

lundi, 2 mai 2022			
Début	Fin	Type d'activité	Commentaires
08:00	09:35	Rencontre des experts	Rencontre de l'expert 1, M. Roy Alain, il nous a présenté le cahier des charges et ses attentes.
09:50	12:15	Planning et analyse	Planification initiale du travail à effectuer pour le projet au cours de ce mois. J'ai fait l'erreur de créer une planification détaillée au lieu d'une planification initiale, j'ai gardé la détaillée pour l'utiliser plus tard.
13:30	16:55	Planning et analyse	Après avoir remarqué mon erreur au niveau de la planification, j'ai récupéré un diagramme de gantt afin de corriger ma planification initiale et je l'ai envoyé aux deux experts et à mon chef de projet. Nous avons discuté avec mon chef de projet pour établir une date quotidienne pour la revue de Sprint.
mardi, 3 mai 2022			
Début	Fin	Type d'activité	Commentaires
08:00	08:45	Autre	Mise en place de l'environnement de travail, création du repository Github, installation de UnityHub et de VisualStudio 2019
08:50	09:35	Planning et analyse	Conception des stories, création d'un gabarit pour faciliter la création des stories
09:50	11:00	Planning et analyse	Conception des stories, revue avec le chef de projet, aller plus en détails dans les stories est nécessaire. Il faut que je crée le journal de travail pour y insérer mes tâches et ne pas perdre le fil du temps.
11:00	12:15	Documentation	Création du journal de travail et journalisation du travail
13:30	14:50	Planning et analyse	Recréation des stories pour implémenter une version plus détaillée.
14:50	15:05	Documentation	Création du rapport de TPI, implémentation du travail effectué jusqu'à maintenant dans celui-ci.
15:20	16:55	Documentation	Création / Mise à jour du rapport de TPI, un envoi de celui-ci et du journal de travail est effectué aux experts et au chef de projet.
jeudi, 5 mai 2022			
Début	Fin	Type d'activité	Commentaires
08:50	09:00	Autre	Installation de Visio 2016
09:00	09:35	Planning et analyse	Création des diagrammes de flux pour le mouvement du joueur
09:50	13:30	Planning et analyse	Création des diagrammes de flux pour l'interaction avec l'environnement
15:20	16:50	Planning et analyse	Création de la maquette graphique du joueur
16:50	16:55	Documentation	Mise à jour du journal de bord pour aujourd'hui
vendredi, 6 mai 2022			
Début	Fin	Type d'activité	Commentaires
08:00	08:20	Planning et analyse	Diagramme de flux pour le retour dans le temps

08:20	08:45	Revue de Sprint	<p>Nous avons revu le travail effectué avec mon chef de projet.</p> <p>Les Stories doivent être corrigées sur certains points, j'ai d'ailleurs proposé de retirer l'estimation de temps (en jours) en vue de l'utilisation de la méthode Agile dans laquelle l'estimation d'effort est le vrai résultat qui nous permet de savoir combien de temps un projet peut nous prendre.</p> <p>Après avoir réfléchi j'ai finalement décidé de séparer les stories par effort et j'ai obtenu un total de 27 effort de prévu, soit l'équivalent des 27 heures à effectuer pour atteindre 30% de 90 heures pour l'implémentation.</p>
08:45	09:35	Planning et analyse	Correction des diagrammes de flux
09:45	10:00	Planning et analyse	Correction de la stories avec les éléments discutés lors de la revue de Sprint
10:00	10:35	Planning et analyse	Création du diagramme de flux du retour dans le temps
10:45	11:20	Planning et analyse	Création du diagramme de flux du joueur, contenant les mouvements, l'interaction avec les leviers et le retour dans le temps.
11:20	12:10	Planning et analyse	Vérification avec le chef de projet pour les diagrammes de flux.
13:30	14:20	Autre	Création du projet sur IceScrum, le chef de projet a été invité en tant que product owner et les stories sont maintenant insérées.
14:20	14:20	Autre	J'ai dû bloquer mes camarades qui m'ont spam avec des messages et appels teams, cela m'a beaucoup déconcentré.
14:20	15:05	Planning et analyse	Correction des fautes d'orthographe dans les stories
15:05	15:10	Autre	Mise à jour du rapport de TPI avec les nouveaux éléments et envoi via email aux experts et au chef de projet.
lundi, 9 mai 2022			
Début	Fin	Type d'activité	Commentaires
08:00	08:20	Autre	Correction de la palette graphique en ajoutant les 3 éléments de décors manquant.
08:20	09:35	Programmation	Création du niveau de test et ajout des différents Objets dans celui-ci sur Unity. Notamment l'arborescence des dossiers.
09:50	12:15	Programmation	Utilisation de la vidéo disponible sur Youtube : https://www.youtube.com/watch?v=WtDXk6uuZO4 , pour pouvoir régler un problème de size au niveaux des graphismes et débiter le code de mouvement du joueur
13:30	15:05	Programmation	Programmation du mouvement du joueur, mouvement gauche à droite terminé, ajout du saut commencé.
15:20	16:40	Programmation	Programmation du saut du joueur, pour le moment la fonction ne fonctionne pas, le joueur devient invisible lorsqu'il saute.
16:40	16:55	Documentation	Journalisation des tâches effectuées dans la journée
mardi, 10 mai 2022			
Début	Fin	Type d'activité	Commentaires

08:00	09:15	Programmation	Création de la zone 1 (zone tutoriel) du jeu, contenant le tutoriel au saut, déplacement, interaction avec les leviers et retour dans le temps (les bases pour utiliser les fonctionnalités dessus une fois codées)
09:15	09:35	Programmation	Programmation du mouvement du joueur, mouvement gauche à droite corrigé et implémentés avec l'animation du joueur et de son saut, le saut a été corrigé, le joueur allait tout simplement trop vite en hauteur et passait à travers le plafond.
09:50	11:12	Débugging	Certaines animations ne fonctionnent pas comme attendu, j'ai passé mon temps à chercher les problèmes et comprendre où était l'erreur en implémentant des Debug.Log dans mon code afin de vérifier si les fonctions étaient utilisées ou non, j'ai finalement demandé de l'aide à mon camarade Jessy Borcard
11:12	11:25	Aide externe	Mon camarade Jessy Borcard a tenté de m'aider mais le programme a crashé après une de ses manipulations
11:25	12:15	Débugging	En n'ayant oublié de sauvegarder après la correction du bug du saut, j'ai dû reproduire le travail effectué ce matin, cependant le bug a été corrigé lors de la recréation du travail.
13:30	15:05	Programmation	J'ai passé mon temps à implémenter le levier et son interaction, finalement après plusieurs essais, j'ai réussi à implémenter celui-ci, il ne me reste plus qu'à implémenter les conséquences sur l'environnement.
15:20	16:40	Autre	J'ai lissé et corrigé certaines erreurs dans le code et les animations, notamment l'implémentation d'une fonction qui permet au joueur (au niveau de l'animation) de se tourner quand il va dans un autre sens
16:40	16:55	Documentation	J'ai journalisé les tâches d'aujourd'hui et créé mon premier commit pour assurer le suivi des versions, je relâche donc la première version, Version 1.0 du 10.05.2022. Puis j'ai envoyé le journal de travail et le rapport à mes experts et mon chef de projet, mon seul regret est de ne pas avoir pu mettre à jour mon rapport de TPI, mais je me rattraperais demain.