
Synthèse de la phase 3

« THE GREEN TOWER GRINDER »



RAYAN BARAMA

DUT INFORMATIQUE - 1^{RE} ANNÉE - GROUPE 1.4

04/06/2017 - Version 1.0

SYNTHÈSE DE LA QUATRIÈME ET DERNIÈRE PHASE DU PROJET TUTORÉ DU S2
QUI CONSISTAIT CODER NOTRE APPLICATION « THE GREEN TOWER
GRINDER »

Introduction

Nous arrivons à la fin de la phase 3 de notre projet tutoré du deuxième semestre qui correspond à l'aboutissement de notre projet. En même temps que cette synthèse de phase, nous devons rendre le code source complet de notre application pour le module M2103 (M. Jean) et le rapport de développement et de tests pour le module M2104 (M. Occello).

Bilan phase 3

Démarrons par les points positifs. Globalement, nous sommes dans les temps que nous nous étions fixés. Même si la charge de travail restante était imposante, nous l'avions prévue. Notre équipe était constituée de personnes spécialisées dans chacun des domaines du développement. Ceci nous a permis de mettre chaque membre sur une tâche bien définie qui lui correspondait. Cela nous a également permis de produire un projet qui correspond à celui que nous avons initialement imaginé, ce dont nous sommes assez fiers.

Nous avons aussi plus sollicité qu'auparavant un spécialiste pour qu'il nous apporte son aide et ses conseils (notamment M. Jean). Cette démarche montre une certaine évolution de notre mentalité vis-à-vis du développement.

Enfin, nous avons aussi développé un fort esprit d'équipe qui nous a permis de nous épauler dans des moments qui pouvaient être plus difficiles. Plus qu'un groupe de projet, nous sommes maintenant un groupe d'amis unis visant des objectifs de réussite similaire.

Évoquons maintenant les points à revoir. Un soucis d'organisation dans le développement nous a causé des difficultés au départ. En effet, nous voulions développer la couche externe du jeu avant d'avoir codé la couche interne. Mais un fois que nous avons réalisé notre erreur, nous avons vite réagi et nous nous sommes concentrés sur le cœur du jeu.

Problèmes rencontrés

Nous n'avons pas rencontré de problèmes majeurs hormis la mauvaise organisation de notre répertoire de développement, qui aurait pu causer de lourds problèmes en cas de mauvaise manipulation. Heureusement pour nous, un professionnel nous a signalé ce défaut dans notre répertoire et nous a expliqué comment le corriger afin de continuer à développer dans un environnement plus efficace.

Objectifs de la phase 4

Durant la phase 4, nous allons devoir préparer notre soutenance ainsi qu'un screencast et aussi continuer à améliorer notre application. L'un de nos avantages est d'avoir d'ors et déjà planifié le rôle de chacun. En effet, cela permet à chaque membre du groupe d'anticiper son planning. Le screencast est facultatif, mais nous avons décidé de le réaliser afin de coller au mieux aux demandes de nos clients.

Conclusion

Les principales choses à retenir de cette phase 3 sont les suivantes :

- Nous avons développé une application à l'image de celle que nous avions conçue auparavant sans avoir rencontré de problème majeur de gestion ou de développement.
- Pour la phase 4 , la charge de travail semble réalisable même si nous devons faire attention à ne pas nous laisser déborder. Nous sommes donc confiants et plutôt enthousiastes face à notre projet.