

Post Mortem Individuel

En général c'est quoi vos impressions par rapport au projet ?

J'ai trouvé que c'était un beau projet amusant à programmer. Le sujet KnapSack était accrochant et nous n'avions pas l'impression de faire un projet d'école. J'ai trouvé que ce projet ressortait vraiment des projets fait dans les autres cours dans le sens que nous étions supervisés et nous devons utiliser une méthode de travail, ce qui rendait le projet plus organisé. Le projet nous a permis d'être libre pour choisir les langages que nous étions le plus à l'aise et que nous aimons le plus pour travailler. Cela rendait le projet plus agréable pour tous, en plus que nous séparions les tâches en fonction des langages que chacun préférait le plus. Le projet englobait un peu tous les concepts vus dans les cours de nos sessions passées : BD(MSQL), PHP, HTML et Mobile. Le fait de faire plusieurs langages en même temps rendait le projet vraiment plus intéressant. Le projet nous a aussi permis de mettre en application la méthodologie agile et tous les concepts vus lors des cours théoriques. Cela m'a permis de bien assimiler les nouvelles connaissances acquises.

Individuellement, qu'avez-vous appris ?

J'ai appris le langage MySQL qui ressemble beaucoup aux langages appris dans nos cours de base de données des sessions passées mais avec quelques détails importants qui les différencient. J'aime beaucoup faire de la BD donc je trouvais cela intéressant d'apprendre un nouveau langage. J'ai aussi eu une nouvelle expérience de travail d'équipe. À chaque travail d'équipe que je fais, je prends de l'expérience que ce soit dans la façon d'agir face à certaines situations ou de la manière d'organiser le travail ou encore de séparer les tâches. En effet, nous avons tous des façons différentes de travailler en équipe. Cela peut parfois entraîner des conflits pour décider la façon de procéder. Je pense ici au moment où j'avais présenté le logiciel GitHub à l'équipe. Comme de fait, mon équipe n'avait jamais travaillé avec ce logiciel essentiel au travail d'équipe. Mes coéquipiers ne comprenaient pas le fonctionnement et l'utilité de ce dernier. Ils voulaient plutôt faire l'intégration des fichiers de chacun directement par Filezilla. J'ai convaincu l'équipe après une bonne discussion et l'équipe a vite réalisé que ce logiciel était

très utile et certains ont même utilisé dans d'autres de leurs cours. C'est important de dire ses idées et les expliquer à l'équipe car nous pensons peut-être à des choses que d'autres n'ont pas pensé et qui pourraient être très intéressantes pour le projet. Il est essentiel que chacun interagisse de façon constructive.

Êtes-vous satisfait du travail accompli ?

Je suis satisfaite du travail accompli. Nous avons consacré plusieurs heures de travail afin d'avoir le produit que nous livrons aujourd'hui. Je suis fière des efforts que nous avons mis et du style Minecraft que nous avons fait. En effet, à chacun des sprints, nous avons fait toutes les stories écrites que ce soit des M ou des W. Même si nous n'étions pas obligés de faire les stories W, nous trouvions plus intéressant et esthétique de les faire. Cela nous rendait plus satisfait du travail accompli et nous permettait de livrer un projet avec une plus grande valeur ajoutée pour notre cliente.

Que faut-il améliorer par rapport à votre façon de travailler ?

Comme amélioration par rapport à notre façon de travailler en tant qu'équipe serait de se garder plus de temps pour faire les tests. En effet, il est arrivé que juste avant la remise d'un sprint j'ai remarqué à la dernière minute qu'il y avait des fonctionnalités qui étaient importantes qui n'avaient pas été assez testées et je me suis retrouvée seule à faire les corrections avant la remise. Parfois, il ne restait pas assez de temps pour faire les correctifs. Comme amélioration de façon de travailler personnelle, j'aimerais apprendre à utiliser un gestionnaire de backlog tel que Jira qui faciliterait la répartition des tâches et nous aiderait aussi à voir la progression de l'avancement de la réalisation de nos récits. Cela nous permettrait aussi de faire ressortir notre évolution concernant notre vélocité. J'ai fait quelques lectures à ce sujet et je comprends que certains rapports sont générés automatiquement et nous permettent de voir notre avancement tout au long du sprint. Je trouve ça intéressant car ces rapports peuvent aider une équipe de réalisation à se rendre compte que le sprint avance bien ou encore, que nous avons un retard et qu'il faut peut-être revoir notre stratégie de réalisation.

Votre implication dans le travail d'équipe ?

Je me suis beaucoup impliquée dans le travail d'équipe. En effet, j'ai eu plusieurs expériences de travail d'équipe dans le passé et celles-ci me permettent aujourd'hui d'avoir de bons réflexes autant dans la façon d'organiser le travail et de partager mes idées. Je me suis impliquée dans l'organisation du travail en présentant et expliquant le logiciel GitHub à l'équipe. Je n'ai pas hésité à communiquer mes attentes d'amélioration pour la réalisation d'essais supplémentaires avant le début de notre sprint 2. Aussi, lorsque nous avons fait la BD moi et Antony nous avons dû apprendre un nouveau langage et nous nous sommesentraîdés. J'ai été responsable à chacun des sprints de procéder à la remise du sprint. À toutes les fois, j'ai fait plusieurs tests pour m'assurer que nous allions remettre un travail de qualité. À toutes les fois j'ai dû faire des correctifs suivis de nouveaux tests.

Avez-vous des suggestions pour améliorer le cours ?

J'ai trouvé ce cours vraiment constructif. La méthode SCRUM est une belle méthode de travail et je me sens prête à l'utiliser dans mes projets futurs. En effet, je crois que la plupart de nous n'avons jamais vraiment eu de méthode de travail imposée, et je trouve cela très pratique lorsque chacun sait comment s'y prendre et comprend le fonctionnement de celle-ci. Pour améliorer le cours, je pense que ce serait une bonne idée de donner un cours pour expliquer le logiciel GitHub qui est un essentiel lors des travaux d'équipe.