

# Génie logiciel et gestion de projet

## PV des réunions

Groupe 5

19 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

## 4 4ème réunion

### 4.1 Présences

Tous les membres étaient présents à la réunion.

### 4.2 Points abordés

#### 4.2.1 Changement outils conversation/gestion de projet

Passage de Azendoo vers trello.com.

#### 4.2.2 Histoire pour l'itération 2

Histoire 5 : il faudra convertir les objets importés pour qu'ils aient le même format que les objets que nous créerons. (JME gère déjà les formats OBJ, DAE, 3DS et KMZ)

#### 4.2.3 ORM

Choix : ORMLite parce que hibernate utilise des xml → hyper chiant :P

#### 4.2.4 Queue dans la flycam

Quand on va créer un mur, on enregistre les points jusqu'à ce que l'utilisateur dise "crée le mur" et on récupère les points qu'il faut dans la queue. Pour le différencier d'un drag and drop, on va vérifier que les coordonnées de l'événement cliquer et celui de l'événement relacher soient les mêmes.

#### 4.2.5 Épaisseur des murs

Détection si mur externe -> pour pas dépasser de la dalle.

Si mur interne, on dessine le mur de manière à ce que les coordonnées données soient au milieu de l'épaisseur.

#### 4.2.6 Database

Créer une relation many-to-many pour gérer les bases de données → encapsulation

## 4.3 Prochaine réunion

### 4.3.1 Date

Lundi 17/11 à 15h.

### 4.3.2 À faire

- Martin, Daniele et Ségolène : Écrire le contrôleur
- Antoine C. et Franklin : Enregistrer les objets (+ sauvegardes automatiques)
- Antoine C. : Diagramme UML de la database (ce qu'on va sauver, quelles classes de travail, etc)
- Antoine D. et Martin : Gestion des collisions (possibilité de cliquer sur un objet)
- Déplacer les murs (?)

!! Ne pas oublier les tests!!

## **5 5ème réunion**

### **5.1 Présences**

Tous les membres étaient présents à la réunion.

### **5.2 Points abordés**

#### **5.2.1 Controleur**

Explication sur le fonctionnement du controleur, et l'interaction avec la vue et le modèle.

#### **5.2.2 Database**

Résumé sur le fonctionnement de la database.

#### **5.2.3 Système de sauvegarde automatique**

Mettre un timer dans le thread de l'affichage ou faire un nouveau thread ? Dans le thread de l'affichage, pourrait faire laguer → nouveau thread.

#### **5.2.4 Histoire 1**

Ce qu'il reste à faire pour compléter la première itération :

- Merge du controleur et de la database
- Sauvegardes automatiques
- Ouverture/modification d'un ancien projet
- Configurer la maison : permettre à l'utilisateur de choisir la taille de son terrain à la création d'un projet
- Outils draw et pull-up
- Faire la javadoc

### **5.3 Prochaine réunion**

#### **5.3.1 Date**

Mardi 18/11 12h pour terminer l'itération 1 tous ensemble.

#### **5.3.2 À faire**

Commencer à coder ce qu'il reste.