

Jour	Semaine	Temps [période]	Type	<div><div></div><div>+</div></div>	Remarques/problèmes
				Description	
07.juin	23	0.5	Documentation	Mettre tout à jour, paufiner la doc et terminer le journal de bord et de travail	
07.juin	23	0.25	Documentation	Developper une conclusion	
07.juin	23	0.25	Documentation	Lister les documents fournis	
07.juin	23	0.5	Documentation	Signaler les erreurs restantes	
07.juin	23	0.5	Documentation	Tester le jeu et documenter	
07.juin	23	0.5	Documentation	Imprimer, préparer les dossiers et graver les CD	
07.juin	23	0.5	Implémentation	Régler les derniers bugs	
06.juin	23	0.5	Implémentation	Envoi des documents	
06.juin	23	0.5	Implémentation	Régler un bug encore présent, en rapport avec l'envoi en boucle de formulaires dans la page d'accueil	
06.juin	23	0.5	Implémentation	Mettre à jour le journal de travail	
06.juin	23	4.5	Implémentation	Continuer d'implémenter l'affichage graphique et créer certaines images	
05.juin	23	1	Implémentation	Commencer à implémenter l'affichage graphique	
05.juin	23	1	Implémentation	Automatiser la création et suppression d'une partie	
05.juin	23	6	Implémentation	Régler les différents bugs présents dans mon code	
01.juin	22	0.5	Documentation	Correction de la doc selon les retours faits par mail	
01.juin	22	0.5	Implémentation	Commencer à implémenter les joueurs éliminés. Afin de permettre aux joueurs de regarder la partie lorsqu'il a perdu	

01.juin	22	1.5	Implémentation	Changer l'ordre de jeu dans certains cas. Comme quitter une partie, ou se trouver deux fois comme premier joueur d'une partie	
01.juin	22	1	Implémentation	Gérer correctement les rangs	
01.juin	22	2	Implémentation	Gérer l'ordre du code pour qu'une partie se réinitialise correctement	
01.juin	22	0.25	Tests	Faire la démo a M. Egger	
01.juin	22	0.5	Documentation	Compléter le journal de bord et de travail	
01.juin	22	0.75	Documentation	Décrire deux nouvelles particularités	
31.mai	22	1	Implémentation	Demande d'aide a au maitre de classe pour le JQuery	Du JavaScript à été utilisé pour envoyer les formulaires lorsqu'un joueur est absent et un refresh est présent pour mettre à jour l'affichage. Il n'y a donc pas de JQuery
31.mai	22	6	Implémentation	Essayer d'ajouter du JQuery pour automatiser le jeu	
31.mai	22	1	Implémentation	Gérer les différents types de scores	
30.mai	22	1	Absence	Examens d'ECG	
30.mai	22	0.75	Documentation	Etablir la procédure d'installation	
30.mai	22	0.5	Documentation	Etablir une description des tests effectués	
30.mai	22	0.5	Tests	Tester des partie avec plusieurs navigateur et un autre PC	
30.mai	22	1	Implémentation	Ajouter des poissons dans le lac à chaque début de nouveau tour	
30.mai	22	0.5	Documentation	Mettre a jour le journal de travail et de bord	
30.mai	22	1	Implémentation	Gérer les champs rentrés par les utilisateur pour qu'ils ne puissent pas y mettre nimporte quoi	
30.mai	22	0.75	Implémentation	Modifier le code pour rendre plus agréable une partie et améliorer les messages d'erreur	Les champs numériques en jeu était pré-rempli, il fallait effacer pour jouer

