

# Génie logiciel et gestion de projet

## PV des réunions

Groupe 5

8 novembre 2014

# 1 1ère réunion : 20/10/2014

## 1.1 Présences

Tous les membres étaient présents à la réunion.

## 1.2 Coordonnées des membres du groupe

Nom	GSM	Mail
Ségolène Rogge	0475462893	segolenerogge@gmail.com
Martin Cornil	0477962597	macornil94@gmail.com
Antoine Depuydt	0473796629	antoinedp@live.be
Antoine Carpentier	0494949396	antoine.carpentier.info@gmail.com
Daniele Bonatto	0473863312	itichi@gmail.com
Franklin Laureles	0474661229	f.laureles@gmail.com

## 1.3 Points abordés

### 1.3.1 Azendoo

Azendoo a été choisi pour être le moyen de communication principal entre les membres du groupes. Tous le monde y est maintenant inscrit, le travail peut commencer.

### 1.3.2 Git

Mail d'invitation reçue par tous les membres

### 1.3.3 Quels outils graphiques envisager ?

- Swing
- Jambi
- OpenGL
- OpenCL
- Java3D
- Povray

### 1.3.4 Rappels sur quelques principes de l'Extreme Programming

- Pair programming
- Tests unitaires
- Communication entre membres

### 1.3.5 Discussion sur les différentes histoires

**Ordre d'importance** 1 - 2 - 4 - 5 - 3 - 6

### Exigences pour l'histoire 1

De la plus importante à la moins importante, on a :

- Fenêtre GUI
- Configuration de la maison
- Affichage 2D/3D
- Déplacement dans un projet

- Gestionnaire de projet
- Reconfiguration d'un projet
- Sauvegarde automatique

## **1.4 Prochaine réunion**

### **1.4.1 Date**

Mercredi 29/10 à 10h.

### **1.4.2 À faire**

- Installer eclipse avec tous les plugins nécessaires (voir pdf)
- Configurer GIT
- Faire une première ébauche de diagramme UML
- Relire ce qu'est l'Extreme Programming

## 2 2ème réunion : 29/10/2014

### 2.1 Présences

Tous les membres étaient présents à la réunion.

### 2.2 Points abordés

#### 2.2.1 Outils choisis pour la réalisation du projet

- jMonkey pour la 3D
- Swing pour l'interface graphique

Remarque : petit problèmes de threads avec Swing, à régler.

#### 2.2.2 UML

Mise en commun des différents graphes UML réalisés par le groupe. Choix final : reprendre l'UML de Martin en y ajoutant des détails de celui de Daniele. Martin le pushera dès qu'il sera fini.

#### 2.2.3 Répartition des tâches

- Martin : création de la fenêtre graphique
- Franklin : se renseigner sur la serialisation pour les sauvegardes (automatiques) → plus efficace que .obj ? Sauvegardes en cascade ?
- Daniele : se renseigner sur les threads et swing
- Antoine D. : affichage 2D/3D
- Antoine C. : ouvrir/modifier les anciens fichiers ou en créer un nouveau
- Ségolène : SQL + se renseigner sur les tests unitaire pour l'interface graphique

#### 2.2.4 Remarque

- Exemple pour la serialisation : [www.tutorialspoint.com/java/java\\_serialization.htm](http://www.tutorialspoint.com/java/java_serialization.htm)

### 2.3 Prochaine réunion

#### 2.3.1 Date

Lundi 3/11 à 15h.

#### 2.3.2 À faire

- Priorité sur les parties de Martin et Antoine D.
- Perfectionner ses connaissances sur Swing, jMonkey et l'UML (pour ceux qui ne le connaissent pas bien)
- S'informer sur MVC

## 3 3ème réunion

### 3.1 Présences

Tous les membres étaient présents à la réunion.

### 3.2 Points abordés

#### 3.2.1 Eclipse et jMonkey

Installation sur tous les ordinateurs des membres.

#### 3.2.2 Fenêtre graphique

Problème d'affichage : les parties 2D et 3D sont "écrasées" si on les affiche sur un seul écran → choix : les afficher sur des écrans différents (appuyer sur un bouton pour passer de l'un à l'autre).

#### 3.2.3 Sauvegarde des objets

Préférence pour les bases de données (en ORM) plutôt que pour la serialization, qui semble plus complexe.

Pour enregistrer les objets (les murs, etc...), on pourrait utiliser hibernate ou ormlite, si les assistants sont d'accord (à vérifier).

Utiliser le type blob dans la base de données pour stocker les objets ou les stocker sous forme de fichier dans un ordinateur ?

#### 3.2.4 Création de la maison

Il faut tout d'abord créer le terrain, puis les murs afin de délimiter la maison. Un système de node (inclu dans jMonkey) pourrait être utilisé pour attacher chaque objet à son étage ou aux objets sur lequel il est posé/lié. Pour le modèle, regarder du côté des design patterns.

## 3.3 Prochaine réunion

### 3.3.1 Date

Lundi 10/11 à 15h.

### 3.3.2 À faire

- Antoine D. : faire le terrain
- Daniele et Ségolène : créer les classes principales du modèle + créer/modifier les murs
- Franklin et Antoine C. : sauvegardes/investiguer hibernate et ormlite et les formats des objets
- Martin : affichage 2D/3D