

# L'aventure #piswarm.

Gamifier notre outillage traditionnel pour mettre en avant des concepts innovants.

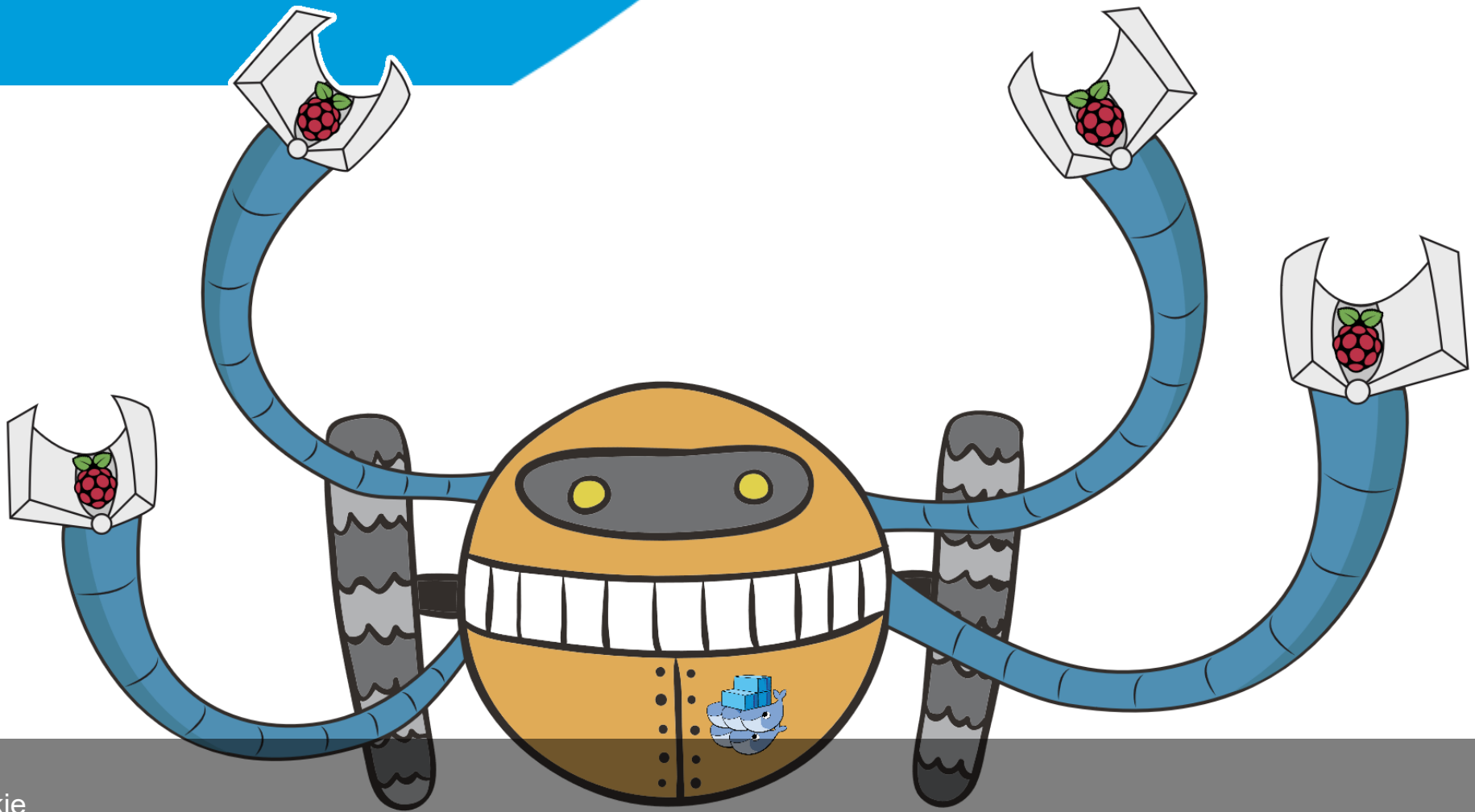
JAVA User Group - Décembre 2017

Mot à la mode - Buzzword

Faire de la gamification sans s'en rendre compte

Histoire de PiSwarm

**onepoint.**



Quickie  
=> Survoler les sujets

Teasing  
Docker meetup - Container  
JUG - Applicative

# #piswarm.

# Nicolas Giraud.

## @nicgiro - @onepoint

10 ans de développement

Lead Tech - Spécialiste Continuous X

Craftman - Tech addict

Java - javascript

5 ans d'accompagnement technique

3 ans de montée en compétences de jeunes développeuses / développeurs

O.

