

Trame pour le rapport Latice

Un rapport, au format PDF, sera à remettre dans la première quinzaine de juin

La date vous sera précisée ultérieurement

Ce rapport devra être nommé de la manière suivante :

GroupeTP_NomEtudiant1_Etudiant2_Latice_2022

(exemple : G5A_Dupont_Durand_Latice_2022)

Outre le titre du rapport, **la page de couverture** devra contenir au minimum :

- les noms et prénoms de tous les membres de l'équipe
- la référence aux SAE traitées, ainsi que les dates de réalisation du projet

Vous n'oublierez pas le sommaire !!!

Introduction

Un rapport commence toujours par une introduction !

Référez-vous à vos enseignements de communication 😊

1. Présentation de la SAE

Présentation du client et de son besoin

(mettre en annexe les règles du jeu 😊)

N'oubliez pas d'énoncer des simplifications qui vous ont été proposées l'implémentation de ce projet et fournir un code opérationnel à la fin de la Sae

Présentation de la stack technique

Présentation de la stack technique qui vous a été imposée par les enseignants : Java, JavaFX, git, maven,....et de tous les outils logiciels que vous avez utilisé pour mener à bien votre projet

Et vous n'oublierez pas de terminer cette partie en mettant le **lien vers votre dépôt git en remote** (en vérifiant qu'on y ait bien accès bien sûr)

Présentation de votre organisation de travail

Dans cette partie, vous pouvez également indiquer jusqu'où vous avez mené votre développement ce qui fera un lien avec les parties suivantes qui détaille chaque étape 😊

2. Etape 1 : Mise en place du matériel

Description de l'étape

Indiquez ce qui doit être développé dans cette étape, en quoi cela va permettre de faire avancer l'application.

Vous finirez cette description par les deux phrases suivantes :

Cette étape nous a pris environ ... heures

Conception

✓ Diagramme de classes

Modéliser un diagramme de classes qui répondent au besoin de l'étape.

Ce diagramme de classe doit être fait **avant l'implémentation**.

Il peut être simplement réalisé à la main et photographié ou numérisé selon votre convenance.

✓ Problèmes et Difficultés rencontrés au cours de la phase de conception

Si vous avez eu des problèmes et des difficultés au cours de cette étape, c'est le moment de l'indiquer.

Implémentation

✓ Comment avez-vous mené la phase d'implémentation ?

Indiquez comment vous vous êtes réparti les tâches pour mener à bien cette étape ?

Indiquez si vous avez développé seul dans votre coin ou en binôme (pair-programming) ou des fois l'un, des fois l'autre ? Avez-vous relu ou faire relire votre code ?

Terminez cette section par la phrase suivante :

Nous avons effectué environ ... commits pour mener à bien l'implémentation de cette étape.

N'oubliez pas de tagger cette étape **step x** dans votre gestionnaire de version

✓ Interface Homme Machine

Que proposez-vous comme IHM pour cette étape ?

Avez-vous rencontré des difficultés pour mettre en place cette IHM ?

✓ Rétro-conception : diagramme de classes actuel du projet

Insérez ici le diagrammes de **toutes les classes métier** rétro-conçu à la fin de cette étape.

La conception que vous aviez imaginé au départ a-t-elle évoluée ? Si oui, expliquez pourquoi en quelques lignes

✓ Problèmes et difficultés rencontrés au cours de la phase d'implémentation

Indiquez ce qui a été facile pour vous, là où vous avez perdu du temps, quelles ont été vos difficultés, et comment vous avez résolu vos problèmes...

Jeux d'essais

Vous ajouterez ensuite quelques petites copies d'écran pour illustrer votre propos qui **feront office de jeux d'essais**.

Démarche réflexive

Qu'avez-vous appris et/ou mieux compris au cours de cette étape ?

Quelles sont les apprentissages critiques et composantes essentielles auxquelles vous pensez avoir fait face et que vous pensez avoir acquis en réalisant cette étape. Justifiez

Obligatoire : Si vous n'identifiez pas d'apprentissage critique et/ou de composante essentielle

Essentielle, dites-le, sinon nommez ce que vous avez identifié 😊

3. Etape 2 : Mise en place du matériel

Si vous avez développé cette étape, la présenter en reprenant les mêmes rubriques que dans l'étape précédente...

4. Etape 3 : Les joueurs et l'arbitre dans la place

Si vous avez développé cette étape, la présenter en reprenant les mêmes rubriques que dans l'étape précédente...

