

Projet pédagogique POE JAVA M2I AUTISTES ASPERGER : 22 jours

Objectifs pour : 22 jours :

Etre en situation réelle d'entreprise

Etre suivi par un formateur qui aura pour rôle d'être directeur de Projet

Mettre en évidence les acquis du développement Objet et des modules vu pendant la formation

Savoir corriger des bogues, poser des questions et travailler en équipe.

Organisation :

1 Formateur permanent : Christophe GERMAIN (Formateur et directeur de projets)

3 Équipes de 3 personnes (réunions et développements)

Outils :

Un cahier des charges réalisé par le formateur pour une application J2EE

Etudier une base de données créée par le formateur pour être uniquement en situation de développeur et de gestion de projets

Etudier le planning du formateur

Etudier aussi un cahier de tests

Suivis :

Le formateur suivra les 3 équipes et vérifiera et guidera sans réaliser le travail des équipes.

Le formateur fera des rappels si nécessaires.

Le formateur sera aussi l'appui technique et de conseils

Le formateur sera le client et le directeur de projets.

Projet Fil Rouge : GAÏA - Jeu web multi-joueurs de gestion de ressources agricoles.

Objectif du jeu:

L'objectif est de maintenir en bonne santé, et d'étendre son exploitation agricole en quasi-autonomie.

Pour cela, le joueur devra gérer à bon escient ses différentes ressources, les semer, les récolter, les faire fructifier, se reproduire et nourrir ses fermiers.

Ressources disponibles:

- des fermiers (quantité)
- des chèvres (quantité)
- des carottes (quantité)
- du blé (quantité)
- du fromage (quantité)

Début de partie:

- chaque joueur démarre la partie avec 2 fermiers, 5 blés et 5 carottes et 5 chèvres

Actions disponibles:

A tout instant, chaque joueur peut lancer les actions suivantes, s'il possède les ressources adéquates, décrites ici:

- Planter des légumes / céréales
- Nourrir fermiers / chèvres
 - chaque trimestre, chaque membre de la famille (2 fermiers = 1 famille) du joueur doit se nourrir (au choix):
 - - 3 blés
 - - 2 carottes
 - - 2 fromages
 - - 1 chèvre
 - Chaque trimestre, le joueur doit nourrir chaque chèvre avec 1 blé
- Echange des ressources avec d'autres joueurs :
 - 1 chèvre vaut 4 blés ou 2 carottes ou 5 fromages, on peut donc échanger n'importe quel type de ressource vers n'importe quel autre

Actions automatiques:

- Tous les 4 trimestres, chaque couple de chèvre donne un chevreau.
- une carotte plantée donne 3 carottes tous les 2 trimestres.
- un blé planté donne 4 blés tous les 2 trimestres.
- chaque trimestre, vérifier que chaque chèvre a bien mangé, sinon elle meurt (de faim)
- chaque trimestre, vérifier que chaque fermier a bien mangé, sinon il meurt (de faim)
- Les 2 trimestres, chaque chèvre donne entre 3 fromages

Fin de partie:

- La partie se termine pour le joueur quand il clique sur un bouton « Finir ».

Suite de ce projet : Création d'un site de vente du jeu du Fil Rouge

Pour ce projet : 3 équipes de 3 personnes

Cahier des charges :

- 🚧 Création de la base de données : pour avoir une base de ventes de logiciels avec une gestion de clients et de ventes.
- 🚧 Création d'une maquette : Couleurs, ergonomie et fonctionnelle
- 🚧 Gérer les ressources visuelles
- 🚧 Mise en place d'une architecture J2EE (SPRING MVC WEB – HIBERNATE – JQUERY – BOOTSTRAP)

3 profils pour chaque équipe :

- 🚧 1 développeur - meneur
- 🚧 2 développeurs

Objectif :

- 🚧 **Réalisé le site de Ventes du logiciel**
- 🚧 **Savoir travailler en équipe**
- 🚧 **Tester un site Web**
- 🚧 **Savoir livrer une application complète**

CDC :

Gestion des clients

Gestion des Commandes

Gestion des sessions de connections

Gestion des inscriptions

Durée : 22 jours

Organisation des groupes :

Groupe Projet J2EE

Romain	Développeur-Meneur
Romuald	Développeur
Maël	Développeur

David	Développeur-Meneur
Grégoire	Développeur
Renault	Développeur

Laura	Développeur-Meneur
Maxence	Développeur
Guillaume	Développeur

On aménagera la salle de formation pour pouvoir travailler en groupe et dans le calme.