29.mai	22	1	Implémentation	Gérer les messages d'erreurs et les poissons max relâchés	Il y avait un header qui rafraichissait la page, celui-ci m'empêchait de garder une variable et donc d'afficher les messages
29.mai	22	1	Implémentation	Demande d'aide au maitre de classe, au niveau technique pour l'automatisation d'une partie	Nous avons utiliser du JS pour renvoyer les formulaires dans le cas où l'utilisateur ne joue pas et laisser la page se rafraichir au lieu de charger la vue ave l'ajax
29.mai	22	6	Implémentation	Recherches et test de JS/Jquery/ajax afin d'automatiser le rafraichissement	Je n'ai pas réussi a automatiser une partie à l'aide de l'ajax, car je n'ai pas réussi a totalement comprendre son fonctionnement
29.mai	22	0.5	Absence	Entretien	
25.mai	21	0.5	Documentation	Modifications selon les retours fait par M. Egger	
25.mai	21	1	Documentation	Décrire la stratégie de test	
25.mai	21	0.5	Documentation	Décrire les risques techniques et révision de la planification initiale	
25.mai	21	1	Implémentation	Améliorer l'architecture du code pour éviter certaines répétitions	Le switch devenait contraignant, j'ai préférer utiliser un if avec des elseif
25.mai	21	0.5	Implémentation	Finir de gérer les rangs	
25.mai	21	0.25	Documentation	Présentation de la démo au chef de projet	
25.mai	21	0.5	Documentation	Tester quelques parties dans plusieurs cas de figure différents et prendre note des points a corriger	
25.mai	21	1.75	Implémentation	Automatisation d'une partie, empêcher les formulaires de se renvoyé et pour certaines variables, checker dans la base de données si l'action est possible ou non	
25.mai	21	0.5	Documentation	Préparation et envoi des livrables	
25.mai	21	0.5	Documentation	Mettre a jour le journal de travail et de bord	
24.mai	21	1	Implémentation	Commencer a créer le code pour gérer les rangs	

24.mai	21	2.5	Implémentation	Gérer la consultation aux statistiques	
24.mai	21	2.5	Implémentation	Permettre aux joueurs de passer leurs tour correctement selon leur mode de jeu	
24.mai	21	0.5	Implémentation	Modification de la base de donnée	J'avais mal compris le fonctionnement de classement et meilleur score. Afin que celui-ci corresponde au cahier des charges il est nécessaire d'avoir une table "historique"
24.mai	21	2.5	Implémentation	Gérer les boutons pour jouer, les différentes règles selon les modes de jeu et automatiser la partie afin que l'utilisateur ne puisse pêcher plusieurs fois d'affiler et qu'il n'ait pas à cliquer sur "passer son tour" après avoir joué	Rien n'est sécurisé pour le moment, on peut dépasser le nombre de poissons qu'il est normalement possible de pêcher ou relâcher
23.mai	21	0.5	Documentation	Ecrire une brève explication du jeu suite à la demande de M. Gruaz	
23.mai	21	0.5	Documentation	Compléter le dossier de conception	
23.mai	21	0.67	Documentation	Fournir le MLD et une particularité	
23.mai	21	2.5	Implémentation	Commencer à rendre une partie jouable au tour par tour pour rendre utile les boutons	
23.mai	21	0.5	Tests	Tester afin de s'assurer que tout est encore fonctionnel et changer certaines valeurs dans la base de donnée afin qu'une partie se déroule correctement	
23.mai	21	0.33	Analyse	Rencontre avec M. Gruaz	
23.mai	21	0.5	Documentation	Préparation et envoi des livrables	
23.mai	21	0.5	Documentation	Mettre a jour le journal de travail et de bord	
22.mai	21	1.5	Implémentation	Tester et modifier l'architecture du code afin de ne pas avoir de répétitions	Des tableaux étaient recrées plusieurs fois inutilement

22.mai	21	2.5	Implémentation	Gérer le début de partie + quitter une partie	Modification du code pour créer une place et supprimer une place à chaque fois qu'on rejoint ou quitte la partie
22.mai	21	3.5	Implémentation	Pour que les boutons soient cohérents il à fallu afficher une partie et regarder quel rôle le joueur avait	
22.mai	21	0.5	Documentation	Relire la doc, le trello et les mails afin de s'assurer que tout à été fait correctement et qu'aucune tâche n'a été oubliée	La démo du 18.05 n'était pas citée dans le journal de bord et certains éléments n'étaient pas à jour sur le trello
18.mai	20	0.5	Documentation	Préparer et rendre la documentation et le journal de travail au format PDF	
18.mai	20	0.5	Documentation	Révision de la planification initiale	
18.mai	20	1.5	Documentation	Modifications de la doc selon les retours reçus	
18.mai	20	1	Implémentation	Commencer à prendre les données nécessaires afin d'afficher une partie	
18.mai	20	0.5	Documentation	Mettre à jour le journal de travail et de bord	
18.mai	20	1.5	Implémentation	Gérer les messages d'erreur	
18.mai	20	0.5	Implémentation	Création de données par script dans la base de donnée afin de mieux tester le jeu	
18.mai	20	0.5	Implémentation	Demo et discussion avec le chef de projet sur la doc	
18.mai	20	0.5	Implémentation	Préparation pour la demo	
17.mai	20	0.5	Implémentation	Modification de la base de donnée	
17.mai	20	0.5	Implémentation	Recherches sur le fonctionnement des requêtes SQL dans un MVC afin de pouvoir executer et récupérer plusieurs valeurs dans une seule fonction	Au final j'ai fait à l'aide de plusieurs requêtes, pour éviter d'avoir a mettre de la logique dans le model
17.mai	20	0.5	Documentation	Tenir a jour le journal de travail	

