

Bilan de gestion d'équipe GL22

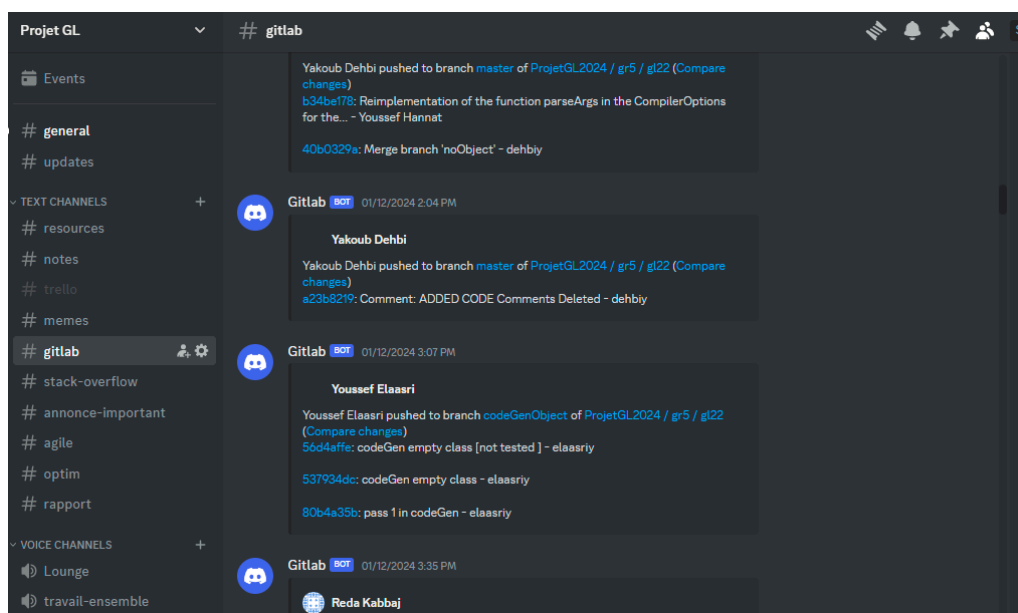
Introduction:

Le développement de notre produit n'a pas uniquement porté sur l'aspect technique, mais a également pris en compte l'organisation de l'équipe et la gestion de projet. Nous avons choisi de lui donner une importance équivalente à la dimension technique et avons élaboré une stratégie pour mettre en œuvre cela tout au long du projet, que nous décrirons dans la suite.

Stratégie de Coordination Intégrée:

La première observation que nous avons faite est que la coordination entre les différents membres de l'équipe est cruciale pour le succès. Bien que cela puisse ne pas être aussi essentiel pour des équipes de plus grande taille, dans notre cas, avec seulement cinq membres, il est important que chacun soit informé des progrès réalisés par les autres. En tenant compte de cela, nous avons mis en place une infrastructure de coordination sur un serveur Discord qui relie GitLab et Trello. À chaque commit, nous recevons un message contenant les informations nécessaires grâce à un bot sur Discord connecté à notre dépôt git. De plus, nous avons établi le même processus avec Trello. Ainsi, à chaque déplacement de carte sur le tableau de bord, chaque membre de l'équipe est informé des avancements du projet.

Toutes ces décisions ont été prises et mises en œuvre au cours des trois premiers jours du lancement du projet, ce qui nous a permis de nous concentrer davantage sur l'organisation du travail, que nous allons décrire dans la section suivante.





Organisation du travail:

Au début du projet, nous avons réparti équitablement les tâches entre les étapes A et B, ainsi que les tests associés. Cette approche a permis à chaque membre de se spécialiser dans un domaine particulier. En examinant l'évolution du travail tout au long du projet, on constate que la plupart du temps, les mêmes membres ont travaillé sur les mêmes parties..

Initialement sur la partie d'affichage de chaîne de caractère, l'équipe était répartie avec 2 membres sur la partie A, 2 sur la partie C et un sur les tests. Lors de la partie Sans Objets, les membres travaillant sur la partie A ont évolué vers la partie B, tandis que ceux responsables de la partie C sont restés sur cette partie. Les membres chargés des tests ont continué sur cette activité. À la fin durant la partie Avec Objets, des rotations ont eu lieu au niveau des spécialisations : les responsables de la partie B ont commencé à travailler sur la partie C, ceux en charge des tests se sont répartis entre les parties A et B, et les responsables de la partie C ont débuté sur l'extension OPTIM et les tests. Ainsi, à la fin, une convergence s'est opérée entre les membres concernant les parties B et C.

Nous avons régulièrement organisé des réunions de gestion de projet, en particulier après les suivis avec notre encadrant, afin de nous mettre d'accord sur les prochaines étapes et de prendre en considération les remarques de l'enseignant. La méthodologie que nous avons adoptée consistait à discuter pendant une demi-heure immédiatement après le suivi, à convenir de la partie du polycopié que chaque membre étudierait et collecterait des informations, puis à nous réunir le soir même pour partager ces informations et discuter de l'organisation du travail pour la prochaine étape.

Notre projet a été divisé en trois livrables : la partie d'affichage de caractères, la partie sans objets et la partie avec objets. En ce qui concerne le déroulement du travail pour la partie sans objets, nous avons commencé par réaliser la déclaration et l'initialisation des variables, simultanément en étapes B et C. Parallèlement à cela, un membre de l'équipe concevait des

tests qui serviraient de support de validation aux développeurs des parties B et C. Cela ressemblait à une approche de Test Driven Development que nous avons appliquée la plupart du temps pendant le projet. Ensuite, nous sommes passés au développement des opérations arithmétiques, puis à `convFloat` et à d'autres fonctionnalités telles que `readInt()` et `readFloat()`.

Nous avons appliqué la même stratégie pour la partie avec objets. Notre approche consistait à ce qu'une partie de l'équipe travaille sur la décoration de l'arbre, tandis qu'une autre équipe travaillait simultanément sur la génération de code. De même, ces équipes étaient équipées de tests unitaires pour valider leur travail.

Le déroulement de la partie avec objets a débuté par la création de classes vides, puis le développement de classes avec des attributs, suivi par des classes avec des méthodes.

La partie A a été maîtrisée par tous les membres de l'équipe, ce qui a permis à chacun de contribuer en fonction des besoins.