



Volscore-Nemath

Table des matières

1	Analyse préliminaire	4
1.1	Introduction	4
1.2	Objectifs	4
1.2.1	Pour le projet GestProg	4
1.2.2	Pour la création du site WEB	4
1.3	Planification initiale	5
2	Analyse / Conception	7
2.1	Analyse fonctionnelle/Concept	7
2.1.1	Affichage de l'accueil	7
2.1.2	Affichage du match en cour	7
2.1.3	User story validée - Néo	7
2.1.4	User story validée - Maël	7
2.1.5	User story validée - Théo	7
2.1.6	Modifier le score d'une équipe	8
2.1.7	Temps mort	8
2.1.8	Gérer les changements de joueurs	8
2.1.9	Fin du match	8
2.1.10	Set gagné	9
2.1.11	Navigation	9
2.1.12	Créations des matchs	9
2.1.13	Détails sur les matches joués	9
2.1.14	Liste des matches du jour	10
2.1.15	Liste des matches	10
2.1.16	Liste des matches joués	10
2.1.17	Page de début du match	10
2.1.18	Compte joueur	11
2.1.19	Modification avant le match	11
2.1.20	Téléchargement feuille match	11
2.2	Stratégie de test	13
	Base de données	13
	Sprint reviews	13
2.3	Risques techniques	13
2.4	Choix techniques	13
2.5	Points de design spécifiques	13
2.5.1	Position en temps réel des joueurs sur le terrain (voir maquette du menu du match)	13
2.5.2	Calendrier des matchs (voir maquette liste des matchs)	13
3	Réalisation	15
3.1	Mise en place de l'environnement de travail	15
3.1.1	Hardware	15
3.1.2	Software	15
3.2	Mise en place de l'environnement de test	15
3.2.1	Hardware	15

3.2.2	Software	15
3.3	Déploiement du produit.....	16
3.3.1	Hardware	16
3.3.2	Software	16
3.4	Description des tests effectués	16
3.4.1	Sprint 1	16
3.4.2	Sprint 2	17
3.4.3	Sprint 3	17
3.4.4	Sprint 4	17
3.4.5	Sprint 5	17
3.4.6	Sprint 6	17
3.5	Erreurs restantes	18
3.6	Liste des documents fournis	18
4	Conclusions	19
5	Annexes.....	20
5.1	Journal de travail	20

1 Analyse préliminaire

1.1 Introduction

Dans le cadre du projet GestProg donné par XCL au GRP2C. Il a été décidé de créer un site web permettant et facilitant le remplissage des feuilles de match de volleyball par les marqueurs.

Afin de gérer le déroulement du projet l'outil de gestion de projet en ligne IceScrum sera utilisé.

La base de données utilisées est fournie est mise à jour par XCL. Les fonctions PHP permettant de communiquer avec la base de données sont aussi fournies par XCL. En cas de besoin il est possible à l'aide d'issues sur GitHub de demandé à XCL de créer de nouvelles fonctions PHP.

La mise en Place de l'environnement est détaillé [ici](#).

1.2 Objectifs

1.2.1 Pour le projet GestProg

1. Être capable de rédiger des stories complètes.
2. Savoir gérer son journal de travail au moyen du Task Board de IceScrum
3. Apprendre à diviser son travail en sprint
4. Planifier et participer des sprint reviews
5. Utiliser le système de branches sur Github

1.2.2 Pour la création du site WEB

1. Un administrateur du site peut gérer la liste des matchs
2. Un marqueur peut suivre le dérouler d'un match tout en rentrant les données pour la feuille de match.
3. Il est possible d'obtenir une feuille de match remplie au format PDF une fois le match terminé.

