**Frédérique St-Georges - Bilan**

Notre projet final est bien différent du projet avec lequel nous avions commencé, sans briser la nature de celui-ci. Globalement, je suis fière du travail que j’ai accompli. Les dessins et animations sont les miens. Cela me prouve que je suis capable de faire tout cela, ce que je croyais impossible à faire, au début.

La version finale du projet possède de nouveaux dessins, mais aussi de nouvelles fonctionnalités. Celles-ci amènent un grand changement dans le jeu et font en sorte qu’il se démarque des autres. À l’instar de l’original, le joueur est guidé dans le jeu. Certaines zones sont restreintes au joueur s’il n’accompli par certaines tâches. Cela peut paraître anodin, de prime abord, mais cela permet au joueur de savoir ce qu’il doit faire et comment le faire.

Au niveau visuel, je suis fière du travail que j’ai fait. Cependant, pour tout faire, j’ai dû couper dans plusieurs choses et certains aspects du projet n’ont pas été retravaillés. À mes yeux, l’aspect visuel pourrait mériter une meilleure finition. S’il m’advenait à faire une nouvelle version du projet, je fignolerais le visuel. Les dessins manquent de profondeur et d’éclairage. Presque aucune zone de couleur des éléments visuels n’est ombrée ou éclairée, les rendant plates. Les décors manquent de vivant. Seuls les symboles de base sont placés dans les tableaux. Dessiner des éléments de décor propres aux tableaux serait envisageable. Les interfaces n’ont pas été retouchées, notamment le menu d’informations. Même si nos testeurs n’ont jamais ouvert ce menu, j’aimerais le rendre plus attrayant, plus ergonomique et plus lisible.

Au moment où j’écris ce bilan, il y a plusieurs bugs dans le jeu, mais cela n’empêche pas le bon déroulement du jeu. Par exemple, il est possible d’acheter Spero. Régler ces bugs serait envisageable.

L’échéancier a été suivi de manière peu rigoureuse. Il y avait des semaines où nous ne le respections pas du tout. Parfois, on le modifiait au milieu de la semaine, car ce qu’on prévoyait prenait beaucoup plus de temps qu’escompté. Je crois que notre façon de gérer notre échéancier allait de pair avec la façon dont on prenait le projet. Cela pouvait dépendre des semaines, mais il y a des moments où nous travaillons peu sur le jeu, à cause d’autres cours ou d’autres raisons. L’échéancier était plus un outil pour nous guider dans le temps qu’un outil de travail. Personnellement, je n’ai presque jamais ouvert cet échéancier. J’ai préféré utiliser des listes à cocher. Le fait que le logiciel soit très instable et lent n’a pas aidé sa cause.

Ayant fait de nombreux travaux d’équipe par le passé, je n’ai pas appris grand-chose sur cette façon de travailler. Je tiens à souligner qu’une bonne communication est primordiale, dans une équipe. Connaître les forces, les faiblesses et les limites de son partenaire est tout autant important. Cela permet de mieux comprendre comment avancer dans le projet et se fixer des objectifs réalisables. Connaître personnellement de Nicolas a beaucoup aidé pour ce projet. Avoir été avec un autre équipier, les choses se seraient passées autrement.

La gestion de la qualité est un aspect important dans un projet et ce, peu importe sa nature. C’est comme une rétro inspection du travail accompli, une fois qu’il est terminé. Nos attentes sont-elles respectées ? Celles-du client le sont-elles ? Que pouvons-nous faire pour améliorer le projet ? Y a-t-il des éléments problématiques ? Comment les corriger ? Faire cette inspection pendant la production du travail permet aussi de comparer ses attentes au produit présent.

Il est important de cerner un problème à la fois. De plus, envisager plusieurs solutions au même problème permet de s’ouvrir à toutes les possibilités.

Parfois, il y a des sacrifices à faire. Le temps n’est pas une ressource illimitée. Il faut donc évaluer ses priorités correctement en fonction du temps restant.