2 minutes

# Origines.



Sponsor de l'évènement (Silver 2016 et Gold en 2017)

4 sujets proposés, 1 Codelab retenu

Domain microsoft

# Sentiments de l'échec.

Frustration

Déception

Motivation

Forme de frustration. Constat du manque de visibilité / crédibilité

=> ok, alors on anime le stand en démontrant nos savoirs faire.

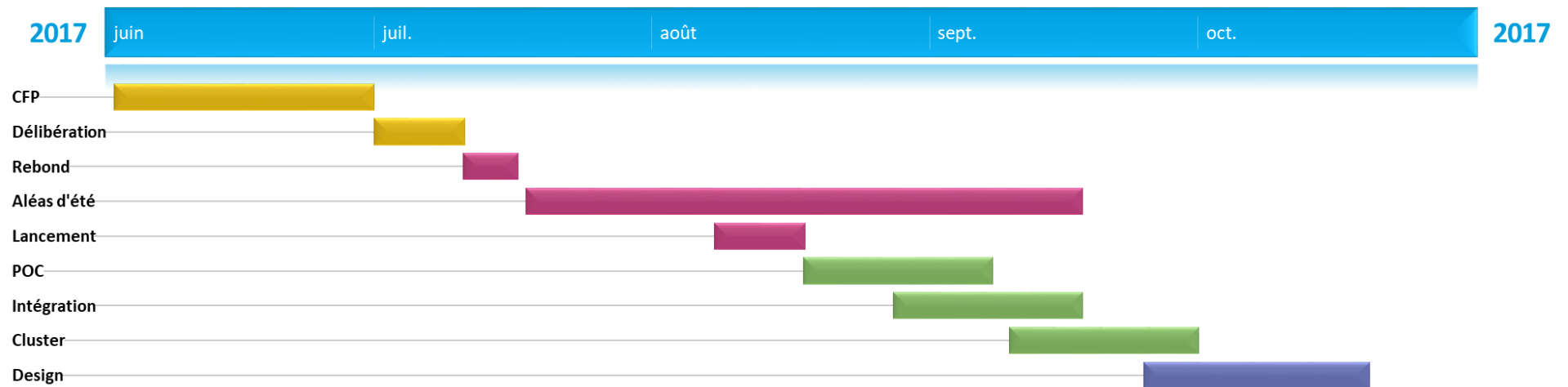
# **Comment transformer nos sujets de conf en animation ?**

Comment démontrer les compétences ?

Comment convaincre nos sponsors (hiérarchie) ?

Comment animer ?





4 minutes

4 mois  
réellement un peu moins de deux mois

Organisation

Poc / réal

Design + conclusion

**Organisation.**

# Des attentes.

Un résultat fonctionnel

Un produit segmenté

Des contributeurs heureux

Recherche de l'incrémental (amélioration continue)

Adaptabilité (aussi pour le dev)

Recherche de l'amusement et de l'apprentissage

# User Story Mapping.



L'agilité au coeur de nos pratiques

découpage naturel

Minimum Viable Product

# User Story Mapping.

Définition des acteurs

Construction de User Story

Hiérarchisation

Pour ne pas perdre de vue nos cibles (utilisateurs)

