Procès verbaux

Projet Web-BDD

E-LAN

Yoann BONZON, Pedro PINTO, Kenan AUGSBURGER

# **Sprint review** 1

* On nous a demandé de noter dans le journal de bord les informations dues à la culturation des sprints ainsi que le sprint review.
* Il serait Important de retirer les tests succès en in review.
* Il faudrait réorganiser la distribution des taches et des tests dans IceScrum. Renommer (doc.md) en

(Documentation\_projet.md).

* Parler des cours PHP/bd dans contexte (doc).
* Modifier la Planification en la rendant plus AGILE.
* Nommer les sprints en fonction de leurs contenus.
* Retirer les fonctionnalités à tester.
* Retirer NPM des softwares dans la doc, Ajouter d’autres navigateurs ainsi que le matériel de test.
* Mieux travailler la version mobile.
* Mieux revoir les risques.
  + Répartition des taches n’est pas un risque.
  + La demande en compétences c’est un risque.
* Faire des stories entre chacun.

# Sprint review 2

* Il faut rédiger une documentation technique.
* Dans la documentation technique il serait important d’afficher toutes les étapes d’installation pour qu’elle soit le simple possible.
* Fixer les accès login/register quand on est déjà login.
* Fixer les données dans la basse de données SQL ainsi que l’invisible/visible SQL.
* Ajouter le projet au repository.
* Faire des estimations.
* Faire des taches évaluation dans les story
* Faire le journal de bord

# **Sprint review** 3

* Afficher le nom d’utilisateur dans le navigateur.
* Mettre les abréviations en unique.
* Changer le propriétaire d’une équipe dans quit/dispatch button.
* Ajouter « Dummy » dans équipes dans les données de test.
* Masquer le bouton rejoindre si on n’est pas connecté.
* Si le dernier membre quitte une équipe cela efface l’équipe.
* Ajouter un message de réussit lors des actions.
* Demander une confirmation lors de la suppression d’un joueur.
* On n’a pas pu tester (supprimer équipe en cours de LAN).
* Compléter le « Dummy » dans les données à tester.
* Vérifier la story expulser d’une équipe :
* Gérer la modération d’équipes en cours de LAN.
* Il serait important de faire des code review.
* Faire les astuces :
  + Ex. Comment on traite les messages d’erreur.