

## Équipe 107: Réponse à l'appel d'offres

**Appréciation globale de la réponse à l'appel d'offres : B+ (3,6/4)**

### **1. Proposition complète (correction négative jusqu'à -10%)**

- ✓ Complète
- ✓ Soumise à temps
- ✓ Structurée correctement
- ✓ Format Word et PDF
- ✓ Envoyée par courriel

Pénalité	Aucune pénalité.
----------	------------------

### **2. Compréhension du problème (40%)**

#### **SRS et listes d'exigences (25%)**

Fond (80%)	<p><b>Section 1 B</b></p> <p>1.1 But : Bon</p> <p>1.2 Définitions, acronymes et abréviations : Il serait bon de définir quelques termes additionnels ( joueur humain, joueur virtuel, SVG, etc.) . On ne cherche pas uniquement à définir les termes techniques, mais aussi les termes du jeu.</p> <p>1.3 Vue d'ensemble : Ok.</p> <p><b>Section 2 B+</b></p> <p>2 Description globale: Bon.</p> <p>2.1 Caractéristiques des utilisateurs : Les utilisateurs sont des étudiants en génie logiciel/ des ingénieurs logiciels tel que défini dans le document de vision.</p> <p>2.2.1 Interfaces usagers : Il manque l'interface du serveur.</p> <p>2.2.2 Interfaces matérielles : Système de son?</p> <p>2.2.3 Interfaces logicielles : Ok.</p> <p>2.2.4 Interfaces de communication : Ok.</p> <p>2.3. Contraintes générales : Les requis de taille et performance devraient être dans la section 4.</p>	C+
------------	---	----

	<p>2.4. Hypothèses et dépendances : Ok.</p> <p><b>Section 3 C+</b></p> <p>Vous n'indiquez pas sur quelle client les exigences s'appliquent. Il serait important de délimiter davantage considérant que toute la logique de création de paire mot-image sont client lourd seulement.</p> <p>3.1.1 Vous devriez expliquer en exigence que le clavardage se fait par message textuelle et qu'il y a un indicateur de qui envoi le message</p> <p>3.2.1.6 Changer ou modifier?</p> <p>3.3 Définissez ce qu'est un groupe dans votre glossaire</p> <p>Vous devriez uniformiser la façon de définir vos exigences pour chacun des modes de jeu.</p> <p>3.3.1 Anglicisme – Configuration</p> <p>3.3.1.2 Lister les modes de jeux que le joueur peut sélectionner</p> <p>3.3.1.1 Vous devez être précis dans vos exigences, 3.3.1.2 et 3.3.1.3 devrait inclure l'exigence 3.3.3.1</p> <p>3.3.4.1 Définissez ce que fait le crayon sous des exigences</p> <p>3.3.4.5 Peut-on configurer la grille?</p> <p>3.3.4.9 Faire attention avec plusieurs reprises, soyez plus précis</p> <p>3.3.4.10 Faire attention avec plusieurs reprises, soyez plus précis</p> <p>3.3.4.12 Soyez plus précis, détailler</p> <p>3.3.5.2 Les ou le dessin?</p> <p>3.3.5.3 à 3.3.5.6 temps limite pour quoi?, Utiliser le format Le système doit</p> <p>3.3.5.6 Clarifier</p> <p>3.3.5.7 Si on a deux joueurs virtuels on se retrouve avec 2 dessinateur?</p> <p>3.3.5.8 Atomiser cette exigence</p>	
--	---	--

	<p>3.3.5.12 Définissez ce qu'est un droit de réplique et ce que le système doit faire pour que le droit de réplique arrive</p> <p>3.3.5.13 et .14 Utiliser le format le système doit ...</p> <p>3.3.6.1 Il s'agit d'une description et non d'un exigence</p> <p>3.3.6.2 Le système doit afficher</p> <p>3.3.6.3 Le système doit afficher</p> <p>3.3.6.4 Le système doit afficher</p> <p>3.3.6.5 Utiliser le format: le système doit</p> <p>3.3.6.15 et .16 Transformer ce point en différentes exigences, il s'agit de l'objectif et des règlements mais pas d'une exigence</p> <p>3.4.2.1 la définition du mode de dessin devrait être dans le glossaire et non en complément de phrase</p> <p>3.4.3 Il faudrait mentionner que l'image doit être convertie</p> <p>Il faudrait aussi expliquer que l'utilisateur peut paramétrer le convertisseur</p> <p>3.4.3.2 à .4 ne pas spécifier ordinateur</p> <p>3.4.4.1 Reformuler afin d'avoir une exigence sans justification</p> <p>3.4.4.2 Atomiser en plusieurs exigences</p> <p>3.5.3 Mise en page</p> <p>3.5.6 Comment utilise-t-il l'historique?</p> <p>3.5.6 Comment utilise-t-il les statistiques?</p> <p>3.6.1 et .2 tentative de résolution?</p> <p>3.7.1 Spécifier les modes de jeux</p> <p>3.7.2 permettre de comprendre est très subjectif</p> <p>3.7.8 Clarifier</p> <p>3.10 Anglicisme – Classement</p>	
--	--	--

