

Pour ce projet l'objectif a été d'implémenter les 12 pratiques de l'xtreme programming, ne connaissant pas cette méthodologie je me suis renseigné.

Une méthode forte intéressante pour des projets impliquant une petite ou moyenne équipe de projet.

Pour mon travail j'ai extrait les parties qui applicable dans mon cas et surtout essayé de comprendre le besoin dans l'application de cette méthode et sa nécessité.

En mettant en pratique cette méthode j'ai commencé par travailler sur 2 approches différentes.

La première a été de concevoir une classe permettant de gérer les connexions avec le serveur.

Puis j'ai mis en place des testes unitaires et corrigé les points de bugs.

La deuxième parti a été de créer la base de mon plugin, de l'intégrer à l'outil et de tester ses possibilités, j'y ai progressivement intégré le code développé à coter et tester le tout.

Une fois terminer j'en ai profité pour le présenter au client avec qui on a échangé sur les modifications possibles à apporter et si cela correspondait à ce qu'il souhaitait.

Des points d'améliorations on été apportés notamment la possibilité de sauvegarde dans différents format le viewport.

Pour les étapes suivantes j'ai réalisé de la refactorisation de code et des tests depuis l'utilitaire de codage fournis par blender.

Et intégrer en continue les améliorations ou les ajouts de fonctionnalités.

Cette façon de travailler correspond parfaitement au travail que je réalise au quotidien sur les différents projets auxquels j'ai été confronté.

Il est évident que comme disait l'un de mes professeurs "un gros problème est un ensemble de petits problèmes" il est plus simple de résoudre de petit problème.

Cette approche suppose une très grande disponibilité du client, je n'ai pu mettre en pratique qu'une partie de la méthodologie telle qu'elle est décrite à ce jour.

De par la nature de certains points comme par exemple faire valider mon code par mon binôme, sachant que je travaille seul sur le projet.

Mais je pense que ce qui est à retenir est que la base d'une approche orientée agile dans les projets, est plus dans l'état d'esprit dans lequel nous devons abordé un projet tel qu'il soit.

Savoir remettre en question son travail, une acceptation des critiques et une forte analyse de ses éléments pour pouvoir fournir une version se rapprochant parfaitement à la demande du client.

Cela évite principalement de tirer un projet sur la longueur et d'avoir un programme robuste.

* viewport : emplacement de conception des objet 3D sur blender