Pour définir des composants du jeu

Minimum Viable Product

# Les forces.

Le groupe

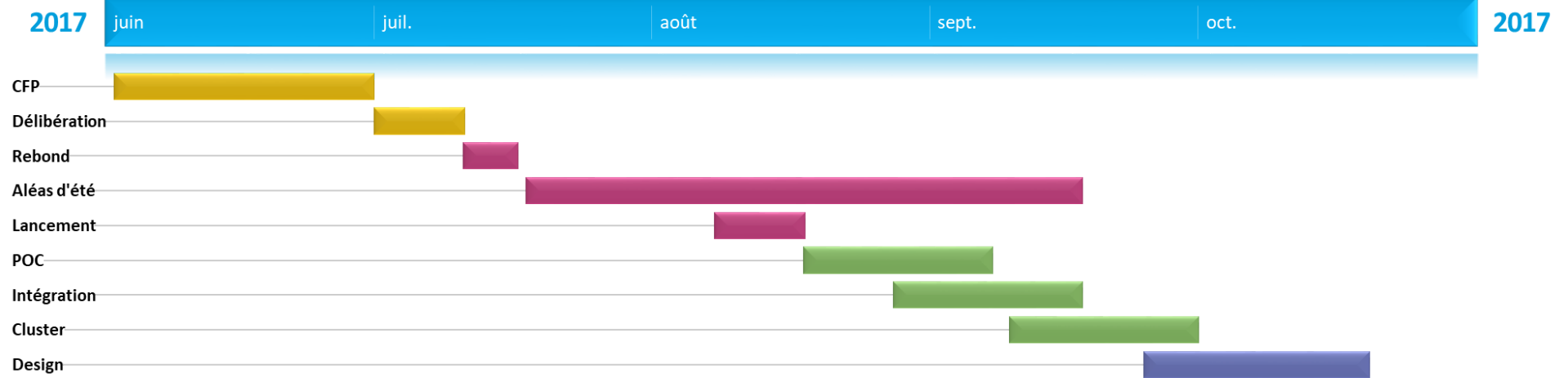
La pluralité

L'innovation

10 acteurs

Des technophile, mais pas que...

