

## Équipe 102: Réponse à l'appel d'offres

### Appréciation globale de la réponse à l'appel d'offres :

#### 1. Proposition complète (correction négative jusqu'à -10%)

- ☒ Complète- ☒ Soumise à temps ☒ Structurée correctement  
☒ Format Word et PDF

Pénalité	Aucune pénalité.
----------	------------------

#### 2. Compréhension du problème (40%)

##### SRS et listes d'exigences (25%)

Fond (80%)	<p><b>Historique des revision:</b> Dans les auteurs vous devez mettre les personnes qui ont travaillé dessus, ça m'étonnerait que vous ayez tous travailler en même temps dessus</p> <p><b>SECTION 1 [Note : B+]</b> 1.1 But : 1.2 Définitions, acronymes et abréviations : Vous devriez rajouter des définitions. Ex: USB, RG45, WIFI, LINUX etc... 1.3 Vue d'ensemble :  1.3 devrait être 1.2 et vice versa</p> <p><b>SECTION 2 [Note : B]</b> 2. Description globale : 2.1 Caractéristiques des utilisateurs : 2.2.1 Interfaces usagers : Vous ne mentionnez pas l'interface du serveur.  L'interface du client léger devra être adaptée au contrôle tactile.</p>	<b>C+</b>
------------	--	-----------

	<p>2.2.2 Interfaces matérielles : Vous ne développez pas pour plusieurs appareils mobiles. Seulement pour la tablette que le client veut. Parlez seulement de cette tablette.</p> <p>2.2.3 Interfaces logicielles : Interface entre l'application et la machine -&gt; chromium doit être installé afin de rouler l'application electron.</p> <p>2.2.4 Interfaces de communication : N'utilisez pas le verbe "parler", utilisez plutôt "communiquer".</p> <p>2.3. Contraintes générales : Les langues ne sont pas des contraintes. Les langages de programmation le sont. La contrainte du client est que les deux clients doivent être écrit avec des langages différents.</p> <p>Pas de bugs et être stable n'est pas une contrainte</p> <p>Plusieurs parties doivent pouvoir être joué en même temps et non seulement connectés</p> <p><b>SECTION 3 [Note : C+]</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vous devez adopter une structure de phrase pour l'ensemble de vos exigences. Par exemple : « Le système doit permettre à l'utilisateur de ... »</li> <li>• 3.12 absent</li> <li>• sous 3.2.7 pas bon numéro</li> </ul> <p><b>Contenu:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Décrit l'implémentation: ces exigences décrivent l'implémentation et pas la fonctionnalité</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 3.5.3.1, 3.5.3.2, 3.5.3.3</li> <li>○ 3.7.3</li> <li>○ 3.7.4</li> <li>○ 3.10.2</li> <li>○ 3.13 - Toute la section</li> </ul> </li> <li>• <b>Formulation: la formulation porte à confusion, ou la structure de phrase est à revoir.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 3.1.1.15</li> <li>○ 3.9.2</li> <li>○ 3.9.3 - pas de au lieu</li> </ul> </li> <li>• <b>Imprécision</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 3.1.1.11</li> <li>○ 3.11.1</li> </ul> </li> </ul>	
--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Répétition</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 3.2.4.2 &amp; 3.2.4.3</li> <li>○ 3.3.2.6 &amp; 3.3.2.7</li> <li>○ 3.3.1.8 - vous avez déjà mentionné la validation</li> <li>○ 3.16.3 - vous avez déjà mentionné la validation</li> <li>○ 3.1.1.17 &amp; 3.1.1.7 &amp; 3.1.1.6</li> </ul> </li> <li>● <b>Pluriels: ces exigences ne permettent pas un test atomique</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 3.7.4</li> <li>○ 3.2.2</li> <li>○ 3.1.1.7</li> <li>○ 3.1.1.8</li> </ul> </li> <li>● <b>Exigences composées: ces exigences décrivent plusieurs actions</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 3.1.1.15</li> <li>○ 3.1.1.17</li> <li>○ 3.3.2.5</li> <li>○ 3.4.4</li> <li>○ 3.7.1</li> <li>○ 3.12.2</li> <li>○ 3.8.3.1</li> <li>○ 3.3.2.1</li> <li>○ 3.9.2</li> <li>○ 3.11.3</li> </ul> </li> </ul> <p><b>SECTION 4 [Note : B]</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 4.3.3 Pas réaliste</li> <li>● 4.3 manque d'info sur votre système. Connexion simultanée, latence, clavier etc...</li> <li>● 4.4.1 mais encore? Quelles règles seront utilisées, donnez des exemples</li> <li>● 4.4.4 pas un critère</li> <li>● 4.5 Environnement de dev? Hébergement serveur</li> <li>● 4.6 communications cryptées?</li> </ul>	
Forme (20%)	Professionnalisme [A*]: Langue [A] : 2 fautes aux 1000 mots	<b>A</b>
Appréciation		<b>B</b>

