

Date	Début	Fin	Heure	Tâche	Description	Solutions	Sources
02.05.2022	10:05	10:20	00:15	Organisation des documents de bases	Mise en place du dossier de projet: Journal de travail Rapport Annexe au rapport Projet Unity Création d'un nouveau projet Unity		
02.05.2022	10:20	10:54	00:34	Prise de connaissance du cahier des charges	Prise de connaissance du cahier des charges - Analyses des points importants - Segmentation en feature		
02.05.2022	10:54	12:15	01:21	Planification	Planification semaine 1 et 2		
02.05.2022	13:30	14:30	01:00	Planification	Planification semaine 3 et 4		
02.05.2022	14:30	15:05	00:35	Entretien avec le Chef de projet	Modalité sur la planification et la gestion du projet A Faire Mardi: Analyse et conception avant les sprint Etablissement des sprints a faire Etablissement des tâches (dans les sprints)		
03.05.2022	08:00	08:17	00:17	Sprint Mise en Forme	Envoie d'une proposition de mise en forme au chef de projet		
03.05.2022	08:17	08:30	00:13	Remise en forme du planning	Réception du rendez-vous de l'après 2 demandant d'ajuster la planification en conséquence		
03.05.2022	08:30	10:23	01:53	Documentation	Remplissage de la partie Analyse préliminaire partie beaucoup plus longue et laborieuse qu'envisagée de par les termes à mettre dans le glossaire et les acronymes à mettre en bas de page	le week end sera LONG!	
03.05.2022	10:23	11:30	01:07	Analyse Menu Principale	Analyse préliminaire	Etude de l'interface du jeu New World	
03.05.2022	11:30	12:15	00:45	Entretien avec le Chef de projet	Question sur l'organisation des sprint Convention de nommage Analyse et structure du Canvas	Utilisation de l'oscescum Chaque élément du code doit être fait Ne pas aller trop loin et ne mettre que des images ciblant précisément le sujet qui support l'illustration	
03.05.2022	13:30	14:29	00:59	Convention de Nommage	fait		
03.05.2022	14:30	15:02	00:22	Maquette du Menu	Utilisation de Draw IO	Terminé	
03.05.2022	15:02	14:05	01:03	Migration sur l'oscescum	migration des sprint de github à l'oscescum		
04.05.2022	08:50	09:30	00:40	Migration sur l'oscescum	Sprint semaine1		
04.05.2022	09:50	10:31	00:41	Sprint Semaine 2			
04.05.2022	10:31	11:08	00:37	Use Case	Régiment et Unité: définition des concernes		
04.05.2022	11:08	11:44	00:36				
04.05.2022	11:44	12:05	00:19	Implémentation du Menu	Implémentation des la partie graphique selon maquette		
04.05.2022	13:29	13:52	00:23	Menu : Fonction	Implémentation des fonctions liées au menu		
04.05.2022	13:52	14:49	00:57	Documentation de la partie Tests de validation	Menu principale Interaction régiment		
04.05.2022	14:49	15:47	00:58	Documentation			
04.05.2022	14:57	14:07	01:10	UML : Use Case	Preselection Selection		
04.05.2022	14:08	14:55	00:47	UML	Diagramme d'activité Menu Principal		
05.05.2022	08:00	08:57	00:57	Mise en forme final de la partie documentation Menu principale			
05.05.2022	08:57	10:37	01:40	Documentation : Objectifs			
05.05.2022	10:37	11:40	01:03	Documentation: Risque Technique			
05.05.2022	11:40	12:15	00:35	Mise en forme Documentation			
05.05.2022	12:22	15:01	01:29	Remise en forme du dossier de projet			
05.05.2022	15:02	14:55	01:53	Analyse de la partie Pathfinding	Documentation sur le sujet afin de construire une explication brève concise et simple		
09.05.2022	09:50	10:30	00:40	Conception Régiment	Partie Introduction Analyse des possibilités		
09.05.2022	10:30	11:30	01:00	Algorithme de rearrangement			
09.05.2022	11:30	12:15	00:45	Conception Régiment Analyse des possibilités			
09.05.2022	13:30	14:35	01:05	Entretien avec le Chef de projet	choix de design des régiments (unités-marqueurs) mise au point concernant la forme des tests		
09.05.2022	14:25	14:44	00:11	Mise au propre du document Latex			
09.05.2022	14:44	15:15	00:29	Documentation sur le choix de la structure des régiment selon directive			
10.05.2022	08:00	09:41	01:41	Analyse des besoins pour le système régiment	Définition des besoins en terme de comportements comportement similaires entre les composantes potentiel candidat pour les interfaces ou abstracts		
10.05.2022	10:00	10:30	00:30	Préparation de base de l'environnement Unity	Préparation des profils notamment les factory prioriser afin de faciliter le prototypage		
10.05.2022	10:30	12:15	01:45	Prototypage rudimentaire sur base de l'analyse	Gros Soucis de conception, il faut reprendre depuis le début et bien cerner les responsabilités de chaque classe		
10.05.2022	13:30	15:28	01:58	Suite Prototypage	redéfinition des interface selon les observation précédentes	L'implémentation a pris plus de temps, car il a fallu adapter plus d'élément que prévu Cependant l'architecture semble être solide en l'état	
10.05.2022	15:28	15:55	00:27	Soucis liés aux interface sur Unity			