Yasmine El Berraze – Nafisa Muhammad – Inès Chouf

Compte rendu de projet – ChenYi : Gestion d’un refuge animalier

## Présentation de l'équipe et du projet

Le projet ChenYi a été réalisé par une équipe initialement composée de trois membres : Yasmine, Nafisa et Inès. Le but était de créer une application en langage C permettant de gérer les animaux d’un refuge, avec la possibilité d’ajouter, rechercher, supprimer et trier les fiches animales.

Malheureusement, en cours de route, Inès a décidé d'arrêter l’école, ce qui nous a contraints à continuer le projet à deux. Ce changement a forcément impacté notre organisation, mais il nous a aussi poussés à mieux répartir les tâches et à monter en compétences plus rapidement.

Nous avons choisi de travailler sur un refuge animalier, car le sujet nous semblait concret, original et plus motivant que les projets de gestion classiques. Ensuite, on a eu les variantes “nettoyage” et “âge”, qui collaient bien avec ce type de structure. Ça nous a permis de réfléchir à des situations du quotidien et d’adapter nos algorithmes à des données plus variées.

## Répartition du travail et organisation

Pour la répartition, on a décidé de partager le projet à 50/50.

Nafisa s’est chargée de la partie principale : le fichier main, les fichiers animal.h, animal.c, gestion.c, et le makefile.

Yasmine, elle, s’est occupée des fichiers liés aux fonctionnalités utilisateur : ajt\_animal.c, supp\_animal.c, rechercher\_animal.c …

On travaillait en parallèle avec un dépôt Git pour garder une trace claire des modifications. On communiquait beaucoup par visio et WhatsApp, surtout quand il fallait valider des choix rapidement ou résoudre des bugs. On avait aussi une liste de choses à faire qu’on mettait à jour au fur et à mesure pour savoir où on en était.

## Problèmes rencontrés et solutions

On a rencontré pas mal de problèmes techniques. Déjà, la compilation ne marchait pas comme prévu au début : certains fichiers n’étaient pas reconnus, les liens entre eux étaient mal faits, et on a dû revoir la structure plusieurs fois.

Ensuite, même quand ça a enfin compilé, on s’est rendu compte que plein de petits détails posaient problème : par exemple, les entrées utilisateur n’étaient pas sécurisées. Du coup, on a dû revoir toutes les saisies, rajouter des contrôles, et corriger les comportements inattendus.

## Résultats et bilan

Notre application fonctionne bien, elle est stable et organisée en plusieurs fichiers clairs, ce qui la rend facile à maintenir.

Elle permet de faire tout ce qui était demandé dans le cahier des charges : ajouter un animal, faire des recherches, en supprimer, générer des inventaires ou encore faire des calculs quotidiens. On a aussi bien géré la limite des 50 animaux, et on a testé pas mal de cas limites pour éviter les bugs.

On est plutôt fiers du résultat, surtout qu’on a travaillé à deux au lieu de trois. Ce projet nous a permis de mieux nous organiser, d’écrire un code plus propre et de travailler sur une application qui ressemble à un vrai outil concret. On a pris plaisir à développer ce projet.