## Document d'architecture logicielle (15%)

Fond (80%)	<p>Section 1 [B]: La section présente le reste du document de manière assez minimaliste et parfois incompréhensible ("Le document suivant seras une série de de diagrammes" [quel "document suivant"?]. Vous semblez également confondre les vues et les diagrammes.</p> <p>Section 2 [C]: Vous découpez bien les divers aspects selon le nœud de déploiement. 2.1 Serveur: les objectifs architecturaux sont presque entièrement passés sous silence, à l'exception du "downtime de maximum une heure par semaine" qui justifie votre instance EC2 sur AWS. L'encryptage des mots de passe et l'utilisation de routes protégées est pertinente, mais les liens avec l'architecture ne sont pas explicites. Les contraintes sont également peu explicitées et distinguées des choix technologiques. 2.2 Client léger: pas très élaboré. 2.3 Même enjeux que précédemment. On apprend que vous allez utiliser ElectronJS, mais on ne sait pas si c'est un choix ou une contrainte.</p> <p>Section 3 [D+]: Pourquoi le serveur et la base de données sont-ils des acteurs? Dans le cas de la base de données, ce serait en soi une erreur puisque vous l'incorporez à votre système (cf. par exemple les deux diagrammes de la page 28). Dans le cas du serveur, c'est plus grave puisque c'est vous qui développez cette portion. Toutes vos relations "extends" sont dans le mauvais sens. Vos "include" sont mieux maîtrisés. Il est impossible de voir que votre système est une plateforme multi-joueur avec plusieurs utilisateurs qui interagissent ensemble. La figure 3 gagnerait à être fragmentée afin de faciliter la compréhension. Le cas d'utilisation "Jouer un match" n'est pas suffisamment détaillé. Vos cas d'utilisation sont muets quant au clavardage.</p> <p>Section 4 [B]: Évitez des paquetages flottants comme "Controller" et "Sockets" dans la figure 4. Idem pour la majorité de vos diagrammes de paquetages. Figure 4 : "Routing" n'est pas un bon terme surtout puisque les Sockets n'ont pas de concept de "Routing". Ça devrait plutôt être "Communication" ou autre plus explicite.</p>	C+
------------	---	----

	<p>Figure 4,5,6 : figures trop haut niveau. Manque de liens entre les paquetages pour bien comprendre quel paquetage communique avec/utilise quel autre paquetage.</p> <p>Figures 7 à 9 : beaucoup de duplication d'information. Il aurait pu être 1 seul diagramme avec les tableaux explicatifs ensemble par la suite.</p> <p>Figure 10 : si "playerModel" est dans les 3 classes enfant, pourquoi ne pas simplement le mettre dans la classe parent "GameService" ?</p> <p>Figure 10 : votre serveur est en TypeScript. Le type est donc "number" et non "int". Idem pour les classes du client lourd.</p> <p>Figure 11 : qu'est-ce qu'une classe "Controller" du serveur fait dans un diagramme de classe du client lourd ? Idem pour les autres figures similaires.</p> <p>Figure 13 et 14 : duplication qui aurait pu être évitée si les 2 figures sont présentées ensemble.</p> <p>Figures 15 à 16 : commentaires similaires aux diagrammes du client lourd.</p> <p>Généralement bien, mais vos diagrammes de classes sont un peu trop divisés et forcent le lecteur à devoir constamment référencer les mêmes classes dans des diagrammes différents. La lecture peut être améliorée à travers moins de diagrammes, mais qui présentent plusieurs aspects dans le même diagramme.</p> <p>Section 5 [B+]:</p> <p>Les messages de retour dans un diagramme de séquence ne devraient pas contenir des codes HTTP. Ex : Processus no1.</p> <p>Processus 3 : vous mélangez des messages haut niveau (créer une salle) et très bas niveau (emit de socket)</p> <p>Processus 5 : votre [alt] pour le mode de jeu doivent englober "Utilisateur" aussi.</p> <p>Processus 6 : ajoutez un [loop] pour indiquer que le clavardage se fait à plusieurs reprises et n'est pas 1 seule séquence.</p> <p>Processus 8 : ceci présente la séquence d'un tour et non une partie complète. Il vous manque la fin de partie et un indicateur de continuité ([loop] autour des tours).</p> <p>Généralement bien réussie, mais vous devez compléter votre diagramme Processus 8 pour la séquence de jeu au complet.</p> <p>Section 6 [C+]:</p>	
--	--	--

