capacité. Chacun a correctement divisé son temps pour l'équilibrer parmi les semaines attribuées pour le premier sprint. Cependant, à la troisième semaine, l'équipe a été un peu plus chargée par la reconnaissance de quelques petits bugs faisant défaut lors de l'utilisation des fonctionnalités du site.

Pour ce qui est des technologies ayant été utilisées, il y a le système de gestion de base de données MYSQL. La syntaxe de ce langage n'avait jamais été pratiquée à son apogée ultérieurement. En effet, celle-ci est plutôt différente des précédents SGBD ayant été présentés et enseignés au cours des dernières sessions. Afin de parvenir à créer des procédures, triggers et fonctions sans failles et performantes, plusieurs détails se doivent d'être observés. Auparavant, notre équipe n'avait jamais travaillé avec GitHub. Par cette plateforme de développement logiciel, l'équipe s'est entraînée dans le but d'appréhender les manières pouvant être pratiquées dans le cheminement de ce projet. La difficulté à s'y adapter pour certains équipiers fut présente au départ, mais avec le temps, chacun a su s'habituer à *commit*, *push* et *pull* le plus souvent possible pour que chaque personne ait la version la plus récente du projet sur son ordinateur. L'utilisation de ce logiciel permet effectivement d'assurer une bonne intégration des portions de travail de chacun des membres. Sans GitHub, nous aurions perdu beaucoup de temps et aurions été moins productifs. Bref, la belle collaboration, l'apprentissage et l'utilisation de nouvelles technologies et le respect du backlog ont fait en sorte que ce premier sprint s'est très bien passé. L'équipe a su adopter les idées originales de tout le monde et écouter celles des autres. Chacun des membres de l'équipe ont su travailler à l'intérieur et à l'extérieur des heures de cours, malgré des absences occasionnelles.

Backlog du sprint 2

Sprint 2: 11 avril au 2 mai, 2-3 semaines.

N	Énoncé	Test d'acceptation	E	P	Planifié
4	En tant que joueur authentifié, je veux modifier mon profil afin de mettre à jour mes informations.	Le joueur modifie correctement ses informations.	2	S->M	Oui
5	En tant que joueur inscrit, je souhaite m'identifier afin de pouvoir évaluer et commenter un objet que j'ai acheté.	Le joueur inscrit peut évaluer un objet qu'il a acheté	3	S->M	Non
13	En tant que joueur non-inscrit, je souhaite pouvoir accéder au site afin de consulter les objets qui sont en vente.	S'assurer que le joueur non-inscrit peut seulement consulter les objets en vente. Vérifier que si aucun type n'est sélectionné, alors on doit pouvoir afficher tous les objets.	3	M	Oui
9	En tant qu'administrateur, je désire ajouter un nouvel objet au site afin de le rendre disponible aux joueurs.	L'objet est bien ajouté à la base de données L'item s'affiche correctement sur le site.	2	M	Oui
10	En tant qu'administrateur, je souhaite pouvoir consulter le sac à dos des joueurs afin de vérifier le contenu de ce dernier.	L'administrateur peut chercher à travers tous les joueurs et consulter leur sac.	2	C->S	Non
7	En tant que joueur, je veux faire une demande à l'administrateur pour augmenter mon solde de caps.	S'assurer que l'argent a bien été ajouté au joueur après l'acceptation de l'administrateur. L'administrateur peut accepter une demande du joueur pour augmenter son nombre de caps.	3	C	Non
Total			15		