

PV des réunions

Groupe 3

1^{er} décembre 2014

Table des matières

1 Réunion Kick-off	2
1.0.1 22 octobre 2014	2
1.0.2 Ordre du jour	2
1.0.3 Partage d'expérience	2
1.0.4 Itération 1 : objectifs & planning	2
1.0.5 Répartition des tâches	2
1.0.6 Réunions hebdomadaires	2
1.0.7 Conventions	3
2 Réunion hebdomadaire 29/10	3
2.0.8 29 octobre 2014	3
2.0.9 Ordre du jour	3
2.0.10 Update client	3
2.0.11 Mise au point sur l'avancement	3
2.0.12 Merge du progrès	3
2.0.13 Extensions des fichiers	3
3 Réunion hebdomadaire 05/11	4
3.0.14 5 novembre 2014	4
3.0.15 Ordre du jour	4
3.0.16 Planning	4
3.0.17 Avancement	4
3.0.18 Couverture des tests et de la doc	4
3.0.19 Architecture	4
3.0.20 Organisation sprint	4
3.0.21 Branch cleanup	4
4 Réunion hebdomadaire 13/11	4
4.0.22 13 Novembre 2014	4
4.0.23 Ordre du jour	5
4.0.24 Avancement	5
4.0.25 Choix de l'histoire pour l'itération 2	5
4.0.26 Discussion sur certains aspects à implémenter	5
5 Réunion inter-itération 1 > 2	5
5.0.27 24 Novembre 2013	5
5.0.28 Ordre du jour	5
5.0.29 Feedback personnel de l'itération 1	6
5.0.30 Refactoring	6
5.0.31 Sprints suivants	6
5.0.32 Démo	6

6 Réunion hebdomadaire 27/11	6
6.0.33 27 Novembre 2014	6
6.0.34 Ordre du jour	7
6.0.35 Feedback démo	7
6.0.36 Discussion création d'objets	7
6.0.37 Lancement sprint refactoring	7

1 Réunion Kick-off

1.0.1 22 octobre 2014

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

1.0.2 Ordre du jour

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

1.0.3 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

1.0.4 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

1.0.5 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

1.0.6 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.

1.0.7 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

2 Réunion hebdomadaire 29/10

2.0.8 29 octobre 2014

Présents : Pierre, Julian, Walter, Titouan, Florentin

2.0.9 Ordre du jour

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

2.0.10 Update client

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

2.0.11 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.

2.0.12 Merge du progrès

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

2.0.13 Extensions des fichiers

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

3 Réunion hebdomadaire 05/11

3.0.14 5 novembre 2014

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

3.0.15 Ordre du jour

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

3.0.16 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.

3.0.17 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

3.0.18 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.

3.0.19 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.

3.0.20 Organisation sprint

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

3.0.21 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.

4 Réunion hebdomadaire 13/11

4.0.22 13 Novembre 2014

Présents : Titouan, Bruno, Pierre, Florentin

4.0.23 Ordre du jour

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

4.0.24 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

4.0.25 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.

4.0.26 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.

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

5 Réunion inter-itération 1 > 2

5.0.27 24 Novembre 2013

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

5.0.28 Ordre du jour

- Feedback personnel de l'itération 1
- Refactoring
- Sprints suivants
- Démo

5.0.29 Feedback personnel de l'itération 1

Walter a trouvé ça très bien, a beaucoup aimé l'entraide et l'entente entre tous les membres du groupe. Les sprints sont une bonne idée.

Pierre a bien aimé la première itération, surtout pour les choses qu'il a appris des autres. Il pense qu'on a bien travaillé.

Julian pense que tout s'est bien passé.

Bruno n'est pas spécialement fier de ce qu'il a fait, mais est vraiment fier du travail de l'équipe. Il voudrait faire plus de sprints.

Florentin est très satisfait du travail de l'équipe pour cette itération, sur tous les niveaux : features, architecture, communication, etc. Il faut continuer comme ça.

Titouan dit que les features sont très bien, mais que le code n'est pas très beau.

5.0.30 Refactoring

Il y a quelques aspects du code qu'il faut retravailler, notamment :

- Le modèle a plusieurs problèmes que Titouan a presque fini, notamment la suppression des groupes récursifs
- Dans la GUI, le contrôleur devrait être le listener des events reçus par la view plutôt que la view, sinon on rajoute du code inutile (en la personne d'une grande fonction d'aiguillage)
- Le contrôleur devrait lancer la vue dans une fonction séparée plutôt que dans le constructeur. C'est plus découplé et on peut mieux tester les contrôleurs seuls.
- Le contrôleur devrait aussi avoir une fonction `run()` séparée, qui n'est pas appelée par le constructeur

Outre cela, quelques fonctions étaient assez longues et avaient un nom qui n'était pas cohérent mais ça a été réglé.

5.0.31 Sprints suivants

L'équipe décide de travailler plus souvent en sprints. Généralement, on pourra considérer que l'équipe se retrouve tous les samedis pour travailler ensemble. On rajoute un sprint ce jeudi pour finaliser le refactoring et lancer les développements des fonctionnalités qui restent pour l'itération 2.

5.0.32 Démo

Nous avons passé en revue les différents points à passer en revue lors de la prochaine démonstration. Titouan parlera de l'architecture, Florentin fera la démonstration.

Pour la démo, les points à faire sont : * Ouvrir le projet démo * Bouger la caméra dans tous les sens * 2D/3D * Save projet démo * Sélectionner un mur, sol, plafond * Modifier une pièce * Show, hide, etc * Epaisseur des murs * Nouvelle pièce * Murs communs * Nouvel étage * Nouvelle pièce sur cet étage * Hauteur des étages * Suppression d'un étage, mur, sol, etc pour faire une route * Créer un nouveau projet (vous notez que je ne sauve pas) * Réouvrir le projet précédent pour sauvegarde automatique

La présentation de l'architecture sera courte et très générique.

6 Réunion hebdomadaire 27/11

6.0.33 27 Novembre 2014

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

6.0.34 Ordre du jour

- Feedback démo
- Discussion création d'objets
- Lancement sprint refactoring

6.0.35 Feedback démo

C'était plutôt bien, même si ça aurait pu se passer. Quelques petits moments pas rôdés. Ca serait mieux d'avoir quelqu'un qui contrôle le programme, et quelqu'un qui parle, vérifie que tout soit démontré. On va changer les rôles lors de la prochaine démo et un peu mieux répéter avant.

Ca serait sympathique d'insérer une petite histoire ou un clin d'oeil dans chaque démo.

6.0.36 Discussion création d'objets

L'équipe a posé quelques axiomes pour la création d'objets. * Nous utiliserons les formes primitives de jMonkey * Un objet sera *transformable* en Node pour l'insérer dans le monde * Chaque partie d'un objet aura pour attribut 3 transformations (translation, scale, rotation)

On laisse l'implémentation et l'interface avec l'utilisateur à la discrétion de l'implémentateur.

6.0.37 Lancement sprint refactoring

Tout le monde s'est assigné à une tâche de refactoring à faire aujourd'hui.