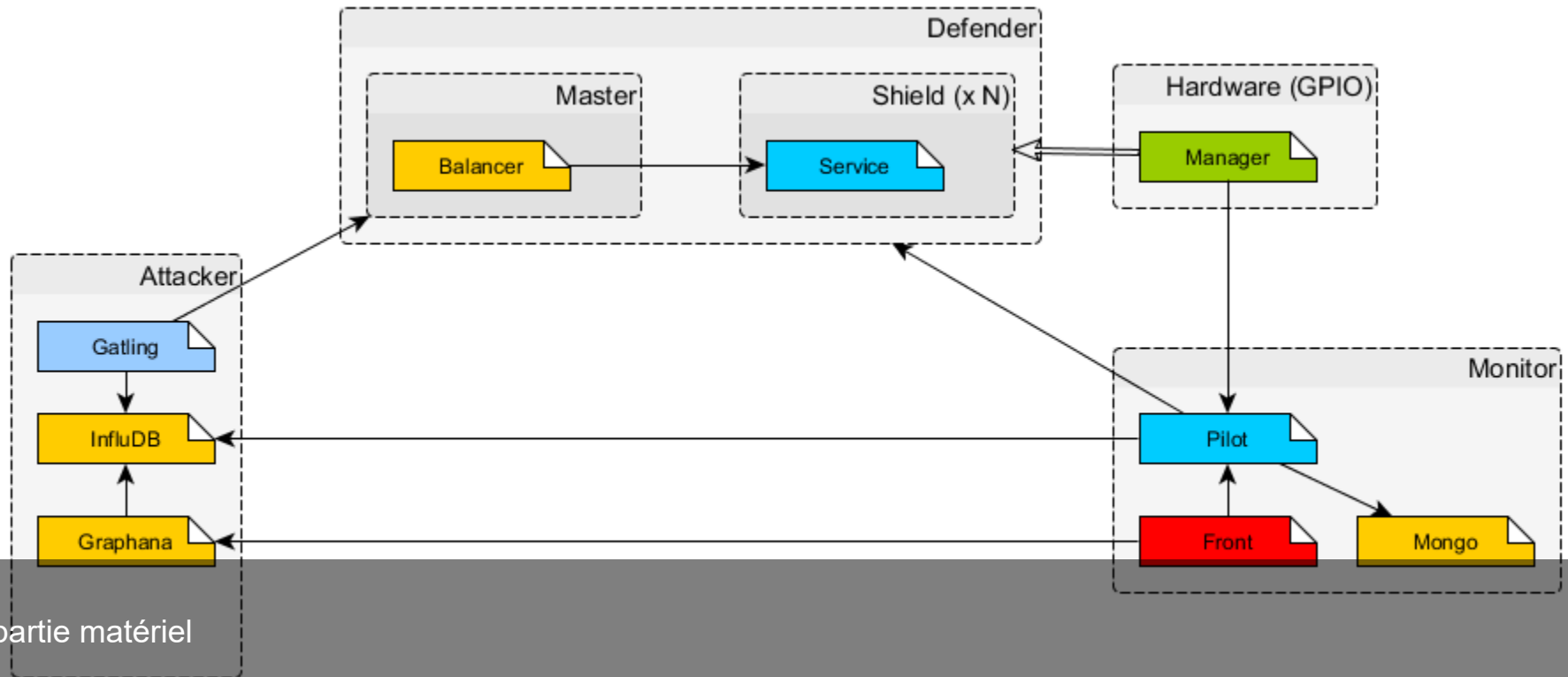
Co-construire, co-laborer, co-exister





**Réalisations.**

# Beaucoup de modules.



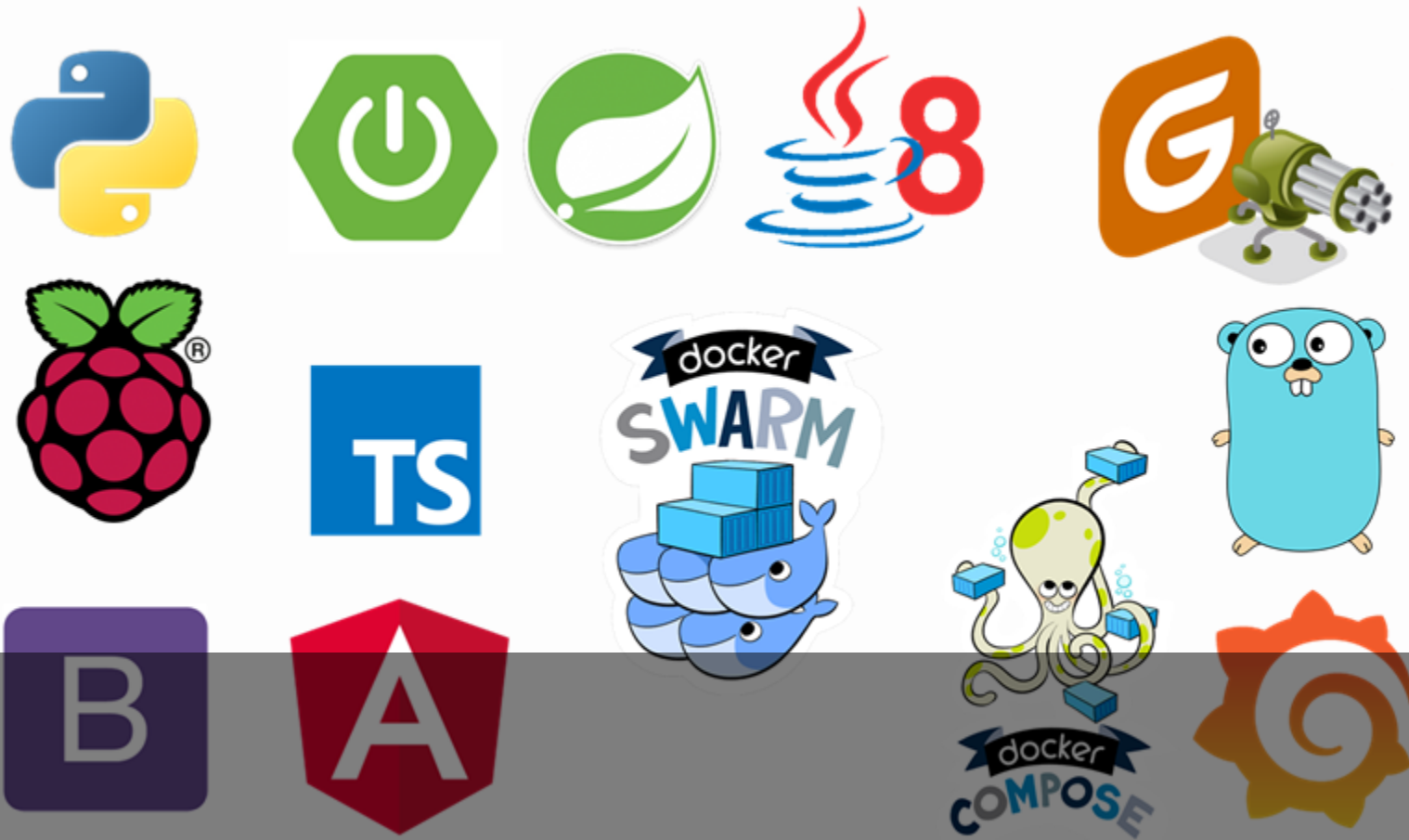
Pas de partie matériel

Schéma d'origine : plus de mongo

et le service est désormais en GO

et on a un manager en GO pour attaquer

# Beaucoup de composants.



Backend

Frontend

Système

IoT

# Problématiques.

L'aspect Fullstack

Intégrer beaucoup de technologie différentes ensemble

Malgré l'idée de choisir à chaque fois ce qui nous demandait le moins d'investissement en temps