1.3 Planification initiale

Tableau des sprints

Sprint	Sprint review	But
1	10.02.2023 13h50-14h20	Chaque membres du groupe crée et fait validé une storie
2	10.03.2023 14h20-45	Afficher la page d'accueil, la liste des matchs joué et les détails de ceux-ci
3	24.03.2023 13h10-25	Afficher la page d'accueil, la liste des matchs joué et les détails de ceux-ci
4	31.03.2023 15h20	Bien préparer les deux derniers sprints, Renforcer les pratiques (daily scrum, noter son temps sur les tâches)
5	12.05.2023 15h20	Work 3w = 9p = 6,75h (Avance sur le code à définir) Appliquer les bonnes pratiques Valider une User Story
6	02.06.2023	Work 2w = 6p = 4,5h (Avance sur le code à définir) Appliquer les bonnes pratiques Valider une User Story, si ce n'est pas encore fait

Temps de travail

Date	Temps de travail	Sprint
20.01.2023	3X45min	1
27.01.2023	3X45min	1
03.02.2023	3X45min	1
10.02.2023	3X45min	2
17.02.2023	férié	
24.02.2023	3X45min	2
03.03.2023	3X45min	2
10.03.2023	3X45min	3
17.03.2023	3X45min	3
24.03.2023	3X45min	4
31.03.2023	3X45min	4
7.04.2023	férié	
14.04.2023	férié	
21.04.2023	férié	
28.04.2023	3X45min	5
05.05.2023	3X45min	5
12.05.2023	3X45min	5
19.05.2023	férié	
26.05.2023	3X45min	6
02.06.2023	3X45	6

2 Analyse / Conception

2.1 Analyse fonctionnelle/Concept

Liste des story

2.1.1 Affichage de l'accueil

En tant qu'utilisateur Je veux que l'accueil s'affiche Pour pouvoir naviguer dans le site (gérer les matches, marquer un match, consulter une feuille de match)

Tests d'acceptantes :

Lancement du site
navigation dans le site

Quand l'utilisateur accède au site (maquette)
Quand j'appuie sur un des boutons du menu (gérer les matches, marquer un match, consulter une feuille de match) la page correspondante s'affiche

2.1.2 Affichage du match en cour

En tant que marqueur Je veux que le match s'affiche Pour pouvoir suivre le déroulé du match

Tests d'acceptantes :

positions actuels
timer de la pause entre les sets
changement de côté du terrain

A chaque changement de serveur Les positions des joueurs sont misent à jour (selon les positions de départ)
Quand une équipe gagne un set un timer de 3 minute se lance
Quand une équipe gagne un set ou que une des 2 équipes atteint le score de 8 pendant le 5e set Les équipes change de côté du terrain

2.1.3 User story validée - Néo

En tant qu'enseignant Je veux que vous ayez une user story validée Pour que vous puissiez commencer à coder

Tests d'acceptantes :

Story Dans votre projet IceScrum Quand je vais dans l'onglet 'Backlog' Il y a une story qui a un tag à votre nom visible

2.1.4 User story validée - Maël

En tant qu'enseignant Je veux que vous ayez une user story validée Pour que vous puissiez commencer à coder

Tests d'acceptantes :

Story Dans votre projet IceScrum Quand je vais dans l'onglet 'Backlog' Il y a une story qui a un tag à votre nom visible

2.1.5 User story validée - Théo

En tant qu'enseignant Je veux que vous ayez une user story validée Pour que vous puissiez commencer à coder

Tests d'acceptantes :

Story Dans votre projet IceScrum Quand je vais dans l'onglet 'Backlog' Il y a une story qui a un tag à votre nom visible

2.1.6 Modifier le score d'une équipe

En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir modifier le score de l'équipe Pour pouvoir mettre à jour les scores

Tests d'acceptantes :

clique du + Lors de l'appui du bouton "+" le score de l'équipe augmente de 1.
clique du - Lors du clique du bouton "-" le score de l'équipe diminue de 1.

2.1.7 Temps mort

En tant qu'utilisateur Je veux un bouton temps morts Pour pouvoir lancer le chronomètre des temps morts

Tests d'acceptantes :

début du temps mort	Quand j'appuie sur le bouton temps mort un timer de 30s se lance
limite de temps mort	Quand j'appuie sur le bouton temps mort alors que l'équipe a déjà fait 2 temps mort durant le set une pop-up apparait