17.mai	20	0.75	Implémentation	Renommer des variables, refaire les fonctions et mieux organiser l'exécution du code	
17.mai	20	2.5	Implémentation	Changer la manière d'afficher les parties afin de pouvoir garder dans un tableau toutes les informations mais en affichant seulement au format voulu	J'ai essayé pendant un long moment de différencier une partie vide et une partie pleine par du code à l'aide de foreach, mais il était plus simple de le faire par query SQL et ça fonctionne correctement
17.mai	20	3.5	Implémentation	Fournir la possibilité de paramétrer	
17.mai	20	0.75	Documentation	Illustrer la vue d'ensemble	
16.mai	20	0.5	Implémentation	Recherches en rapport avec les array_push afin d'ajouter une valeur dans un tableau et éviter la répétition et tenir à jour le journal de travail et de bord, mettre à jour le trello et les tâches accomplies	Je n'ai pas trouvé ce que je recherchais, j'ai donc utilisé une répétition. Afin de gérer ce problème je relisais le code qui avait été utilisé pour faire un "Puissance 4", celui-ci comporte ce dont j'ai besoin
16.mai	20	1	Documentation	Reprendre un MLD et MCD à jour, ajouter les maquettes, scénarios et use cases	
16.mai	20	3	Implémentation	Lister les différentes parties disponibles et ajouter des boutons pour rejoindre une partie	Quelques changements dans la base de données ont été faits. Lors de la réalisation je me suis rendu compte qu'on ne pouvait pas gérer correctement les paramètres d'une partie
16.mai	20	1.5	Implémentation	Gérer le système de connexion	J'ai repris des bouts de code déjà existant, commenté et modifié certaines fonctions
15.mai	20	2.5	Implémentation	Créer le MCD et la base de données	Réflexion sur la manière de gérer les scores et la façon de créer une place. Ce point sera sûrement repris dans la "Particularité 1" se trouvant dans la documentation.
15.mai	20	0.5	Documentation	Tenir à jour le journal de travail et répondre aux mails	
15.mai	20	5	Analyse	Implémenter les maquettes, les use cases et les scénarios	

09.mai	19	0.5	Implémentation	Mettre à jour le journal de travail et le journal de bord	
09.mai	19	0.5	Implémentation	Commit le GitHub, envoyer les documents	
09.mai	19	1	Analyse	Compléter l'introduction, les objectifs et la planification initiale	
09.mai	19	1.5	Analyse	Modification de la planification initiale. Calculer le nombre de périodes nécessaires pour chaque tâche et les ajouter sur trello à l'aide de "Scrum for trello"	En rajoutant le nombre de périodes nécessaires, j'ai pu me rendre compte que je n'avais pas bien planifié
09.mai	19	2.5	Documentation	Illuster la page de titre à l'aide de textures trouvées sur internet et photoshop	
08.mai	19	0.5	Implémentation	Mettre à jour le journal de travail, journal de bord, envoyer la planification initiale, commit le repository GitHub	
08.mai	19	1	Implémentation	Discuter avec le client sur le fonctionnement d'une partie de Fishermen Land	
08.mai	19	2	Implémentation	Définir les différents use cases et commencer les scénarios	
08.mai	19	1	Analyse	Lire le cahier des charges, et réfléchir à la meilleur façon de planifié le TPI	
09.mai	19	2.5	Analyse	Planification initiale	Les serveurs trélo ont planté et certaines données ont été perdues
08.mai	19	1	Analyse	Rencontrer l'expert et signer le cahier des charges	