

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	11:25	Planning et analyse	Planification initiale du travail à effectuer pour le projet au court 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	Nous avons revu le travail effectué avec mon chef de projet.  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.  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.
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 et tests	Création du niveau de test et ajout des différents Objets dans celui-ci sur Unity. Notamment l'arborescence des dossiers.
09:50	11:25	Programmation et tests	Utilisation de la vidéo disponible sur Youtube : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=WtDXk6uuZO4">https://www.youtube.com/watch?v=WtDXk6uuZO4</a> , pour pouvoir régler un problème de size au niveaux des graphismes et débiter le code de mouvement du joueur
13:30	15:05	Programmation et tests	Programmation du mouvement du joueur, mouvement gauche à droite terminé, ajout du saut commencé.
15:20	16:40	Programmation et tests	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 et tests	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 et tests	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 et tests	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 créer 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 et de ne pas avoir pu mettre à jour mon rapport de TPI, mais je me rattraperais demain.
jeudi, 12 mai 2022			
Début	Fin	Type d'activité	Commentaires
08:50	09:35	Recherche d'informations	Recherche sur Internet d'une solution pour interagir avec les objets du décors depuis le script du levier. - <a href="https://www.youtube.com/watch?v=t400AgozXds">https://www.youtube.com/watch?v=t400AgozXds</a> - <a href="https://www.youtube.com/watch?v=p-7g1_15IHQ">https://www.youtube.com/watch?v=p-7g1_15IHQ</a> - <a href="https://gamedevtraum.com/en/game-development/basic-unity-engine-management/activate-and-deactivate-gameobject-through-code-in-unity/">https://gamedevtraum.com/en/game-development/basic-unity-engine-management/activate-and-deactivate-gameobject-through-code-in-unity/</a> - <a href="https://docs.unity3d.com/ScriptReference/GameObject.SetActive.html">https://docs.unity3d.com/ScriptReference/GameObject.SetActive.html</a>
09:50	12:15	Programmation et tests	Incorporation du système d'interaction entre les leviers et l'environnement, les leviers arrivent à modifier l'environnement en "ouvrant" et "fermant" des portes et obstacles.
15:20	16:00	Recherche d'informations	Consultation de multiples ressources pour trouver un système de retour dans le temps sur unity 2d avec le système de déplacement physique et se renseigner sur le sujet : - <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ilOQstDnX2l">https://www.youtube.com/watch?v=ilOQstDnX2l</a> - <a href="https://www.youtube.com/watch?v=hYr0ifmWzA4">https://www.youtube.com/watch?v=hYr0ifmWzA4</a>
16:00	16:55	Programmation et tests	Suivi des tutoriels et adaptation de ceux-ci pour les incorporer dans mon code

