

HomePlans - Réunions INFO-F-307

Titouan Christophe
Pierre Gérard
Florentin Hennecker
Walter Moulart
Bruno Rocha Pereira
Julian Schembri

19 novembre 2014

Table des matières

0.1	Réunion Kick-off	1
0.2	Réunion hebdomadaire 29/10	2
0.3	Réunion hebdomadaire 05/11	3
0.4	Réunion hebdomadaire 13/11	4

0.1 Réunion Kick-off

22 octobre 2014

Présents : Walter, Pierre, Bruno, Titouan, Julian, Florentin

Ordre du jour

- Partage d'expérience
- Itération 1 : objectifs & planning
- Répartition des tâches
- Réunions hebdomadaires
- Conventions

Partage d'expérience

- Communication et honnêteté super importantes
- Savoir tout justifier dans son code
- Toucher à un maximum de parties du code, au moins connaître leur architecture
- Tester un maximum (TDD pour ce projet en particulier)
- Définir les objectifs de chacun clairement
- Coder en groupe un maximum, physiquement, pourquoi pas au hackerspace

Itération 1 : objectifs & planning

On va commencer par l'histoire no 1 pour avoir une "vraie" base. Les top-level tasks seront fixées plus tard mais on peut déjà discerner les suivantes :

- Enregistrement d'un projet
- GUI
- Affichage du monde 2D/3D
- Navigation dans le monde 2D/3D
- Modification de la géométrie de la pièce
- Création d'un default/demo project

Répartition des tâches

Pour l'échéance **Gestion de Projet 1**, il faudra fixer, développer et assigner les top-level tasks. Il faudra aussi se renseigner sur les librairies à utiliser.

- Librairie 3D : Bruno et Florentin
- Librairie GUI : Julian
- Enregistrement de fichiers 3D : Titou

Réunions hebdomadaires

Il a été décidé, outre le fait de se retrouver un maximum pour travailler ensemble, de se retrouver de manière hebdomadaire obligatoirement, pour tout mettre au point, les jeudis à 11h au hackerspace.

Conventions

Le groupe a accepté à l'unanimité l'utilisation de plusieurs conventions :

- Java 1.6
- camelCase, _ au début de variables/fonctions privées, majuscule au début des noms de classes
- Petits commits (quelques dizaines de lignes maximum)
- 1 feature = 1 branche
- Commentaires de commit commençant par "[fix]", "[enh]" (enhance), "[add]", "[rem]" (remove), "[ref]" (refactoring), "[test]"
- Utilisation des tags git
- Tout ce qui est pushé sur le remote doit être documenté et testé
- Utilisation de junit et de Javadoc
- Utilisation massive (tant que possible) des exceptions et des assertions
- Utilisation de DIA pour les diagrammes UML
- Le choix d'une lib se fait à au moins 3 personnes du groupe, et est motivé et expliqué
- Pré-échéances 1h avant l'échéance officielle. Plus rien n'est rajouté après cette pré-échéance et on teste le fonctionnement du produit

0.2 Réunion hebdomadaire 29/10

29 octobre 2014

Présents : Pierre, Julian, Walter, Titouan, Florentin

Ordre du jour

- Update client
- Mise au point sur l'avancement
- Merge du progrès
- Extensions des fichiers

Update client

On peut partir sur l'histoire 1, il faut juste réécrire les histoires dans le bon format dans leur fichier propre.

Mise au point sur l'avancement

- Julian : Menu bar qui fonctionne (testée sur mac et linux). Est en train de binder les fonctions triggerées par la GUI
- Pierre : A fait la toolbar, a déjà des fonctions bindées pour tous les boutons. Il a aussi fait un split pane fonctionnel.
- Florentin et Bruno : On a un algo qui crée les faces pour les murs à partir des points de leurs bases et d'une hauteur, et le sol aussi. On affiche cet objet dans une vue jMonkey. 1.3 n'est pas loin d'être terminée.
- Titouan : a déjà une base de modèle avec ORMLite, qui gère aussi l'enregistrement de projets. A travaillé sur la compilation avec ant.