2.1.8 Gérer les changements de joueurs

En tant que marqueur Je veux pouvoir noter les changements de joueurs

Tests d'acceptantes :

icone du joueur rentrant	Quand le marqueur glisse l'icône du joueur qui quitte le terrain sur l'icône de celui qui rentre, l'icône du joueur qui rentre s'affiche à la position du joueur sortant (voir maquette position initiale et premier changement)
icone du joueur sortant	Quand le marqueur glisse l'icône du joueur qui quitte le terrain sur l'icône de celui qui rentre, l'icône du joueur qui sort s'affiche à l'ancienne position de l'icône du joueur rentrant et le numéro du joueur rentrant s'affiche en dessous à droite de l'icône du joueur sortant (voir maquette premier changement)
Changement interdit	Quand le marqueur glisse l'icône du joueur qui quitte le terrain sur l'icône de celui qui rentre, Une pop-up d'erreur s'affiche.
icone du joueur de la paire de changement	Quand le marqueur glisse l'icône du joueur qui quitte le terrain sur l'icône de celui qui rentre, Un X rouge s'affiche en dessous à droite de la nouvelle position de l'icône du joueur sortant et en dessous à droite de l'icône du joueur rentrant (voir maquette retour sur le terrain)
Plus de changements disponibles	Quand le marqueur glisse l'icône du joueur qui quitte le terrain sur l'icône de celui qui rentre alors que le joueur qui rentre à déjà été changé avec le joueur qui sort, Une pop-up d'erreur s'affiche

2.1.9 Fin du match

En tant qu'utilisateur Je veux pouvoir déterminer une équipe gagnante automatiquement lorsqu'une équipe rempli les conditions de victoires, Pour pouvoir simplifier le remplissage de la feuille des scores

Tests d'acceptantes :

fin du match Lorsqu'une équipe a gagné 3 sets le match s'arrête

Création de la feuille	Lorsque le match est terminé la feuille se génère automatiquement avec toutes les valeurs inscrites durant le match
------------------------	---

2.1.10 Set gagné

En tant que marqueur, Je veux que lorsqu'une équipe arrive à 25 points elle remporte le set actuel. Pour qu'il y aille un gagnant à la fin.	
Tests d'acceptantes :	
set normal	Quand une des deux équipe arrive à 25 points avec minimum de 2 points d'écart le nombre de set gagné de l'équipe augmente de 1
cinquième set	Quand une des deux équipe arrive à 15 points avec minimum de 2 points d'écart le nombre de set gagné de l'équipe augmente de 1
gagné	
points d'écart	Quand une équipe atteint 25 points et que l'écart de 2 points n'est pas respecté le match continue
victoire avec	Quand une équipe arrive à avoir 2 points d'écart une fois le nombre de points nécessaire a la victoire du set dépassé le nombre de set gagné de l'équipe augmente de 1
points d'écart	

2.1.11 Navigation

En tant qu'utilisateur, Je veux pouvoir me déplacer dans le site avec des liens inclus dans une en-tête de site, Pour ne pas à avoir à me déplacer avec les URLs	
Tests d'acceptantes :	
Changement de page	Quand l'utilisateur clique sur un des liens du menu de navigation, La page demandée s'affiche
Page active	Quand l'utilisateur arrive sur une nouvelle page, Le page ou il se trouve change de couleur dans le menu de navigation+

2.1.12 Créations des matchs

En tant qu'organisateur Je veux pouvoir créer des matchs Pour faire le calendrier de la saison	
Tests d'acceptantes :	
création du match	quand l'utilisateur appuie sur créer le match s'ajoute à la liste des match à jouer
Champ non remplis	Quand l'utilisateur appuie sur créer alors que l'un des champ n'est pas renseigné Un message d'erreur s'affiche en haut de la page (pop-up du navigateur)

2.1.13 Détails sur les matches joués

En tant qu'organisateur, je veux consulter les détails sur tous les matches déjà joués.	
Tests d'acceptantes :	
liste des matches	Dans la liste des matches joués Quand je clique sur un des match on arrive sur cette page (maquette)
Lien équipe	Quand je clique sur le nom d'une des deux équipe cela me renvoie dans la page correspondante à cette équipe.
Retour	Quand je clique sur le bouton "Retour" en haut à gauche cela me renvoie à la page précédente qui est la liste des matches joués.

