

Dossier de présentation

1.1

Notre projet est un jeu de dames pour 2 joueurs. Nous avons choisi ce jeu car nous le connaissons et l'apprécions beaucoup. L'un de nous a également déjà réalisé un jeu de dames en python. Il nous paraissait donc plus abordable que les autres.

1.2

Pour ce projet , notre maître d'ouvrage est notre enseignante Johanna Millet. Notre équipe est composée de deux membres : Jules Benier et Louis Guichard Montguers

Il n'y a pas de chef de projet car nous ne sommes que 2 ainsi nous ne ressentons pas le besoin d'avoir un superviseur. De plus, nous avons l'habitude de travailler ensemble , on connaît donc le mode de fonctionnement de chacun.

Nous n'avons pas de rôles prédéfinis , nous divisons simplement le travail à effectuer à part égal en tenant compte des compétences de chacun. De cette façon , chacun travaille sur toutes les parties du projet ce qui nous permet de monter tous les deux en compétences de façon égale.

Les réunions physiques auront majoritairement lieu à chaque début d'heure de SAE gestion de projet et Développement d'une application sous la forme d'un ordre du jour d'une dizaine de minutes.

Quant aux réunions en distancielle, elles auront lieu le soir sans moment prédéfinis par le biais de mails ou de messages.

Un petit rapport sur l'avancement du projet sera réalisé à chaque fin de séance de TP ou de SAE.

Pour la communication , nous avons fait le choix d'utiliser code first avec la mise en place d'un kanban pour avoir une visualisation de l'avancée des tâches. Nous utilisons les mails pour transmettre nos rapports et nous utilisons la plateforme discord pour envoyer des messages et faire des appels. Un google doc est également disponible pour se partager des documents et servir de moyen de sauvegarde supplémentaire. Si nous avons pris la décision d'utiliser ces outils, c'est parce que nous les maîtrisons , la communication nous semble plus fluide sur discord et plus naturelle étant donné notre groupe réduit.

1.3

A la fin de notre projet , nous devons rendre:

- le contexte de l'application,
- des personas,
- des user stories,
- des sketches,
- des storyboards,
- des diagrammes de cas d'utilisation ainsi que leur description.
- le diagramme de paquetage,
- le diagramme de classes,
- le diagramme de séquences,
- le code C# et XAML,
- la documentation du code,
- Une vidéo de présentation de l'application.