	<p>La communication avec MongoDB ne se fait pas par HTTP. Que signifie le schéma “Mongoose” ? Mongoose est une librairie. Est-ce que “Dictionnaires” et “Joueurs Virtuels” sont 2 collections ou 2 instances de MongoDB séparées ? Il n’est pas indiqué où est déployée votre instance de MongoDB (seulement à la section 7).</p> <p>HTTP Request n’est pas un protocole : HTTP l’est. Flutter n’est pas un environnement d’exécution. Quelle version de Windows est supportée ? WindowOS est trop vague. Attention à NodeJS (serveur) et node.js (client lourd)</p> <p>Section 7 [B]:</p> <p>7.1 : ceci sont les spécifications de l’instance EC2 et non les ressources réellement utilisées par votre serveur. 7.2 : 30 Mb est trop petit. Est-ce que vous voulez dire 30 Mo ? 7.2 - 7.4 : ne mélangez pas <b>Mo</b> et <b>MB</b> 7.4 : L’information de déploiement devrait se trouver à la section 6. Aucune discussion sur les temps de latence pour la communication réseau.</p>	
Forme (20%)	<p>Professionnalisme [C+]: Section 4 : pages 10 et 15 vides ??? Section 4 : les tableaux explicatifs devraient être sur la même page que le diagramme, sinon ça porte à confusion quel diagramme est référé. Ex : p 14 Section 5 : ce sont des figures et le titre doit être Figure X ... et non Processus no.X. Section 5 : vos diagrammes mélangent les niveaux de détails des messages trop souvent. Voir les commentaires plus haut. Section 6 : manque le numéro de la figure à la page 32.</p> <p>Langue [C+] : Plusieurs fautes et coquilles à travers le document. Ex : section 7, “Windowes”, “Base de Donne”, etc. Section 4 : “Package” n’est pas le bon mot. Évitez les anglicismes (package) pour des termes qui vous sont déjà donnés. Section 5 : Attention au mélange français/anglais.</p>	C+
Appréciation		C+

### **3. Compétence du soumissionnaire (40%)**

#### **Protocole de communication (15%)**

Fond (80%)	<p>Section 1 [ A] Section 2 [ B+]</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Les types de données transférées?</li><li>- REST API n'est pas un protocole de communication</li></ul> <p>Section 3 [ B+]</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Les URLs /signup, /login, /logout ... =&gt; vous n'avez pas de préfix commun pour ces actions ?</li><li>- "message": "signup" =&gt; "message": "signed up" ou "signup successful"</li><li>- /logout =&gt; Données de retour erronée (le message indique "logged in")</li><li>- Vous manquez la définition des interfaces utilisées tel que User, PlayerObject, GameObject, etc.</li><li>- "start-game-button", "turn-status" : pas d'information sur quelle partie ou quel joueur on cible?</li></ul>	<b>B+</b>
Forme (20%)	<p>Professionalisme [A]:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Différentes polices utilisées à la section "introduction"</li><li>- 3.1.1.6 : titre sur la page précédente du tableau</li></ul> <p>Langue [A]</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- "annuler-click" : le message est en français, mais tous les autres sont en anglais</li></ul>	<b>A</b>
<b>Appréciation</b>		<b>B+</b>

#### **Prototype de communication (25%)**

<b>Appréciation</b>		<b>B</b>
---------------------	--	----------

#### 4. Réalisme et qualité du plan de projet (15%)

Fond (80%)	<p><b>Section 1 [Note: B]</b></p> <p>Mauvaise version, la version indiquée à la page principale ne concorde pas avec la révision.</p> <p>Cela m'étonnerait que toute l'équipe a travaillé en même temps sur la même partie du document. Indiquez les noms des Auteurs</p> <p>Il manque des sections et du contenu</p> <p><b>Section 2 [Note: C]</b></p> <p><b>2.1 Solution proposée:</b> Il est bien de mentionner que vous avez un client lourd et léger, mais il n'a aucun intérêt d'indiquer les plateformes (windows 10 et Android). Vous pouvez indiquer que le lourd est Desktop et léger est mobile pas plus.</p> <p>Vous présentez votre implémentation, mais nous voulons que vous présentez les fonctionnalités de base et ajoutées.</p> <p>Est-ce que le client léger possède les mêmes fonctionnalités que le client lourd?</p> <p><b>2.2 Hypothèses et contraintes:</b> "travailleront chacun environ cinq heures par semaine" =&gt; <math>5 * 14 * 6 = 420</math>?</p> <p>Ce n'est pas à cause d'Électron que vous travaillez sur Windows</p> <p>Expertises différentes et Temps d'apprentissage</p> <p>Contraintes technologiques?</p> <p>Équipements?</p> <p>Échéancier? (démonstration, rencontre, planification, etc)</p> <p><b>Section 3 [Note: C]</b></p> <p><b>3.1 Gestion des exigences:</b> Vous numérotez les exigences dans votre SRS pour faire un suivi aussi. Ce n'est pas juste JIRA</p> <p>Comment les changements d'exigence pourraient impacter votre échéancier</p> <p>Expliquer plus le workflow d'une exigence dans Jira (backlog, In progress, Done, etc)</p>	C+
------------	---	----



