**Lien du Trello : https://trello.com/invite/b/sNRZtuKb/ATTIc3c4fd0c91380ff9d973a98b74f1ca0a71627D33/repartition-des-taches**

**Premier jour :**

Nous avons parlé entre nous pour décider du thème général du jeu, nous avons choisi donc sur le thème du ESPORT ou vous jouerez le rôle d’un joueur pro qui doit réussir au mieux sa carrière, vous aurez le choix entre 3 classes qui sont représenter par votre jeu de prédilections (Rocket League, League of Legends et Valorant)

Axel s’occupe principalement du front et de la DA en général, tandis que Enzo s’occupe essentiellement du back et Alexandre s’occupe un peu des deux.

Une image contenant capture d’écran, texte, Logiciel multimédia, logiciel

Description générée automatiquement

**Deuxièmes jours :** nous avions directement continué ce que nous n’avions pas fini hier, Enzo a continué à travailler sur le serveur et la base de données, tandis que Alexandre a écrits les descriptions des évènements que nous avons créés puis a fait la page de création de personnage

Axel a fait la page dynamique, celle qui servira aux évènements ainsi que leurs choix, et le header qui montre le nom du personnage, son argent et sa réputation.

Une image contenant capture d’écran, texte, Logiciel multimédia, logiciel

Description générée automatiquement

**Troisièmes jours :**

Alexandre et Axel se sont occupés de peaufiner l’esthétiques du site et la gestion de la page dynamiques, tandis que Enzo a continuer à s’occuper du backend et de la liaisons du front et du back

Une image contenant texte, capture d’écran, logiciel, Logiciel multimédia

Description générée automatiquement

**Quatrième jour :**

Tout le monde règle les derniers ajustements, on as focus les objectifs les plus importants et demandés, et si il nous reste du temps on les feras.

Une image contenant texte, capture d’écran, Logiciel multimédia, Compositing numérique

Description générée automatiquement

Jour du rendu : Il nous restes des erreurs importantes qui n’ont pas réussi à être corrigées dans les temps, elles sont liées au l’interaction entre le back et le front (une partie du code corrompt certaines données comme popularité lorsque le programme les écrit dans le json ,le problème empêche à l’utilisateur également d’atteindre la fin du jeu à cause des conditions de fin de jeu qui ne sont jamais atteintes.)