	<p>3.10 Qu'est-ce que vous affichez dans le classement?</p> <p>3.10.1 et .2 Semblent vouloir dire la même chose</p> <p>3.11.3 En faire 3 exigences</p> <p>3.11.7 Séparer en plusieurs exigences</p> <p>3.11.8 Définir quelle titre et comment le mettre devant leur pseudo</p> <p>3.11.9 Définir les bordures disponibles et comment les appliquer sur le profils</p> <p>3.13.1 À quelle endroit est l'indicateur visuel, au sein de l'application ou du système?</p> <p><b>Section 4 B+</b></p> <p>4.1.1 Subjectif.</p> <p>4.1.5 Subjectif.</p> <p>4.2. Il aurait été bon d'ajouter le temps moyen avant réparation (Mean time to repair) et le temps moyen entre les pannes (MTTF)</p> <p>4.3.6 500mo est trop gros pour une application Android.</p> <p>4.3 Il aurait été pertinent d'inclure des métriques d'utilisation de la mémoire vive et du processeur.</p> <p>4.6.2 Le &lt;sujet&gt; doit &lt;complément&gt; ...</p> <p>4.7.3 Exigence fonctionnelle. Pas de la documentation usager.</p>	
Forme (20%)	<p>Professionnalisme [A*]:</p> <p>Langue [A] : 1 fautes aux 1000 mots</p>	<b>A</b>
<b>Appréciation</b>		<b>B</b>

### Document d'architecture logicielle (15%)

Fond (80%)	<p>Section 1 [B]: Très bien, mais quelques imprécisions.</p> <p>La première phrase est réductrice.</p> <p>Toujours éviter l'utilisation de "etc." en génie logiciel.</p> <p>"démontrer une idée générale de notre architecture" est inexact.</p>	<b>B</b>
------------	--	----------

	<p>Section 2 [A]: Attention à l'utilisation de "assez solide" qui est flou.</p> <p>Section 3 [B+]: Figures 2 et 4: Est-ce que l'acteur "Serveur" est vraiment externe à votre système? Figure 4: Les "extends" sont dans le mauvais sens. Figure 5: Plusieurs "includes" devraient être des "extends"</p> <p>Section 4 [C+]: Très incomplet. Il manque tous les diagrammes de classes et certains paquetages ne sont pas décrits. Cela dit, ce qui est présenté est bien.</p> <p>Section 5 [C+]: Globalement bien, mais plusieurs petites incohérences. Figures 12 et 13: Les opérateurs "alternative" et "while" n'existent pas. Les gardes doivent être entre crochets "[ ]". Figure 14: Un "loop" qui chevauche deux opérandes n'a pas de sens. Figure 15: Le "alt" imbriqué n'a pas de sens à cause du 2e opérande sans garde.</p> <p>En général: - Un diagramme de séquence ne peut pas être initié par le système. - Assurez-vous que l'ordre de séquence soit clair visuellement (ne pas mettre deux flèches très près de la même hauteur).</p> <p>Section 6 [A]: Excellent</p> <p>Section 7 [B+]: Qu'en est-il de la BD?</p>	
Forme (20%)	<p>Professionnalisme [A] Section 5: lisibilité des diagrammes discutable</p> <p>Langue [A] : 2 fautes aux 1000 mots</p>	<b>A</b>
<b>Appréciation</b>		<b>B+</b>

### **3. Compétence du soumissionnaire (40%)**

#### **Protocole de communication (15%)**

Fond (80%)	<p>Section 1 [Note A*]</p> <p>Section 2 [Note B+] Veillez à mentionner pour quelles parties spécifiques et quelles fonctionnalités de votre application les technologies mentionnées dans cette section seront utilisées. Ex.: Les fonctionnalités XX et YY utiliseront SocketIO, tandis que le RESTAPI sera utilisé pour ZZ...</p> <p>Section 3 [Note B] Recevoir la liste d'utilisateurs: Utilisez User pas IUser</p> <p>Vous utilisez confirmation un peu partout et c'est un string qui a l'air de prendre n'importe quelle valeur</p> <p>Échange de traits de dessin: Vous envoyez des strokes complets mais il faut que le dessin soit en temps réel sans que l'utilisateur lève son doigt il faut que les autres joueurs voient le dessin.</p> <p>Recevoir la liste de dessins: Utilisez Drawing pas IDrawing</p> <p>Fonctionnalités manquantes dans vos paquets, comme dans le lobby...</p>	<b>B</b>
Forme (20%)	<p>Professionalisme [Note A*]</p> <p>Langue [Note A] : 2.52 fautes aux 1000 mots</p>	<b>A</b>
<b>Appréciation</b>		<b>B+</b>

