
Synthèse de la phase 2

« THE GREEN TOWER GRINDER »



Florent VIOGNE

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

7 avril 2017 - Version 1.0

SYNTHÈSE DE LA PHASE 2 ET OBJECTIFS DE LA PHASE 3

Introduction

Nous arrivons maintenant à la fin de la phase 2 de notre projet tutoré du deuxième semestre qui correspond à peu près à la moitié du projet. Pour marquer la transition entre la phase conception et la phase de développement, nous avons réalisé une revue de projet intermédiaire devant les enseignants du module M2103 (M. Jean) et M2104 (M. Occello).

Cette revue nous a permis de faire d'avoir un avis objectif sur notre projet et d'identifier les points positifs et les points négatifs de la période d'analyse et conception.

1 Bilan de la phase 2

Démarrons par les points positifs, globalement, nous sommes dans les temps que nous nous étions fixés. Même si la charge de travail restante est imposante, nous l'avons prévu. De plus, nous avons eu la chance, de ne pas avoir de membres qui ont quitté le groupe.

Ajouté à cela, nous avons déjà réalisé une liste exhaustive des mini-jeux qui constitueront les niveaux de la tour du jeu.

C'est le bon moment de parler des points négatifs. En effet, les principaux points négatifs concernent la documentation et la conception des mini-jeux. Sur les diagrammes UML, il manque les informations concernant l'implémentation des mini-jeux, et leur impact dans le jeu, les niveaux, etc.

Il est nécessaire de développer nos diagrammes sur les mini-jeux. Notamment, d'expliquer l'impact des mini-jeux sur le jeu principal sur le diagramme de classes.

2 Problèmes rencontrés

Durant cette phase, nous avons rencontré quelques problèmes. Premièrement, nous avons quelques soucis d'emplois du temps pour travailler ensemble du fait des différences de nos emplois du temps. Mais nous avons réussi à compenser ce problème avec une communication importante et une définition des tâches précises. Ce qui a permis à chacun de travailler indépendamment pour ensuite tout regrouper et améliorer certaines choses.

Enfin, nous avons des soucis de temps puisque nous avons eu pas mal de choses à peaufiner lors de la dernière semaine, mais tout ça nous a permis de savoir et nous allons et de démarrer la phase 3 dans les meilleures dispositions.

3 Objectif de la phase 3

Le début de la phase 3 sonne le début du développement de l'application. Nous allons dans un premier temps, développer l'application principale. Ensuite, nous développerons l'ensemble des mini-jeux qui pourront être développés individuellement, ce qui facilitera la répartition des tâches des mini-jeux. Pour finir le développement, nous nous attaquerons à l'IHM.

Pour terminer cette phase, nous réaliserons des tests unitaires pour tester notre application et corriger les derniers problèmes.

En parallèle de cette phase, nous écrirons l'histoire de notre jeu qui pourra être ajoutée à n'importe quel moment de la phase de développement.

Conclusion

Les principales choses à retenir de cette phase 2 sont que nous sommes dans les temps, que la conception des mini-jeux est à développer et l'absence de problèmes majeurs. Pour la phase 3, la phase de développement représentera une importante charge de travail que nous assumerons pour terminer ce projet qui nous tient à coeur.