vendredi, 13 mai 2022			
Début	Fin	Type d'activité	Commentaires
08:00	08:15	Autre	Démarrage des programmes et ouverture des fichiers pour présenter ceux-ci à la revue de Sprint
08:15	09:10	Revue de Sprint	Revue de Sprint avec le chef de projet, présentation du travail effectué jusqu'à maintenant, vérification des tests d'acceptation des stories sur IceScrum, tous sont passés sauf un dans le mouvement du joueur, la story a été déplacé au prochain sprint afin d'être corrigé (cependant le test qui doit être corrigé est tout en bas de la liste des priorités)
09:10	09:20	Aide externe	Débugging du code du levier pour corriger l'erreur qui causait l'activation du levier pour la première fois uniquement après deux appuis sur la touche E, le code a aussi été optimisé avec l'aide du chef de projet
09:20	09:35	Programmation et tests	Vérification du bon fonctionnement du jeu, test via Debug.Log et test des collisions du niveau
09:50	10:30	Autre	Installation de Git Bash et Git LFS pour palier au problème de fichiers de plus 100 MB sur Github Desktop, finalement mon camarade Jessie est venu me donner un coup de main en changeant quelque chose dans le .gitignore me permettant de commit mon travail.
10:30	12:15	Programmation et tests	Ajout des commentaires aux différentes fonctions et variables dans le code afin d'illustrer leur utilité.
13:30	14:15	Documentation	Correction d'un diagramme de flux après discussion avant la pause de midi avec le chef de projet, le diagramme de flux a été mis à jour et un nouveau sera créé pour comparer les différences entre celui de la planification et le travail réalisé
14:15	14:50	Documentation	Mise à jour du journal de travail pour aujourd'hui en ajoutant le travail effectué et en corrigeant certaines erreurs dans les derniers jours, principalement le jeudi dernier en vue de l'oubli de l'insertion du travail effectué en fin de journée
14:50	15:05	Autre	Création du commit sur github et envoi email aux experts et au chef de projet
lundi, 16 mai 2022			
Début	Fin	Type d'activité	Commentaires
08:00	09:35	Recherche d'informations	J'ai utilisé mon temps ce matin pour récolter des informations concernant l'implémentation de la fonction de retour dans le temps, notamment des vidéos présentant des dérivés, j'ai finalement pu m'inspirer de celles-ci pour créer ma fonction de retour dans le temps : - <a href="https://www.youtube.com/watch?v=hyr0ifmWzA4">https://www.youtube.com/watch?v=hyr0ifmWzA4</a> - <a href="https://www.youtube.com/watch?v=iIQStDnX2I">https://www.youtube.com/watch?v=iIQStDnX2I</a> - <a href="https://www.youtube.com/watch?v=SQNPWGxaxVY">https://www.youtube.com/watch?v=SQNPWGxaxVY</a>
09:50	10:00	Programmation et tests	J'ai tenté de reproduire les fonctionnalités présentées dans les vidéos mais j'ai trouvé que celles-ci n'étaient pas vraiment ce que je recherchais ni adaptées à mon projet, j'ai finalement décidé de m'inspirer de mon travail précédent et de l'adapter pour mon projet, j'ai donc commencé à manipuler un tableau pour gérer les données
10:00	11:25	Recherche d'informations	J'ai recherché comment améliorer ce que j'avais et l'adapter à mon objectif - <a href="https://forum.unity.com/threads/how-to-add-new-value-to-array.512387/">https://forum.unity.com/threads/how-to-add-new-value-to-array.512387/</a> - <a href="https://docs.unity3d.com/2020.1/Documentation/ScriptReference/Array.html">https://docs.unity3d.com/2020.1/Documentation/ScriptReference/Array.html</a> - <a href="https://forum.unity.com/threads/c-arrays-with-multiple-types-of-data-at-each-point.144459/">https://forum.unity.com/threads/c-arrays-with-multiple-types-of-data-at-each-point.144459/</a> - <a href="https://forum.unity.com/threads/trying-to-add-multiple-values-into-a-list.556678/">https://forum.unity.com/threads/trying-to-add-multiple-values-into-a-list.556678/</a>
13:30	15:30	Recherche d'informations	J'ai finalement décidé d'utiliser une liste au lieu d'un array afin de ne pas avoir à me soucier de sa taille et de plus facilement la manipuler suite à l'utilisation de celle-ci dans mon projet précédent. - <a href="https://www.tutorialspoint.com/How-to-pop-the-first-element-from-a-Hash-List#:~:text=How%20to%20pop%20the%20first%20element%20from%20a,the%20position%20you%20want%20to%20remove%20the%20element.">https://www.tutorialspoint.com/How-to-pop-the-first-element-from-a-Hash-List#:~:text=How%20to%20pop%20the%20first%20element%20from%20a,the%20position%20you%20want%20to%20remove%20the%20element.</a> - <a href="https://stackoverflow.com/questions/21345005/add-multiple-items-to-a-list">https://stackoverflow.com/questions/21345005/add-multiple-items-to-a-list</a> - <a href="https://answers.unity.com/questions/1072078/how-to-know-when-list-is-empty.html">https://answers.unity.com/questions/1072078/how-to-know-when-list-is-empty.html</a> - <a href="https://stackoverflow.com/questions/18867180/check-if-list-is-empty-in-c-sharp">https://stackoverflow.com/questions/18867180/check-if-list-is-empty-in-c-sharp</a>
15:30	15:47	Aide externe	Mon camarade Jessie Borcard m'a aidé pour faire fonctionner ma liste en m'aidant avec ma liste.
15:47	16:45	Programmation et tests	J'ai implémenter une liste basé sur une classe "RewindData" me permettant de stocker les informations nécessaires et de les relire.
16:45	16:55	Documentation	Mise à jour du journal de travail pour aujourd'hui

mardi, 17 mai 2022			
Début	Fin	Type d'activité	Commentaires
08:00	10:10	Programmation et tests	Optimisation du code et nettoyage des commentaires et anciennes fonctionnalités inutiles + amélioration de la fonctionnalité d'enregistrement des données.
10:10	10:35	Aide externe	J'ai présenté mon avancement à mon chef de projet et celui-ci m'a pointé certaines améliorations possibles dans le code, notamment l'utilisation de .Any pour vérifier si ma liste était vide : - <a href="https://docs.microsoft.com/fr-fr/dotnet/api/system.linq.enumerable.any?view=net-6.0">https://docs.microsoft.com/fr-fr/dotnet/api/system.linq.enumerable.any?view=net-6.0</a>
10:35	12:15	Programmation et tests	Mise à jour du code, ajout des commentaires et entêtes à tous les scripts.
13:30	13:40	Documentation	Mise à jour du journal de travail
13:40	15:05	Documentation	Mise à jour de la documentation, recherche d'informations à ajouter à l'intérieur en se basant sur les critères de notation du TPI
15:20	15:40	Documentation	Mise à jour du rapport, création d'un nouveau pdf à partir du rapport et du journal de travail
15:40	16:00	Autre	Mise en place du bureau pour accueillir le deuxième expert, j'ai attendu dehors en espérant pouvoir l'accueillir mais celui-ci était déjà dans le bâtiment, je suis remonté pour le rencontrer
16:00	16:18	Rencontre des experts	Rencontre de l'expert 2, M. Jérôme Chevallat avec qui j'ai discuté de l'avancement du projet, il est important de profiter de l'état d'avancement dans la fonction de retour dans le temps pour se pencher sur la documentation afin de la mettre à jour. Nous avons aussi discuté de la possibilité d'envoyer un build si jugé nécessaire pour permettre aux experts de voir l'avancement du projet. Il est important de se référer au 8 points techniques pour la documentation
16:21	16:50	Documentation	Mise à jour du rapport de TPI
16:50	16:55	Documentation	Mise à jour du journal de travail et envoi de la documentation au experts et au chef de projet