

# Compte Rendu

Compte rendu de réunion du Projet Intégrateur du Mardi 25 Janvier 2022

Etaient présents: 14 membres

Ordre du jour:

1. Modalités du cahier des charges
2. Thème principal du jeu
3. Début de la spécification
4. Bilan de la séance et travail à faire pour la séance prochaine

Nous avons commencé cette réunion par discuter des modalités du cahier des charges et plus précisément du diagramme de Gantt qui concerne toute l'équipe puisque c'est une prédiction de ce que chacun va faire. Nous avons donc pris chaque groupe (Back et BDD, Front, Réseau et Design) séparément pour qu'ils essayent d'organiser leur travail en grandes tâches qui sont pour l'instant abstraites puisque nous avons reçu le sujet il y a seulement une semaine. Nous avons essayé de mettre des durées à chaque période pour avoir un aperçu global de la réalisation de notre projet. Lorsque cela a été fait, nous avons un petit peu discuté des différentes parties qui seront abordées dans le cahier des charges puisqu'aucun de nous n'en avait réalisé un auparavant. Nous avons donc tracé les grandes lignes de ce que serait notre cahier des charges.

Ensuite, nous avons débattu sur le choix du thème de notre jeu et avons choisi un thème futuriste.

Après cela, nous avons décidé de nous séparer en groupe (qui ont été formés la semaine dernière en fonction des préférences de chacun pour certains domaines) pour qu'ils puissent commencer à faire la spécification de chaque partie. Je suis passé dans chacun des groupes pour suivre leur avancée et me mettre à jour sur les différentes technologies que nous allons utiliser pour réaliser ce projet et les manières de concevoir le jeu. Chaque groupe a donc commencé à détailler les différentes étapes nécessaires pour produire le rendu final. Le groupe Réseau a commencé à créer des diagrammes pour étayer les relations entre le client et le serveur. Simultanément, le groupe s'occupant du Back et de la BDD a commencé les diagrammes de séquences et de classes explicitant ainsi les interactions que le joueur aura avec le jeu. De plus, le groupe Front a démarré la conception visuelle de l'application, c'est-à-dire les différents éléments qui seront présents dans le jeu. Finalement, l'équipe Design a commencé à travailler sur l'esthétique de Carcassonne en créant un logo, les différents objets du jeu et des maquettes pour pouvoir visualiser l'aspect du jeu. La spécification permettra aux différents groupes de commencer à travailler ce week-end et bien-sûr, elle servira

à synchroniser le travail pour que plus tard, l'ensemble des groupes fusionnent leurs travaux créant ainsi le livrable.

Pour conclure, les grandes lignes du projet commencent à se dessiner et les technologies que nous allons utiliser commencent à se former. Pour la prochaine séance, le cahier des charges sera complètement fin, ce qui implique la création de certains diagrammes et schémas. De plus, certaines équipes commencent la spécification pour la séance suivante pour que nous puissions avancer au plus vite et avoir une vue d'ensemble du projet.