2.1.14 Liste des matches du jour

En tant que marqueur Je veux voir la liste des matches qui ont lieu aujourd'hui afin de sélectionner celui que je dois marquer

Tests d'acceptantes :	
Détails du match	Quand le marqueur clique sur l'icône ? sur la ligne d'un match Des informations supplémentaire s'affiche en dessous de la ligne(maquette)
Bouton Marquer	Dans la liste des matches Quand je clique sur ? d'un match qui a lieu aujourd'hui Un bouton 'Marquer' apparaît
Marquage d'un match	Dans la section étendue d'un match dans les matches du jour (maquette) Lorsque qu'un marqueur clique sur le bouton Marquer, la fenêtre de marquage du match en question s'ouvre
Calendrier	Quand le marqueur clique sur le calendrier et choisi une date(maquette) La liste des matchs se met à jour selon la date choisie
Flèche de droite	Quand le marqueur appuie sur la flèche de droite (maquette) La date en haut augmente de 1 jour et les matchs se mette à jour
Flèche de gauche	Quand le marqueur appuie sur la flèche de gauche (maquette) La date en haut diminue de 1 jour et les matchs se mette à jour

2.1.15 Liste des matches

En tant qu'organisateur du championnat Je veux voir la liste de tous les matches existants Pour voir quel(s) match(s) manque ou doit être déplacé

Tests d'acceptantes :	
Détails d'un match	Quand l'organisateur clique sur un match la page de détail de celui-ci s'affiche
Matches fini	Quand l'organisateur clique sur matchs joué les matchs joué s'affichent (maquette)
Matches à jouer	Quand l'organisateur clique sur matchs à jouer les matchs à jouer s'affichent (maquette)
Création de match	Quand l'utilisateur clique sur créer un match la page de création de matchs s'affiche

2.1.16 Liste des matches joués

En tant qu'organisateur du championnat, Je veux voir la liste des matches qui ont été joué Pour retrouver un match qui m'intéresse

Tests d'acceptantes :	
Affichage	Dans la home page Lorsque je clique 'consulter...' l'onglet s'ouvre les matchs déjà joués sont affichés sous forme de liste du plus récent au plus ancien (voir maquette)
Détail	Lorsque je clique sur un match le détail s'affiche

2.1.17 Page de début du match

En tant que marqueur Je veux annoncer le début du match

Tests d'acceptantes :	
lancement du match	Quand le marqueur clique sur lancer le match La page de marquage du match s'affiche

2.1.18 Compte joueur

En tant que joueur, Je veux une page de connexion à mon compte, Pour pouvoir accéder à mes statistiques complètes (point marqué, carton, etc)

Tests d'acceptantes :	
bouton de compte	Lorsque je clique sur le bouton de compte (maquette "new_header.drawio.pdf"), une page de connexion apparaît (maquette "login_page.drawio.pdf")
connexion	Lorsque je clique sur le bouton "se connecter" avec des identifiants (identifiant et mot de passe) corrects, je suis redirigé vers la page de mon compte
erreur de connexion	Lorsque je clique sur le bouton "se connecter" avec des identifiants (identifiant et mot de passe) incorrects, un message d'erreur apparaît et le champ mot de passe est vidé (maquette "error_connection.drawio.pdf")
Retour	Lorsque je clique sur le bouton "Retour", Je suis redirigé vers la page où je me situais
Je n'arrive pas à me connecter	Lorsque je clique sur le lien "Je n'arrive pas à me connecter", Un formulaire de récupération de mot de passe apparaît

2.1.19 Modification avant le match

En tant que marqueur, Je veux pouvoir modifier les informations d'un match avant de la marquer, Pour pouvoir corriger les éventuels erreurs

Tests d'acceptantes :	
Changement de numéro	Quand le marqueur clique sur le numéro d'un joueur, le numéro devient modifiable

2.1.20 Téléchargement feuille match

En tant que joueur, Je veux pouvoir téléchargement la feuille d'un match joué en format PDF, Pour obtenir une feuille de match au format officiel en local sur mon pc. (voir Notes)