	<p>On ne parle pas que les "chargés de cours" ont approuvé vos exigences. Vous répondez à la demande d'un client. C'est un cas particulier en projet 3 pour vous permettre de ne pas tous faire la même chose.</p> <p><b>3.2 Contrôle de la qualité:</b></p> <p>Parler des versions de la rédaction de vos artefacts</p> <p>Plan de test?</p> <p>Détaillez un peu plus les actions correctives en cas de détection de bogues.</p> <p>Linter -&gt; Analyseur statique</p> <p><b>3.3 Gestion de risque:</b></p> <p>Les risques 1-2-5 ne sont pas des risques en lien avec l'application.</p> <p>Risque: La description du risque je devrais trouver l'impact que cela engendre.</p> <p>Facteurs: Doivent être des métriques mesurables et en lien avec le système pas vous</p> <p>Risque 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Soyez plus précis sur c'est quoi le risque</li> <li>- Mauvaise métrique</li> <li>- Devrait être E et non M</li> </ul> <p>Risque 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mauvaise facteurs (Disponibilité)</li> <li>- Mauvaise stratégie de gestion, se documenter n'est pas une mitigation de risque</li> <li>- Devrait être M et non C</li> </ul> <p>Risque 5:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mauvaise stratégie de gestion, faire des réunions et juste parler du design n'est pas une mitigation de risque</li> </ul> <p><b>3.4 Gestion de configuration:</b></p> <p>Comment utilisez- vous Jira quand vous ajoutez un bug. Est-ce qu'il a une étiquette précise? Un nom précis?</p> <p>Avez-vous un template à suivre pour le noms de vos tickets pour qu'elles soient facilement identifiables?</p> <p>Vous pourriez parler de votre organisation des branches et de si il a des une branches de release ou une branche dev ou des tags pour les différentes releases</p> <p>Avez-vous un template à suivre pour le noms de vos branches pour qu'elles soient facilement identifiables?</p>	
--	---	--

	<p><b>Section 4 [Note: B]</b></p> <p>10h créer des exécutables?? C'est une commande</p> <p>Temps pour les rencontres/planif: Vous avez des rencontres chaque semaine. On devrait les voir dans l'échéancier.</p> <p>Vos itérations doivent être équivalentes avec votre planification Jira donc par semaine.</p> <p>Granularité des tâches: Vous avez des tâches qui sont vraiment grosses. Donnez-vous un maximum de 20h-24h (3 jours) par lots</p> <p><b>Section 5 [Note: C+]</b></p> <p>Ici nous voulons savoir 2 choses:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Quels sont vos expertises qui sont pertinentes au projet, par exemple "J'ai 6 mois d'expérience en Angular 12"</li> <li>- Votre responsabilité dans le projet, par exemple "Je m'occupe de développer les fonctionnalités du client lourd et du serveur. Je m'occupe aussi de faire les reviews des merge request en lien avec le client lourd et serveur. Je suis aussi gestionnaire du projet, je m'occupe donc aussi de m'assurer que chaque personne entre leur heure à la fin de la semaine dans Jira, blablabla"</li> </ul>	
Forme (20%)	<p>Professionnalisme [A]: Chargés de cours -&gt; équipe académique</p> <p>Langue [F] : 24 fautes aux 1000 mots</p>	C+
Appréciation		C+

## **5. Qualité de la proposition contractuelle (5%)**

Appréciation	<p>C'est quoi que vous devez remettre à la fin (code, artefacts, solution) ?</p> <p>Salaire des développeurs et gestionnaires et combien d'heures pour chaque rôle au total dans le projet ?</p> <p>Pourquoi contrat fixe?</p> <p>Utiliser le vrai nom du contrat fixe qui clé en main</p> <p>Pas de date de fin</p>	C+
--------------	--	----