# Problématiques.

Le Hardware

Python

Design

Ce n'est pas notre coeur de métier

Malgré notre côté tech addict et des ex-électriciens

# Problématiques.

L'intégration  
Bouchon

Hypothèse sur les API tierce

// de nos API BE / FE

Développer un composant sans avoir la chaîne

# Des concepts.

Programmation Réactive

Programmation Evenementielle

Architecture hexagonale

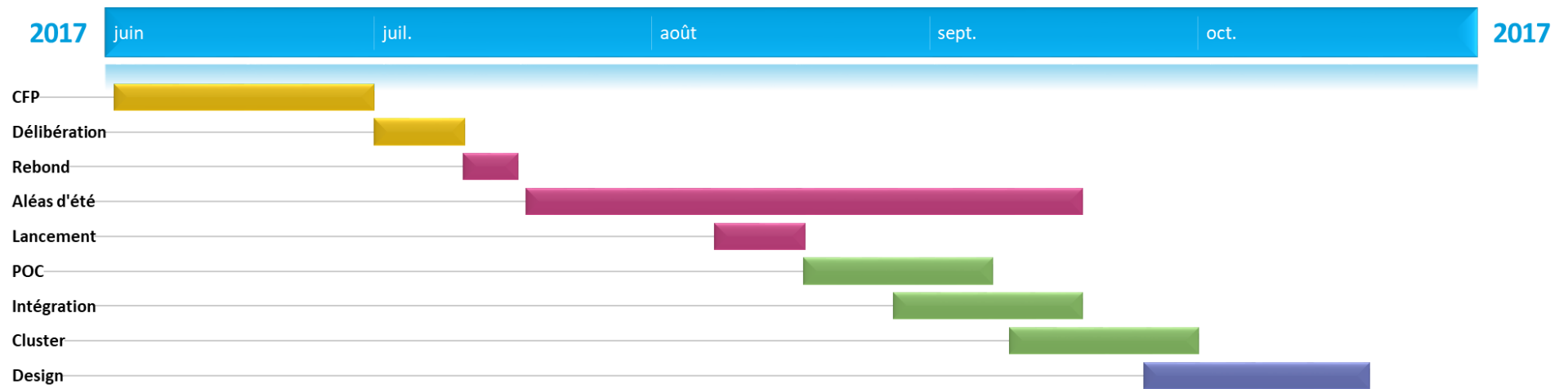
Profils Spring

Nous à fait réécrire 3 fois le Front pour trouve les bonnes pratiques

Nous à permis de gérer beaucoup de choses de facon asynchrone (Front)

