

Samia DAHACHE

Master CCI 2012

### Rapport d'activité individuel

Projet : jouons'y

Lien vers le site : <http://jouonsy.free.fr/>

## Rapport d'activité individuel

Le but de ce rapport est de présenter les activités effectuées au cours de ce projet d'un point de vue collectif et individuel.

### 1. Activité du groupe

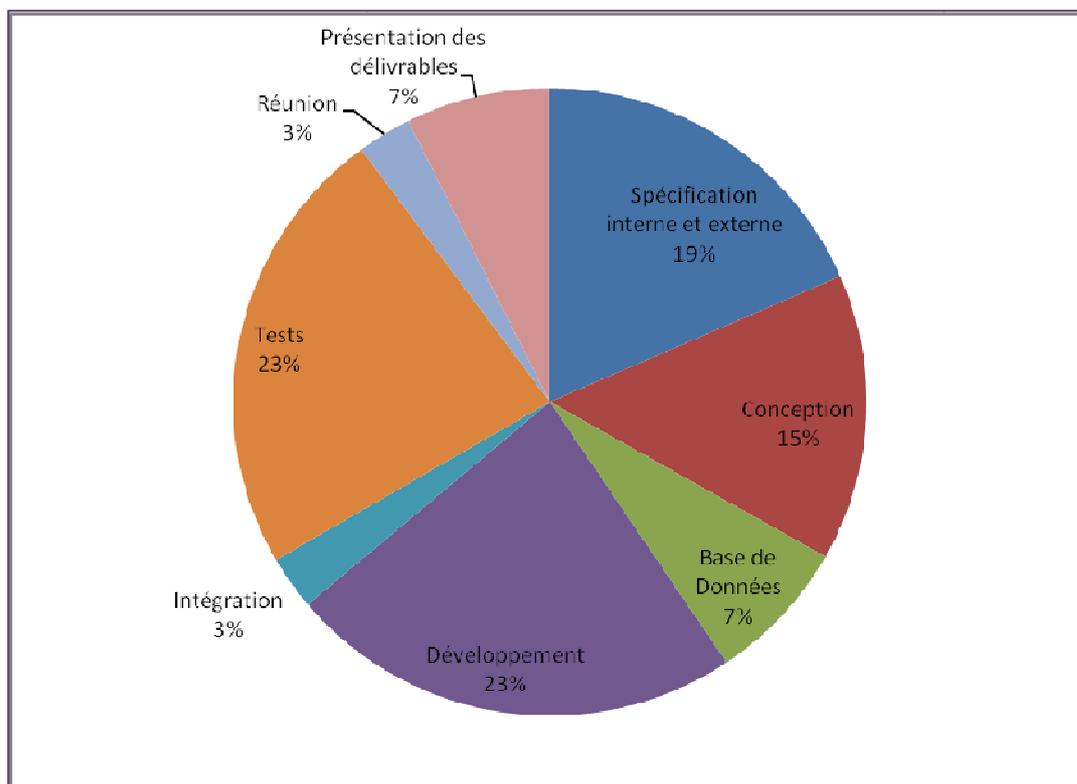


Diagramme 1 – Répartition du temps de travail du groupe

On peut observer sur le diagramme que la **Conception** et la **Spécification** représentent ensemble presque un tiers du temps passé sur le projet. Si l'on est relativement proche du temps conseillé pour la planification (1/3 du temps), il faut néanmoins noter qu'une partie importante de ces activités a été consacrée à l'analyse et à la formation aux différentes technologies utilisées

dans l'élaboration de notre projet. Le **Développement** et les **Tests** unitaires faits en parallèle représentent quand à eux presque la moitié du temps, ce qui est considérable (cela devrait représenter normalement 1/6 du temps) et dû encore une fois à notre manque d'expérience avec les technologies et les langages de programmation utilisés. Malgré cela, nous avons réussi à mettre en œuvre un logiciel prototype disposant de nombreuses fonctionnalités et utilisable.

Il ne nous a également pas été possible d'effectuer les **Tests** nécessaires à un bon fonctionnement de tous les modules de notre projet, essentiellement par manque de temps.

Les réunions ont été régulières et profitables à tous puisque nous souhaitons élaborer notre projet de manière collégiale, dynamique et tenant compte des idées de tous les membres.

Dans la préparation de la **Présentation des livrables**, c'est la présentation orale sur laquelle nous avons eu le moins de temps pour travailler. Le temps imparti trop court pour élaborer notre projet a été l'un des éléments les plus négatifs du fait de notre méconnaissance des différents langages de programmation et technologies utilisés et de nos difficultés à nous former dessus.

