

TP4 : Redmine

Objectif du TP

L'objectif de ce TP est de découvrir les fonctionnalités de Redmine. L'idée est de collaborer (discuter) **uniquement** en utilisant cet outil pour développer un logiciel (un jeu par exemple). L'objectif n'est pas forcément d'avoir un projet terminé (jeu jouable) mais d'utiliser au maximum les fonctionnalités de Redmine (dépôt, annonces, fichiers, documents, affectation de tâches, affectation de temps de travail, wiki etc ...). Pour résumer, l'activité *redmine* de chaque étudiant sera examinée et pourra être utilisée pour une partie de la note de CC (l'objectif étant aussi d'avoir une activité **pertinente** ; éviter d'inonder redmine avec des infos inutiles).

Dans tous projets, il existe un responsable de projet (voire un co-responsable) ainsi que des équipes de développement ayant elles-mêmes des responsables. Ce projet pourra se poursuivre dans les séances suivantes même si du temps sera alloué à la présentation d'autres outils.

LE PROJET

1. Les contraintes sur le jeu sont les suivantes : plusieurs joueurs, plusieurs niveaux, facile à mettre en œuvre (au moins une version en ligne de commandes), utilise au moins une librairie annexe, un joueur virtuel inclus (qui pourra jouer aléatoirement pour éviter de mettre en œuvre des stratégies de jeu trop compliquées). Un moteur de jeu devra permettre l'enregistrement et le chargement d'un jeu en cours, de définir le nombre et le nom des joueurs. Un arbitre aura le rôle de faire respecter les règles du jeu.
2. Nous identifierons ensemble le responsable de projet et éventuellement le jeu à développer. Suite à cela, plus aucune discussion orale ne sera autorisée à part avec le responsable de projet afin de vous forcer à utiliser l'outil. Nous nous plaçons dans le contexte où chaque groupe de développeurs est physiquement situé à un endroit différent.
3. Identifier les tâches du projet et les équipes de développeurs (pas plus de 1h – 1h30) si possible avec Redmine.
4. Identifier les responsables de chaque équipe (15 mn) si possible avec Redmine.
5. En fonction du logiciel (jeu), faites un état de l'art de ce qui existe déjà, de leurs fonctionnalités. Quelles sont les critiques sur les logiciels étudiés ? Quelles sont les fonctionnalités que vous souhaitez ajouter ? Rédiger une note technique pour chaque logiciel existant étudié ! Le chef de projet pourra éventuellement réfléchir et créer le format de la note technique ! Créez ensuite une note de synthèse.
6. Le chef de projet pourra saisir les tâches de conception comme des activités et leur affectant du temps. La charge totale du projet sera de 15 h de travail par étudiant.
7. Envisager la possibilité de créer un wiki pour présenter le projet, le jeu, les règles etc ... Évitez de copier-coller sans au moins référencer les auteurs, la date de consultation, l'adresse etc ...

REDMINE

8. Identifiez-vous sur la page du projet "GL DAM" de la forge de l'IUT qui se trouve à cette adresse : <https://forge-iutinfo.unice.fr/> avec votre compte.
9. Lisez le tutoriel [suivant](#) sur l'utilisation de Redmine au département Info lors des Projets Tuteurés du semestre 1 de DUT Info.

10. Seul le responsable du projet aura les droits d'administration du projet redmine. Il devra ajouter chaque membre du projet pour qu'ils puissent participer au projet.
11. Dans Mon Compte, modifier les informations vous concernant et préciser la manière dont vous souhaitez être alerté en cas de modifications du projet.



Pour aller plus loin

Sources pour ce TP