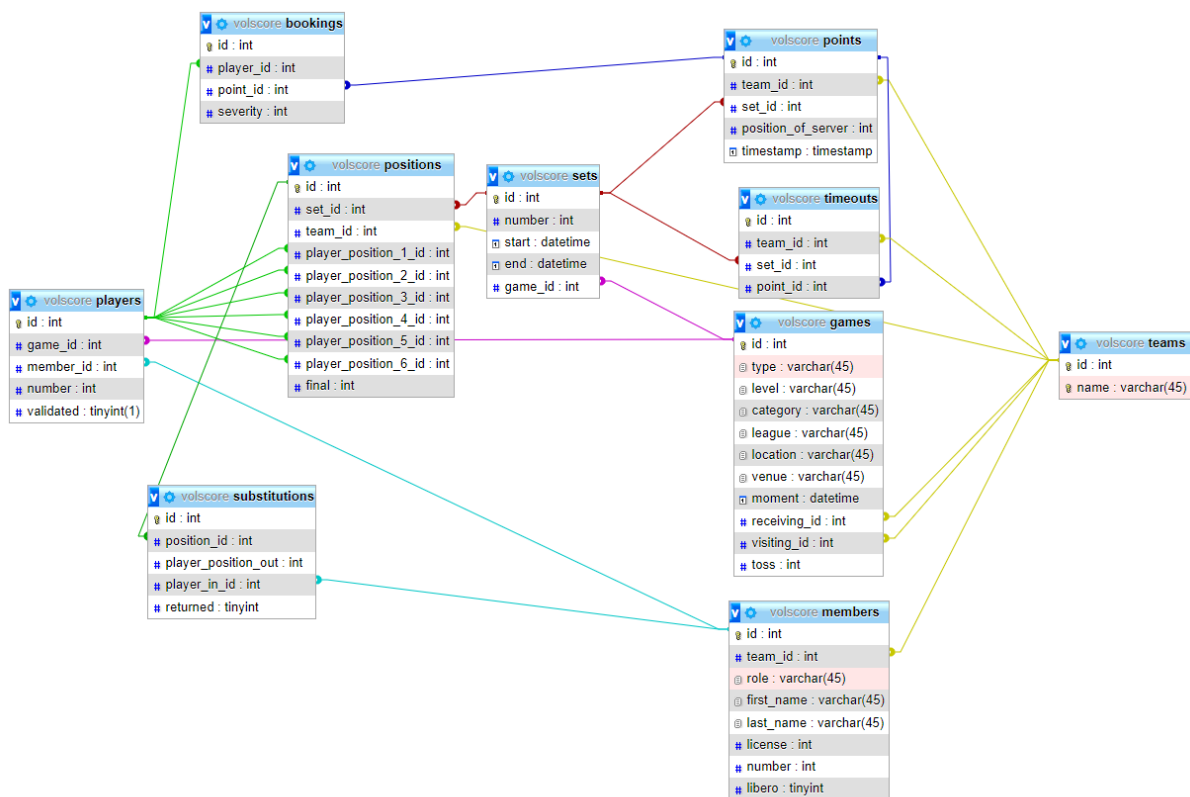
Tests d'acceptantes :	
authentifié	Lorsque je clique sur le bouton "télécharger" en haut à droite de la page sur les détails d'un match déjà joué (voir maquette) et que je me suis authentifié, le téléchargement de la feuille de match se lance dans le dossier de téléchargement par défaut.
non-authentifié	Lorsque je clique sur le bouton "télécharger" en haut à droite de la page sur les détails d'un match déjà joué (voir maquette) et que je me suis pas authentifié sur le site, le téléchargement ne se lance pas et un message d'erreur nous expliquant qu'il faut être authentifié pour télécharger une feuille de match apparaît.

Tableau des maquettes

Maquette	Storie(s) associée(s)
Erreur de connexion	Compte joueur

Page de login	Compte joueur
Changement de joueur (situation initial)	Gérer les changements de joueurs
Changement de joueur (premier changement)	Gérer les changements de joueurs
Changement de joueur (retour sur le terrain)	Gérer les changements de joueurs
Menu de match	Affichage du match en cour, Modifier le score d'une équipe, Temps mort
Match joué	Liste des matches joués, Détails sur les matches joués
Match joué avec bouton téléchargement	Téléchargement feuille match
Nouveau header	Compte joueur
Page d'accueil	Affichage de l'accueil
Création des matchs	Créations des matchs
Matches du jour	Liste des matches du jour
Liste des matchs	Liste des matches
Pied de page	Pied de page

Schéma UML de la base de donnée



2.2 Stratégie de test

Base de données

A chaque changement de base de données les tests unitaires de celle-ci sont effectués afin de vérifier que tout fonctionne.