## 2. Activités individuelles

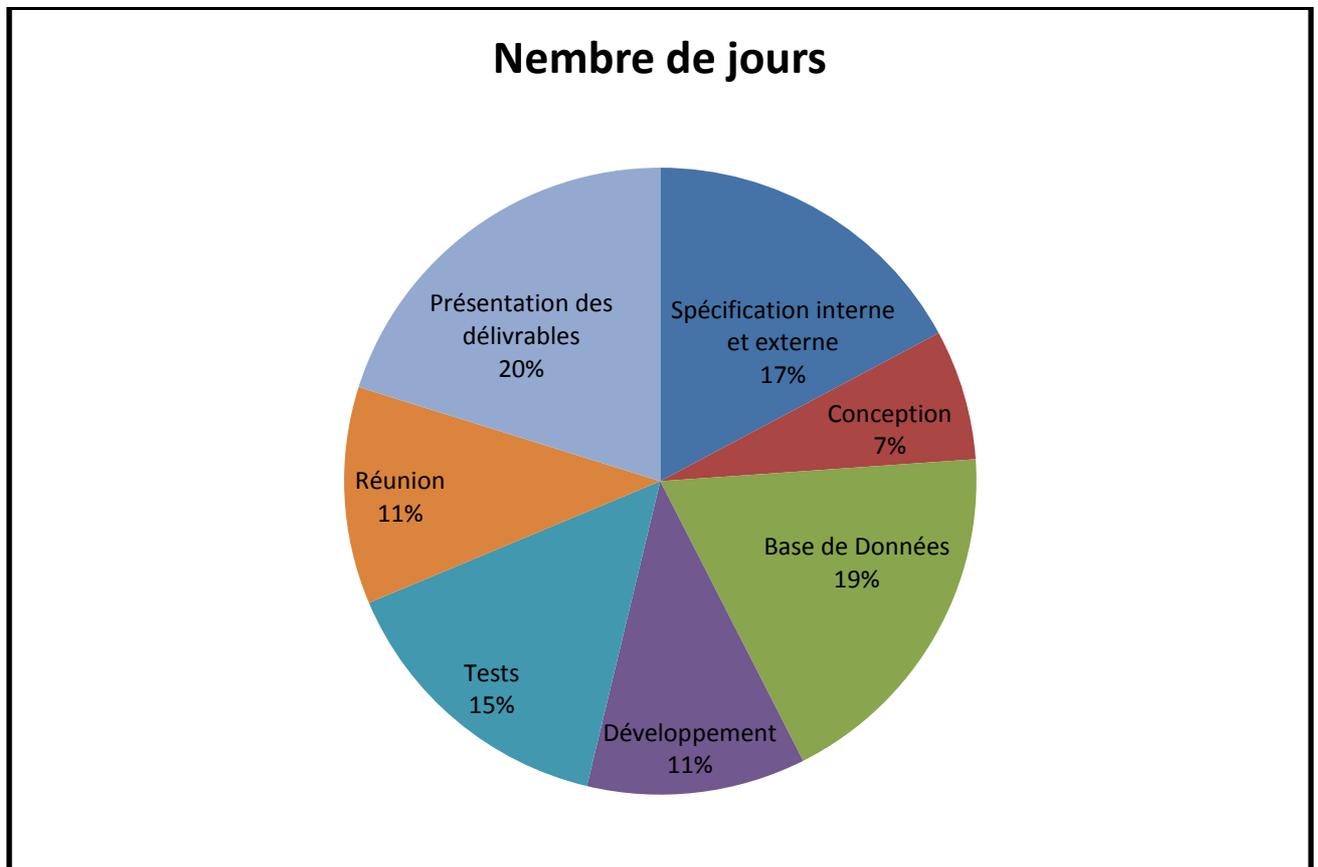


Diagramme 2 – Répartition du temps de travail personnel

- ✓ Mon rôle était principalement basé au premier lieu sur la mise en place de la base des données du site, en s'inspirant des sites de jeux déjà existants, dont j'ai récupéré les différents jeux avec leurs photos et leurs descriptifs.
- ✓ La partie Développement est effectuée juste après la réalisation de la base des données en testant des requêtes.
- ✓ Les Spécifications et la Conception prennent aussi une part importante du temps.
- ✓ La partie Tests consiste à tester les différentes parties du site et noter les problèmes rencontrés.
- ✓ La partie livrables a consisté à rédiger la partie de dossier de spécification et une partie dans la définition des besoins (cahier des charges).

**Quelques problèmes rencontrés au cours du projet :**

- Problèmes de syntaxe dans l'insertion de langage MySQL.
- La méconnaissance des outils et des méthodes de développement au début de la réalisation du site.
- Problèmes de conflits au niveau des différents formulaires du site, conflits de CSS

**3. Bilan personnel**

Ce projet nous a apporté beaucoup d'avantage en terme de la mise en pratique de nos acquis d'un coté et le travail en groupe d'un autre coté.

Il nous a donné une idée sur le coté professionnel en travaillant en groupe et de partager les tache du projet qui j'estime mieux rentable et meilleure qualité.

Le projet a été réalisé au fur et à mesure des cours de génie logiciel, et d'application web, cela a retardé un peu l'avancement du projet mais au même temps la mise en pratique des acquis des cours au même temps est plutôt positive.

A mon avis il aurait été plus pratique comme même d'avoir eu la formation à ces langages avant le début du projet, cela nous aurait permis de mieux planifier notre temps.

Au final, je crois qu'on a tous profité de ces projets dont on a appris beaucoup de choses.