

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 Creation 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'expert 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 terme a mettre dans le glossaire et les acronyme 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	étude 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 Icescrum Chaque élément du code doit être fixé 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	00:32	Maquette du Menu	Utilisation de Draw IO	Terminé	
03.05.2022	15.02	16.05	01:03	Migration sur Icescrum	migration des sprint de github à icescrum		
04.05.2022	08.50	09.30	00:40	Migration sur Icescrum	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	Regiment et Unité: définition des concernes		
04.05.2022	11.08	11:46	00:38				
04.05.2022	11:46	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	16.07	01:10	UML : Use Case	Preselection Selection		
04.05.2022	16.08	16.55	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	13.32	15.01	01:29	Remise en forme du dossier de projet			
05.05.2022	15.02	16.55	01:53	Analyse de la partie Pathfinding	Documentation sur le sujet afin de construire une explication brève concise et simple		

Partie Introduction Analyse des possibilité

09.05.2022	09:50	10:30	00:40	Conception Régiment	
09.05.2022	10:30	11:30	01:00	Algorithme de rearangement	
09.05.2022	11:30	12:15	00:45	Conception Régiment Analyse des possibilité	
09.05.2022	13:30	14:35	01:05	Entretien avec le Chef de projet	choix de design des régiments (unités-marqueurs) mise au points concernant la forme des tests
09.05.2022	14:35	14:46	00:11	Mise au propre du document Latex	
09.05.2022	14:46	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 abtracts
10.05.2022	10:00	10:30	00:30	Préparation de base de l'environnement Unity	Preparation des prefabs notamment les factory précréer 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 responsabilité 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 smelbe être solide en l'état
10.05.2022	15:28	15:55	00:27	Soucis liées aux interface sur Unity	
11.05.2022	08:00	08:50	00:50	Relecture de la documentation	vérification de l'orthographe et de la grammaire réimportation d'images qui étaient de mauvaises qualités
11.05.2022	08:50	10:48	01:58	System de Preselection fonctionnelle	
11.05.2022	10:48	11:34	00:46	Lecture sur les convensions d'écritures UML	Lecture sur la convention concernant les abstract et les interfaces et leur représentation dans un schéma https://www.uml-diagrams.org/abstraction.html
11.05.2022	11:34	12:15	00:41	Diagramme de classe Régiment	
11.05.2022	13:30	13:40	00:10	BUG avec certains régiments	L'interface Repassait dans tout le registre, ce qui réinitialisait les valeur des autres régiments, précédemment enregistré
11.05.2022	13:40	15:12	01:32	Documentation: Preselection Diagram de flux	
11.05.2022	15:12	16:55	01:43	Documentation Selection	
12.05.2022	08:00	09:35	01:35	Documentation Selection + UML	
12.05.2022	09:50	12:15	02:25	Analyse de la partie Placement	
12.05.2022	13:30	16:55	03:25	Explication de chaque phase du placement + algorithme	Expliquer un algorithme est plus long qu'imaginé, des sacrifice vont devoir être fait
16.05.2022	09:50	10:30	00:40	Fin de la doc concernant le placement de 1 régiment	
16.05.2022	10:30	12:15	01:45	Algorithme avec plusieurs régiment(Placement)	
16.05.2022	13:30	14:30	01:00	Implémentation Placement multiple	
16.05.2022	14:30	15:05	00:35	Entretien avec chef de projet	
17.05.2022	08:00	09:30	01:30	Analyse HPA	
17.05.2022	09:30	10:27	00:57	Introduction et présentation du HPA	
17.05.2022	10:27	12:15	01:48	documentation	
17.05.2022	13:30	14:50	01:20	HPA: Conception	
17.05.2022	14:50	15:30	00:40	HPA: Conception	

17.05.2022	15:30	16:05	00:35	Entretien avec le second expert	
18.05.2022	08:00	10:30	02:30	Prototypage rudimentaire pour vérifier la compatibilité de certain container	Il y a un risque lié à la limitation des container Natif utilisé par Unity pour le jobSystem
18.05.2022	10:30	12:15	01:45	Prototypage: trouver les portes de chaque chunk	
18.05.2022	13:30	16:06	02:36	Documentation HPA	début Grille Structure de données des portes
18.05.2022	16:06	16:55	00:49	Documentation Datastructure/Architecture du programme	
19.05.2022	08:00	09:26	01:26	Changement de stratégie	L'algorithme est très différent dans sont fonctionnement que les algorithme vu précédemment Il faudra faire l'algorithme pas à pas ajoutant les complexité une a une afin de: 1) etre plus efficace dans son implémentation 2) proposer une documentation plus structuré et améliorer la compréhension
19.05.2022	09:26	12:15	02:49	HPA: Conception D'un chunk	But: Montrer la logique des emplacement des portes et les chemins qui les relient entre elle sans se préoccuper des partitions adjacentes pour le moment
19.05.2022	13:30	15:42	02:12	Analyse et documentation des besoins pour l'algorithme	
19.05.2022	15:42	16:55	01:13	implémentations	Quelque soucis dans les container utilisé