Sprint reviews

Les sprint reviews se font dans la salle N509 avec ou sans la présence du Product Owner. Après chaque Sprint review la section rétrospective des sprints sur Icescrum est remplie.

2.3 Risques techniques

- Manque de compétence en JavaScript
- Maquettes trop complexes à mettre en place

2.4 Choix techniques

- Cmdr
Alternative à cmd.exe et possédant certaines fonctionnalités en plus de cmd.exe proposée par XCL
- Visual studio code
Éditeur de texte supportant le PHP, JavaScript et HTML...
- Icescrum
Site web de gestion de projet utilisant la méthode scrum, obligatoire pour ce projet
- Google Chrome
Navigateur le plus utilisé au monde
- <https://app.diagrams.net/>
Site de création de maquettes simple

2.5 Points de design spécifiques

2.5.1 Position en temps réel des joueurs sur le terrain (voir maquette du menu du match)

Chaque joueur est représenté par un rond avec à l'intérieur son numéro de maillot. Les joueurs sont positionnés de sorte que leur position actuelle représente l'endroit où ils se trouvaient au début de chaque point. Ces positions évoluent automatiquement durant le match.

2.5.2 Calendrier des matchs (voir maquette liste des matchs)

Les matchs affichés sont filtrer par jour grâce au mini-calendrier ou au deux flèches directionnels.

3 Réalisation

3.1 Mise en place de l'environnement de travail

Le code source de projet se trouve [ici](#)

La mise en place de l'environnement de travail est disponible [ici](#)

3.1.1 Hardware

- Windows 10 Éducation version 21H2
- Processeur : Intel® Core™ i7-6700 CPU @ 3.40Ghz
- RAM : 32,0Go
- Écran
- Clavier
- Souris

3.1.2 Software

- Cmdr
- Visual Studio Code
- Icescrum
- Google Chrome
- <https://app.diagrams.net/>
- GitHub Desktop
- Word
- Excel

3.2 Mise en place de l'environnement de test

Le code source de projet se trouve [ici](#)

La mise en place de l'environnement de travail est disponible [ici](#)

3.2.1 Hardware

- Windows 10 Éducation version 21H2
- Processeur : Intel® Core™ i7-6700 CPU @ 3.40Ghz
- RAM : 32,0Go
- Écran
- Clavier
- Souris

3.2.2 Software

- Cmdr
- Visual Studio Code
- Icescrum
- Google Chrome
- <https://app.diagrams.net/>

- GitHub Desktop
- Word
- Excel

3.3 Déploiement du produit

Le code source de projet se trouve [ici](#)

La mise en place de l'environnement de travail est disponible [ici](#)

3.3.1 Hardware

- Windows 10 Éducation version 21H2
- Processeur : Intel® Core™ i7-6700 CPU @ 3.40Ghz
- RAM : 32,0Go
- Écran
- Clavier
- Souris

3.3.2 Software

- Cmdr
- Visual Studio Code
- Icescrum
- Google Chrome
- <https://app.diagrams.net/>
- GitHub Desktop
- Word
- Excel

3.4 Description des tests effectués

3.4.1 Sprint 1

3.4.1.1 User story validée - Maël

Story	Dans votre projet IceScrum Quand je vais dans l'onglet 'Backlog' Il y a une story qui a un tag à votre nom visible	OK 10 Feb
-------	--	-----------------

3.4.1.2 User story validée - Théo

Story	Dans votre projet IceScrum Quand je vais dans l'onglet 'Backlog' Il y a une story qui a un tag à votre nom visible	OK 10 Feb
-------	--	-----------------

3.4.1.3 User story validée - Neo

Story	Dans votre projet IceScrum Quand je vais dans l'onglet 'Backlog' Il y a une story qui a un tag à votre nom visible	OK 10 Feb
-------	--	-----------------

3.4.2 Sprint 2**3.4.3 Sprint 3****3.4.3.1 Liste des matches joués**

Affichage	Dans la home page Lorsque je clique 'consulter...' l'onglet s'ouvre les matchs déjà joués sont affichés sous forme de liste du plus récent au plus ancien (voir maquette)	OK 24 Mar
Détail	Lorsque je clique sur un match le détail s'affiche	OK 24 Mar