### Prototype de communication (25%)

<b>Appréciation</b>	Dans le client léger, la touche entrée ajoute un retour à la ligne au lieu d'envoyer le message.	<b>A*</b>
---------------------	--	-----------

### 4. Réalisme et qualité du plan de projet (15%)

Fond (80%)	<p><b>1 Introduction</b></p> <p>Bien</p> <p><b>2.1 Solution proposée</b></p> <p>Le point form pour l'échéancier est difficile à comprendre. Les biens livrables ne sont pas nécessairement des contraintes.</p> <p><b>2.2 Hypothèses et contraintes</b></p> <p>Il faut remettre le code source et les exécutables</p> <p><b>2.3 Biens livrables du projet</b></p> <p>Il serait intéressant d'inclure le processus par lequel les exigences sont appelées à changer, soit par révision du client ou changement des priorités de l'équipe (dans le cas des exigences souhaitables)</p> <p>Plus que simplement faire un suivi sur Jira, vous devriez détailler votre processus pour mesurer, rapporter et contrôler les changements aux exigences au cours du projet, en plus de votre gestion de l'impact de ces changements. (tâches Jira, mise à jour des artefacts, rencontres de suivi, etc.)</p> <p><b>3.1 Gestion des exigences</b></p> <p>Il serait intéressant d'inclure le processus par lequel les exigences sont appelées à changer, soit par révision du client ou changement des priorités de l'équipe (dans le cas des exigences souhaitables)</p> <p>Plus que simplement faire un suivi sur Jira, vous devriez détailler votre processus pour mesurer, rapporter et contrôler les changements aux exigences au cours du projet, en plus de votre gestion de l'impact de ces changements. (tâches Jira, mise à jour des artefacts, rencontres de suivi, etc.)</p>	<b>B+</b>
------------	---	-----------

	<p><b>3.2 Contrôle de la qualité</b></p> <p>Il aurait été bon de détailler un peu plus le processus d'action corrective dans le cas où un autre membre soulève un problème dans une pull request ou dans un artéfact.</p> <p>Comment allez-vous déterminer les réviseurs des merge requests?</p> <p>Il serait bon dans cette section mentionner vos stratégies de test, ou faire référence au plan de test que vous devez produire pour la remise finale.</p> <p><b>3.3 Gestion de risque</b></p> <p>Attention aux risques de planification et aux risques humains (risques 1,3,4, 6). Il est généralement plus intéressant d'évaluer des risques technologiques.</p> <p>Faites attention à ce que vos facteurs de risques représentent des métriques du système et soient quantifiables.</p> <p>Vos stratégies semblent essentiellement préventives. Il serait bon d'inclure quelques démarches réactives, particulièrement pour les risques que vous jugez plus probables.</p> <p><b>3.4 Gestion de configuration</b></p> <p>Comment allez-vous déterminer la personne responsable?</p> <p>Il aurait été intéressant de détailler votre processus pour gérer une tâche ou anomalie ouverte sur Jira après sa création, et faire un lien avec votre stratégie Git et votre planification hebdomadaire.</p> <p><b>4 Échéancier du projet</b></p> <p>Excellent échéancier.</p> <p><b>5 Équipe de développement</b></p> <p>Aucun membre n'est responsable de test et de QA</p>	
Forme (20%)	<p>Professionnalisme [A]: Ajuster le format de votre entente contractuelle proposé pour avoir un format sans numérotation.</p> <p>Langue [A*] : 0.5 fautes aux 1000 mots</p>	<b>A</b>
Appréciation		<b>B+</b>



## **5. Qualité de la proposition contractuelle (5%)**

<b>Appréciation</b>	<p>La justification devrait se faire sous forme professionnelle, les avantages et inconvénients n'ont pas leur place, seulement une justification liée au type de contrat.</p> <p>Une liste numérotée pour ce genre de section n'est pas le meilleur format.</p>	<b>B</b>
---------------------	--	----------