Merge du progrès

On va merger un maximum de branches pour avoir un MVP et pour commencer à travailler sur l'architecture.

Extensions des fichiers

Le format des fichiers créés par le logiciel sera : **hpj**

0.3 Réunion hebdomadaire 05/11

5 novembre 2014

Présents : Walter, Pierre, Bruno, Titouan, Julian, Florentin

Ordre du jour

- Planning
- Avancement
- Couverture des tests et de la doc
- Architecture
- Organisation sprint
- Branch cleanup

Planning

Rappel : il reste deux semaines jour pour jour avant la remise du code de la première itération. Il reste un peu moins de deux semaines pour la remise de la partie Gestion. On parlera de ça la semaine prochaine.

Avancement

- La vue 3D est intégrée à la vue 2D, et le resize des fenêtres se fait proprement
- Le modèle n'est pas loin d'être terminé
- On arrive à afficher un objet du modèle de Titouan dans la vue 3D
- La vue 2D avance bien

Couverture des tests et de la doc

Généralement, la documentation est assez présente, mais il reste quelques modules à faire. Ce n'est pas un problème tant qu'ils ne sont pas dans la version de production. Il faut encore voir comment on peut tester la GUI.

Architecture

Pour le moment, on a surtout plusieurs proofs of concept presque indépendantes, et des proofs of concept que les proofs of concept fonctionnent ensemble. On décide, pour ce soir, de merger toutes les fonctionnalités en cours de développement dans pre-master. Demain, on procédera à un premier refactoring pour avoir une bonne architecture et passer tous les changements en production.

Organisation sprint

L'équipe prévoit de se retrouver pour travailler ensemble sur un sprint samedi, au hackerspace.

Branch cleanup

Nous avons procédé à la suppression de quelques branches mergées sur le remote. On décide d'utiliser la branche pre-master comme staging area.

0.4 Réunion hebdomadaire 13/11

13 Novembre 2014

Présents : Titouan, Bruno, Pierre, Florentin

Ordre du jour

- Avancement
- Choix de l'histoire pour l'itération 2
- Discussion sur certains aspects à implémenter

Avancement

- Rajout de boutons pour les outils de sélection, déplacement,...
- Sélection des objets dans la vue 3D et l'arbre des objets
- Lien de tout le modèle avec la vue
- Observation des vues sur le modèle

Choix de l'histoire pour l'itération 2

Nous avons décidé d'implémenter l'histoire 2 pour l'itération 2, pour les raisons suivantes : * Plusieurs des histoires 3 à 6 ont comme prérequis l'histoire 2 * C'est la suite logique de ce que nous avons fait jusqu'ici * Nous aimerions avoir un produit complet assez vite, et y rajouter des fonctionnalités plus "optionnelles" par la suite.

Discussion sur certains aspects à implémenter

Tous ces aspects devraient encore être intégrés dans le code pour la première itération et il est largement temps, pour certains d'entre eux, de s'y mettre.

Barre d'outils, key bindings Les outils de sélection et déplacement ne font encore rien, on peut sélectionner des objets hors du mode de sélection. Il faudrait que ça fonctionne et que les commandes soient unifiées. Bruno veut bien s'en occuper.

Vue isométrique 2D En vue 2D, il faut que la caméra soit isométrique, pour ne pas avoir de perspective au niveau des murs. Ça fausse notre perception des pièces. Walter et Bruno le feront.

Epaisseur des murs Quand on est pile à la verticale d'un mur, on ne le voit pas. Il faut régler ça. Florentin veut bien le faire.

Modification d'un mur On a construit un use case ensemble pour savoir comment ça devrait se faire, et Titou a déjà commencé à s'en occuper.

Création d'un mur On décide de reporter cette tâche de quelques jours. Ça serait bien de l'avoir dans la première itération.

Etages Il faut pouvoir grouper, créer, supprimer, naviguer dans les étages assez vite. Ça ne devrait pas être trop difficile avec les Groupes du modèle.