

Équipe Hrist

# Deuxième modélisation de l'application BT-Overlay 10/18

---

Lundi 18 Octobre 2023 / 14:45 / Visioconférence

## PARTICIPANTS

La réunion a regroupé cinq personnes, dont 4 de l'équipe d'Hrist :

- SLOWINSKI Kilyan
- LAMY Kevin
- LEVALET Corentin
- COGNE Romain

ainsi que M.MAS Imiar, PDG et actionnaire exclusif de la société Kapture.

## OBJECTIF DE LA RÉUNION

L'objectif de la réunion était de présenter les modifications apportées à la modélisation de l'application BT-Overlay suites aux échanges avec la société Kapture.

C'était également l'occasion de présenter le premier visuel de l'application ayant été développé.

## POINTS IMPORTANTS DE LA RÉUNION

- À propos des **communications, du contenu des logs**
  - Les communications passent par des paquets qui contiennent un **payload**, des informations utiles pour l'analyse des données

- Les **logs** des jeux pourront être intégrés au paquet, ainsi que les informations d'**input** du joueur
  - Étant donné qu'un paquet peut contenir n'importe quel type d'information, une documentation doit être produite pour comprendre qu'est-ce qui est reçu par l'application
- À propos de la **connexion entre l'application et l'overlay**
  - La solution proposée était d'établir une connexion entre l'application et l'overlay via un protocole TCP. Présentation sous la forme d'un chronogramme, avec l'établissement d'une connexion lors de l'ouverture des applications, l'envoi d'un paquet et de son contenu ainsi que la fin d'une connexion lors de la fermeture des applications.
  - Cette solution peut représenter un travail considérable du côté des équipes de la société Kapture, il serait préférable d'utiliser un système de signal entre l'application et l'overlay pour l'ensemble des communications.
- À propos de **l'overlay**
  - L'overlay est une application totalement indépendante de l'application de jeu. Pour faire fonctionner ce dernier, il faudrait donc lancer l'application de jeu dans un premier temps, puis lancer l'overlay qui viendrait donc se superposer sur l'application.
  - Pour l'instant, une première version de l'overlay a été développée. Il s'agit surtout d'une maquette sous Java Swing qui sert de démonstration pour le client. L'overlay se présente sous la forme d'un bouton à actionner en haut de l'écran puis qui se ferme de la même manière à l'aide d'un bouton en bas de l'écran; il est prévu pour la suite d'ouvrir et fermer l'overlay par un raccourci dans le futur. Une fois l'overlay ouvert il est possible de voir ses propres statistiques puis d'envoyer un bug directement depuis l'overlay.
- À propos des **rapports de bugs**
  - Il est prévu d'ajouter un tutoriel pour le signalement de bug
  - Il est plus simple pour les utilisateurs ainsi que la société de semi-automatiser le signalement de bugs, en ajoutant par exemple un système de QCM ou de catégories plutôt qu'une description qui peut être vide ou mal exploitée, afin de

faciliter l'analyse des bugs. La société Kapture prévoit d'en décider en interne.

- À propos **des serveurs**
  - Durant l'étude, plusieurs machines seront connectées à un seul serveur central, il sera possible de s'y connecter pour récupérer les informations régulièrement.

## TÂCHES

1. **Revoir** le **moyen de connexion et de communication** entre l'application de jeu et l'overlay ( protocole TCP => par signaux ).
2. **Améliorer** l'overlay et remplacer la description du bug par un système de **QCM / catégories** de bug. Également, essayer de **remplacer** les boutons par des **raccourcis clavier**.

## PROCHAINE RÉUNION

Non programmée pour le moment.