Mise en place aisée de bouchon et possibilité de TU accrue

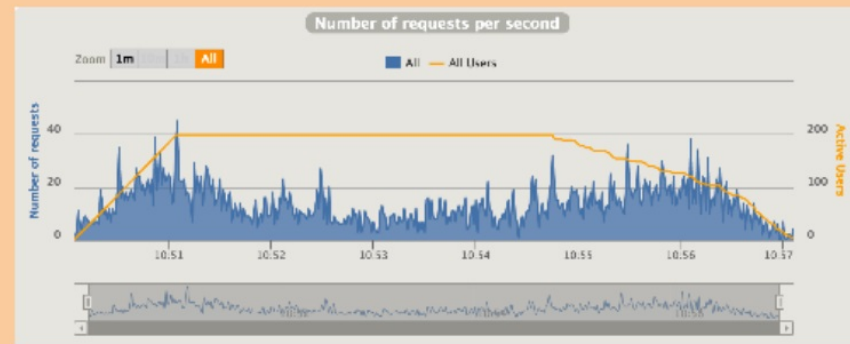
Gestion des bouchons modules





**Design.**

# Avant...



Hercule



65%



40

Lolas



40



40

Sans graphiste / designer

Ajout des 80% des fonctionnalités en 2 semaines

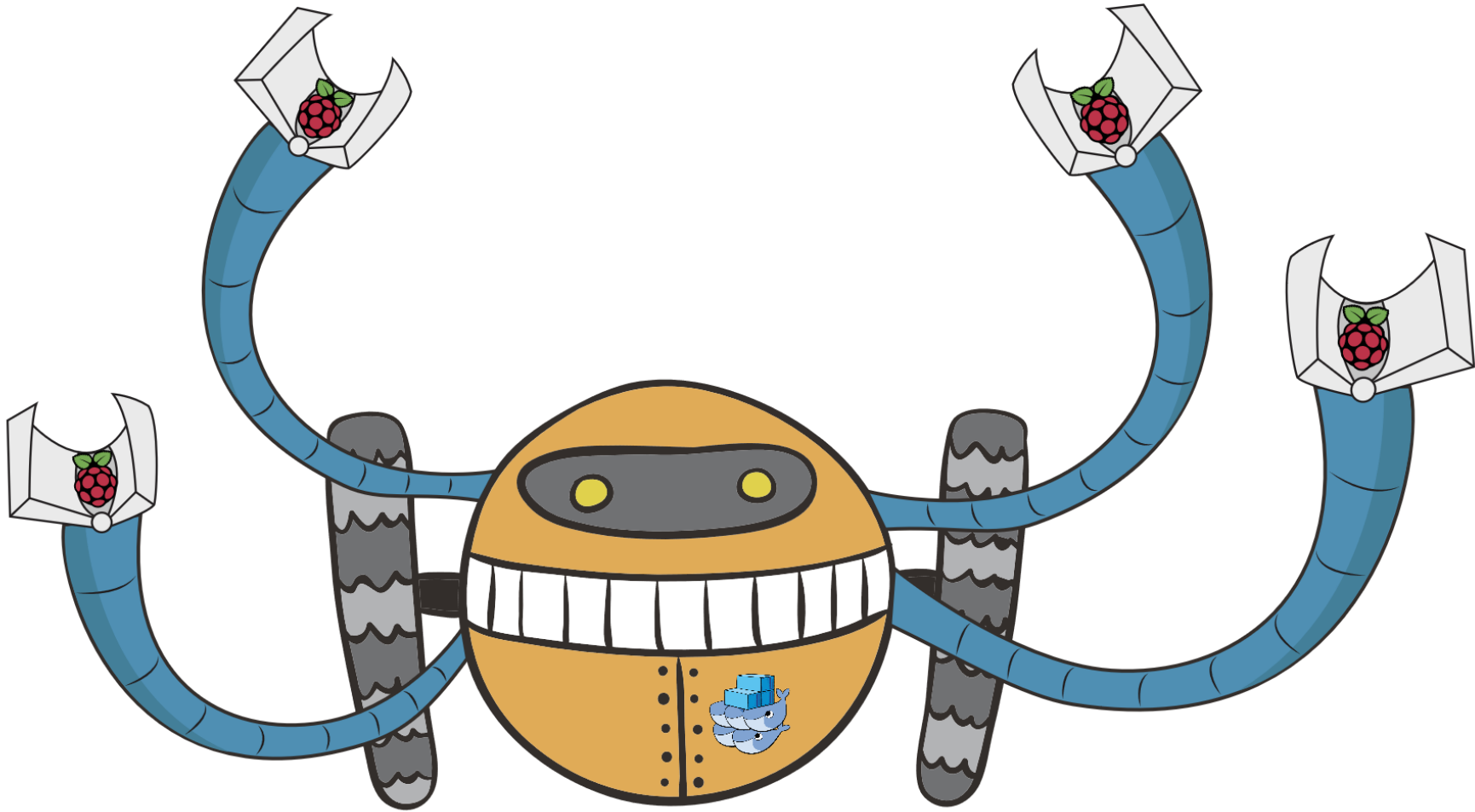
Ajustement sur l'administration en cours de devfest

