S1.05 - Recueil de besoins

**COMPRÉHENSION DE LA SAé**

L’objectif était de concevoir et de programmer une partie de chifoumi entre l’ordinateur et le joueur, et une partie de pendu. Le travail était à faire par équipe de 2 et nous devions coder les jeux en C++.

Pour ces premiers petits jeux, je n’ai rencontré aucune difficulté.

Nous devions rendre un fichier PDF qui recensait tous les algorithmes réalisés, ainsi que des explications des structures que nous avons décidé d’utiliser. Nous devions aussi y ajouter le fichier contenant le code.

La ressource qui était en lien avec cette SAE est R1.01 Initiation au Développement, qui nous a appris toute partie algorithmique et programmation. Et ensuite la ressource R1.08 Gestion de projet Et organisations qui nous a permis de nous organiser et de nous répartir les tâches.

Ce sujet était intéressant car cela m’a permis de mettre en application ce que l’on apprenait en cours et donc cela nous a permis de progresser dans ces domaines.

**DÉROULEMENT DU PROJET**

Pour réaliser les 2 jeux, nous avions 1 mois et demi. Nous avions une première phase (du 10 septembre au 3 octobre) qui consistait à programmer le chifoumi et une deuxième phase (du 3 octobre au 23 octobre) qui consistait à programmer le pendu.

Nous avons utilisé l’éditeur de code Visual Studio Code ainsi que le logiciel d’algorithmes Tabula Rasa pour réaliser ce projet.

Nous avons rendu le travail dans les temps même si nous avions fini assez tôt pour pouvoir fignoler le compte rendu.

**ORGANISATION DU TRAVAIL**

Comme dit précédemment, nous étions par équipe de 2. Même si nous avions des avis qui étaient parfois différents, nous avons réussi à nous mettre d’accord et à avancer ensemble, et l’ambiance était super.

Pour l’organisation, nous avons tout le temps travaillé ensemble lors des séances prévues pour ces jeux. Donc nous avons tous les 2 appris en même temps, les mêmes choses. Pour le livrables nous sommes réparti les tâches, mon collègue devait s’occuper de la moitié du rendu et nous nous sommes appelé pour mettre en forme le document final.

Cette SAE m’a permis de me rapprocher de mes collègues et donc je me suis bien intégré. Comme dit juste avant, l’ambiance était super ce qui m’a permis de bien me sentir au sein du groupe.

Un problème que nous avons eu est que nous n’avons pas partagé notre code sur GitHub par exemple, on devait alors nous envoyer les fichiers à chaque fois ce qui nous faisait perdre du temps.

Etant donné que le sujet était assez simple, je pense que j’aurai eu assez de compétences pour réaliser ce projet tout seul.

**ANALYSE DU TRAVAIL EFFECTUÉ**

Je pense que nous avons fait un bon travail qui répondait bien au cahier des charges, donné par les enseignants.

Ce que nous avons appris dans la ressource R1.01 était largement suffisant pour pouvoir réaliser la SAÉ.

Les compétences qu’on a développées en réalisant ce projet sont les 1,2,5,6.

Si je devais refaire ce projet, justement j’utiliserai GitHub pour partager mon travail avec mon collègue.