

## **Client sur site**

---

Pour ce projet la représentation du client est compliquée à intégrer car j'ai eu le rôle de développeur et de client en même temps. Avant tout développement un cahier des charges a été réalisé pour dessiner les limites du projet.

## **Jeu du planning**

---

La partie planning fut réalisée sur le tableau de suivi de projet sur Github. J'ai suivi les consignes de rédaction en créant des personnages fictifs.

<https://github.com/ledoux38/P13-Pydomus/projects/1>

## **Intégration continue**

---

J'ai eu beaucoup de mal à suivre cette pratique car de nombreux tests de communication et d'intégration ont été réalisés entre le microcontrôleur et le serveur. La situation fut débloquée lors de l'ouverture du microcontrôleur au réseau mondial.

## **Petites livraisons**

---

Les fonctions demandées furent livrées dans les temps avec plus ou moins d'ajout.

## **Rythme soutenable**

---

Difficile de garder un rythme soutenable en étant le seul développeur.

Mon objectif était de développer le projet en 1 mois.

## **Tests de recette (ou tests fonctionnels)**

---

Chaque fin de semaine, je teste toute l'interface de l'application et je note les éventuelles erreurs rencontrées.

## **Tests unitaires**

---

J'ai essayé de réaliser des tests unitaires pour chaque fonction présente dans l'application.

Le plus compliqué fut de tester les fonctions à intégrer dans le microcontrôleur.

## **Conception simple**

---

J'ai essayé de concevoir toutes mes fonctions de manière simple et performante.

## **Refactoring (ou remaniement du code)**

---

Pour le refactoring, mon mentor fut d'une aide très précieuse car son expérience m'a permis de rendre mes programmes plus performant.

## **Appropriation collective du code**

---

Chaque développement de fonction fut soumis à approbation lors des réunions hebdomadaire avec mon mentor.

## **Convention de nommage**

---

J'ai essayé de suivre correctement les conventions de nommage ainsi que l'intégration des commentaires en anglais.

## **Programmation en binôme**

---

La programmation en binôme n'a pas pu être intégrée dans la mesure où j'étais le seul à développer l'application.