3.4.3.2 Affichage de l'accueil

Lancement du site	Quand l'utilisateur accède au site Le menu principale s'affiche (maquette)	OK 24 Mar
navigation dans le site	Quand j'appuie sur un des boutons du menu (gérer les matchs, marquer un match, consulter une feuille de match) la page correspondante s'affiche	OK 10 Mar

3.4.4 Sprint 4**3.4.5 Sprint 5****3.4.5.1 Liste des matches du jour**

Détails du match	Quand le marqueur clique sur l'icone ? sur la ligne d'un match Des informations supplémentaire s'affiche en dessous de la ligne(maquette)	OK 31 Mar
Bouton Marquer	Dans la liste des matches Quand je clique sur ? d'un match qui a lieu aujourd'hui Un bouton 'Marquer' apparaît	OK 31 Mar
Marquage d'un match	Dans la section étendue d'un match dans les matches du jour (maquette) Lorsque qu'un marqueur clique sur le bouton Marquer, la fenêtre de marquage du match en question s'ouvre	OK 31 Mar
Calendrier	Quand le marqueur clique sur le calendrier et choisi une date(maquette) La liste des matchs se met à jour selon la date choisie	OK 12 May
Flèche de droite	Quand le marqueur appuie sur la flèche de droite (maquette) La date en haut augmente de 1 jour et les matchs se mette à jour	OK 12 May
Flèche de gauche	Quand le marqueur appuie sur la flèche de gauche (maquette) La date en haut diminue de 1 jour et les matchs se mette à jour	OK 12 May

3.4.6 Sprint 6**3.4.6.1 Détails sur les matches joués**

liste des matches	Dans la liste des matches joués Quand je clique sur un des match on arrive sur cette page (maquette)	OK 31 Mar
Lien équipe	Quand je clique sur le nom d'une des deux équipe cela me renvoie dans la page correspondante à cette équipe.	OK 2 Jun

Retour	Quand je clique sur le bouton "Retour" en haut à gauche cela me renvoie à la page précédente qui est la liste des matches joués.	OK 24 Mar
--------	--	-----------------

3.5 Erreurs restantes

Aucune erreur

3.6 Liste des documents fournis

- Rapport de projet v1.0
- Auto-évaluations des membres du groupe v1.0
- JDT des membres du groupe v1.0
- Maquettes du site v1.0

4 Conclusions

Tout au long du projet nous avons pu réussir et ne pas réussir certains de nos objectifs. Le projet ayant portant sur la gestion de projet, le code a été légèrement abandonné au profit de celle-ci. C'est pour cela que nos objectifs de développement sont loin d'être atteints. Cependant, le projet est un projet de gestion de projet donc sur ce point qui est le plus important nous pensons avoir acquis ce qui devait être vu, compris et expérimenté. C'est pour cela que le projet Volscore n'est pas réussi mais le Projet Gestion de projet lui l'est bien. Sur ce projet nous retirons quelques points positifs comme par exemple la concrétisation de la gestion de projet, l'apprentissage des aléas d'un projet ou la gestion du développement en équipe. Cependant, la gestion n'étant pas passionnante ce projet n'est pas des plus motivants. Ce qui malheureusement, est un peu la source de l'énergie et du bon travail. Au niveau de la réalisation du projet nous avons rencontré 2~3 difficultés au cours du développement. Nous pouvons par exemple parler du calendrier et du bouton d'incrémentation de celui-ci, ou la mauvaise compréhension de l'emplacement des sauvegardes de notre site sur Github Desktop au début du projet. Ce que nous pensons mieux pour ce projet s'il était à refaire serait de le combiner au module 306. De ce fait les choses apprises dans le module seraient mise en pratique pendant le projet. Ce qui rendrait le projet plus pratique et le module plus théorique. De plus, en se passant sur nos rétrospectives, nous améliorerons notre concentration sur les tâches NECESSAIRES qui sont dans notre sprint ACTUEL. Car nous partons trop facilement dans une tâche qui ne doit pas être faite. Et un point important à améliorer serait notre report de notre travail vers notre journal de travail car nous avons un manque d'heures assez conséquent.

5 Annexes

5.1 Journal de travail

[JDT de Maël Gétain](#)

[JDT de Theo Orlando](#)

[JDT de Néo Masson](#)