



Projet Pluridisciplinaire d'Informatique Intégrative 2
Wordle
1A TELECOM Nancy - 2021-2022

Compte-rendu de réunion

Mercredi 27 Avril 2022

1 Caractéristiques de la réunion

1.1 Lieu - Durée

- Sur place/Visioconférence Discord - 1h15

1.2 Membres présents

- Quentin LENFANT (*Chef de Projet*)
- Damien SIMON
- Paul SANCHEZ (*Secrétaire*) (*Distanciel*)
- Elyas ELAZIZ

1.3 Ordre du jour

- - APPLICATION WEB : Retour sur l'avancement de l'application WEB
- - SOLVEUR : Amorce du travail

1.4 Backlog

DAMIEN SIMON	Fonction inputKey-board().	Fait
	Clavier virtuel interactif	Fait
Quentin LENFANT	Fonction testTry()	Fait.
	Fonction testEndGame()	Fait.
Paul SANCHEZ	Fonction stats.	En cours : amélioration continue.
	Fonction endGame().	Fait.
Elyas ELAZIZ	Fonction unfinished-Game()	Fait.
	Mise en forme des popups	Fait.
	Popup règles	Fait.

2 Échanges au cours de la réunion

Travail bonus : En plus du travail planifié, les membres de l'équipe projet ont réalisé du travail supplémentaire

En effet, Damien SIMON, s'est consacré à réaliser la fonction permettant de colorier le clavier interactif au cours des essais de l'utilisateur, en fonction des résultats obtenus. Il a également peaufiné l'interface du clavier interactif avec par exemple, l'animation de tremblement, en cas de mot non reconnus. En plus de debugging, il s'est également proposé auprès de Paul SANCHEZ de récupérer sa fonction getResult() afin de pouvoir la modifier comme il le souhaite.

En ce qui concerne Quentin LENFANT, celui-ci s'est attaché à déboguer et à améliorer la page de paramètres "/newPage". Il a également épauler Elyas ELAZIZ dans la création de la popup de règles ainsi que dans la mise en place de la fonction unfinishedGame(). Enfin, il s'est occupé de faire du debugging au sein de la base de données.

Quant à Paul SANCHEZ, il s'est principalement occupé d'arranger à nouveau la partie statistiques de l'application. Celui-ci a également travaillé sur le css de l'application.

Enfin, pour ce qui est de Elyas ELAZIZ, celui-ci s'est principalement concentré sur l'organisation et la factorisation des différents codes ainsi que sur le debugging de l'application WEB.

Travail supplémentaire restant : Après discussion, l'équipe projet s'est mise d'accord sur les fonctionnalités supplémentaires pouvant être introduites dans l'application WEB, dans le temps imparti. Ainsi, il est prévu de créer un logo pour l'application, d'introduire un système de scoring et de difficultés, ainsi que d'améliorer l'interface graphique du site WEB. Des fonctionnalités non-essentiels telles que l'option pour les personnes atteintes de daltonisme ont finalement été laissées de côté par manque de temps.

Discussion quant au solveur : L'équipe projet réalise un point sur la situation relative au solveur. Ainsi, il a été souligné très justement que le manque d'expérience en langage C pour l'équipe projet ainsi que le manque de temps constitueront un frein dans la mise en place du solveur. Aussi, il a été évoqué la nécessité de réaliser un dossier de conception poussé et précis pour le solveur. A ce titre, Damien SIMON suggère à l'équipe de se renseigner sur le problème du solveur pour la prochaine fois. Quentin LENFANT s'est également chargé de rappeler à l'équipe projet les "deadlines".

3 Prochaine réunion

Date :

Samedi 30 Avril 2022

Ordre du jour (non exhaustif) :

- **SOLVEUR** : Conception du solveur

TO-DO list :

Damien SIMON	- Logo de l'application
	- Option pour partager ses résultats (<i>facultatif</i>)
Quentin LENFANT	- Refonte charte graphique
Paul SANCHEZ	- Amélioration des stats (système de scoring).
Elyas ELAZIZ	- Gérer le problème de MAJ des cookies
	- Option pour annuler une partie (<i>facultatif</i>)

FIN DE LA RÉUNION