5. Etape 4 : Jouer une tuile

Si vous avez développé cette étape, la présenter en reprenant les mêmes rubriques que dans l'étape précédente...

6. Etape 5 : Zoome sur le rôle de l'arbitre

Si vous avez développé cette étape, la présenter en reprenant les mêmes rubriques que dans l'étape précédente...

7. Etape 6 : Acheter une action supplémentaire

Si vous avez développé cette étape, la présenter en reprenant les mêmes rubriques que dans l'étape précédente...

8. Etape 7 : Echanger toutes les tuiles du rack

Si vous avez développé cette étape, la présenter en reprenant les mêmes rubriques que dans l'étape précédente...

9. Soyez créatif

Si vous avez proposé des améliorations ou extensions, continuez une fiche par extension ou amélioration proposée 😊

10. A propos de la qualité ...

Choix des structures de données, notamment le plateau de jeu

Expliquer quelle structure de données vous avez choisi pour implémenter le tableau de jeu. Avez-vous hésité entre plusieurs structures ? Si oui, lesquelles ? Quels sont les avantages de la structure que vous avez choisie ?

Qualité de code

1. **Terminologie métier** : quelques mots sur comment vous avez géré la terminologie métier et pourquoi est-ce important.

Mettre deux nuages de mots à deux instants du projet (à ½ projet et à la fin du projet), soit 4 nuages de mots 😊

- i. **un** réalisés uniquement sur le packaging contenant les classes métier.
- ii. **un** réalisé sur toutes les classes du projet

2. **Mauvaise odeur (code smell)** : Indiquez à quelle mauvaise odeur vous avez été attentif et en quoi cela a pu améliorer votre qualité de code.
Avez-vous utilisé un linter ? Si oui lequel ? En quoi vous a-t-il aidé ?
3. **Revue de code** : Avez-vous fait relire votre code ? par qui ? à quelle fréquence ? avez-vous tenu compte des remarques ? cela vous a-t-il aidé ? Qu'est-ce que cela vous a apporté ?
4. **Détection et correction de bug** : Comment avez-vous détecté et corrigé les bugs de votre programme ? Si vous en avez eu, indiquez comment vous avez détecté et résolu vos bugs. Quel a été votre plus gros bug ? Qu'avez-vous appris de celui-ci ?

Qualité du développement

1. **Présentation de la stack technique**
en quelques mots

2. **Gestionnaire de version** : quelques mots sur la manière dont vous avez utilisé votre gestionnaire de version, la fréquence de vos commits, des push,...

3. **Architecture de votre application**
Dites quelques mots sur l'architecture de votre projet (découpage en couches, des packages, de la cohérence du code,...) Quel impact sur la qualité du développement ? Vos diagrammes de classes ont-ils évolué au cours de votre développement ? Quel a été l'impact sur votre code ? Votre architecture a-t-elle évolué au cours de votre développement ? Commentez ces évolutions.

4. **A propos des tests automatisés**
Quelle a été votre stratégie de tests ? A quel moment avez-vous commencé à mettre en place les tests ? Quels outils avez-vous utilisés pour écrire les tests ?
Quelle est la couverture de tests de votre application ? (bien entendu, il n'y aura jamais 100% de couverture de code par les tests : voir cours)
Quelques mots sur cette couverture...

Avez-vous eu des difficultés pour mettre en place les tests ?
Les tests vous ont-ils servis dans votre développement, si oui pourquoi, si non pourquoi ?
Pensez-vous que c'est une perte de temps d'écrire des tests ?
Avez-vous eu le temps de soigner votre code de tests ?

Petit bilan

Avez-vous rencontré des problèmes et difficultés autour de la qualité ? En quoi les bonnes pratiques autour de la qualité de code vous ont-elles aidées ou ralenties ?

Démarche réflexive sur la qualité accordée à votre développement

Qu'avez-vous appris et/ou mieux compris en travaillant autour de la qualité du développement ?

Quelles sont les apprentissages critiques et composantes essentielles auxquelles vous pensez avoir fait face et que vous pensez avoir acquis en travaillant autour de la qualité de développement. Justifiez

Obligatoire : Si vous n'identifiez pas d'apprentissage critique et/ou de composante essentielle, dites-le, sinon nommez ce que vous avez identifié 😊

Conclusion

Un rapport se termine toujours par une conclusion !

Pour écrire votre conclusion, utilisez à bon escient vos cours de communication.

Glossaire