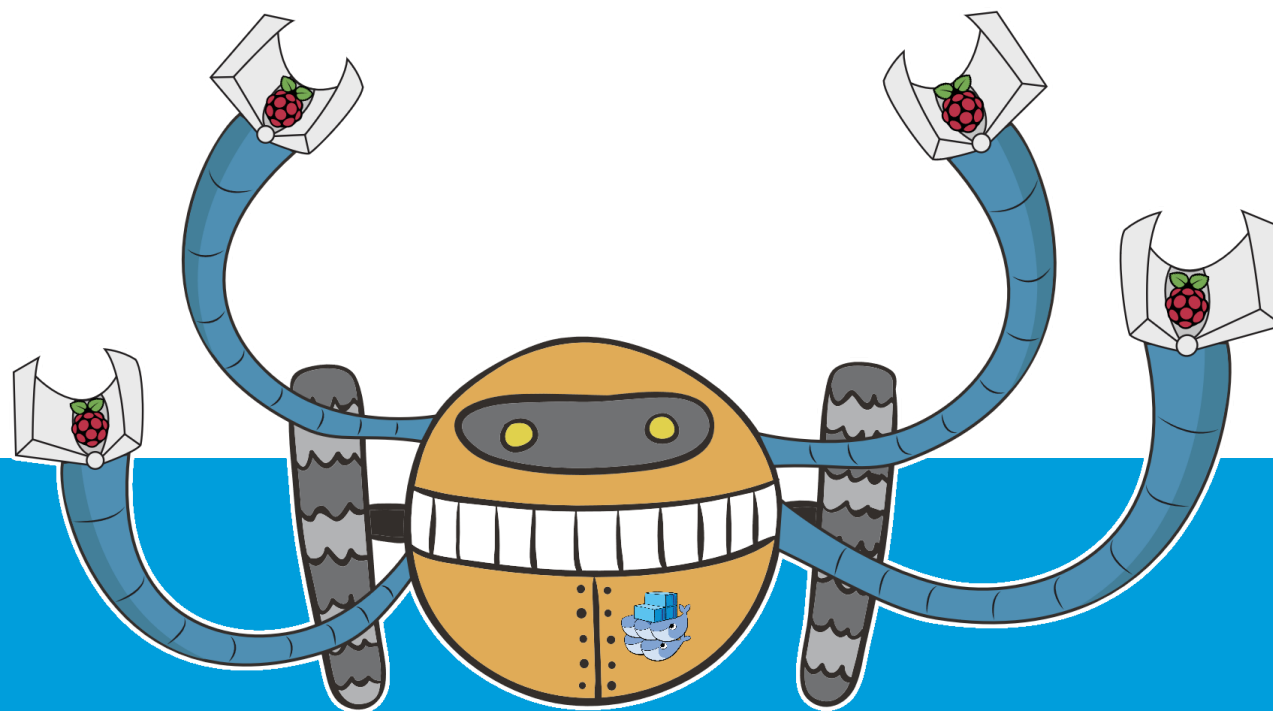
Refonte de l'admin en à peine 2 semaines pour les démos

**Nouvelle partie**



# Après.





#piswarm

18 minutes

Beaucoup d'apprentissage

Des délais un peu court

De bonnes soirées, et ça continue...

Un élan

Nicolas Giraud - @nicgiro @onpoint



**onpoint.**