

# TDLog : Jelly-game

BATY LÉO, BRUNOD-INDRIGO LUCA, CAMPO YANNIS,  
LAURET JÉREMY, LO EMMANUEL

15/02/2019

## Table des matières

<b>1</b>	<b>Objectifs initiaux</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Organisation/architecture du code</b>	<b>3</b>
2.1	Backend Django . . . . .	3
2.2	Frontend React . . . . .	4
<b>3</b>	<b>Éléments réalisés</b>	<b>4</b>
<b>4</b>	<b>Problèmes réalisés</b>	<b>4</b>

# 1 Objectifs initiaux

blabla à écrire

## 2 Organisation/architecture du code

(i.e. ce qui n'est pas dans le code, mais nécessaire à sa compréhension)

Nous avons utilisé un backend en python avec le framework Django, et un frontend ReactJs.

### 2.1 Backend Django

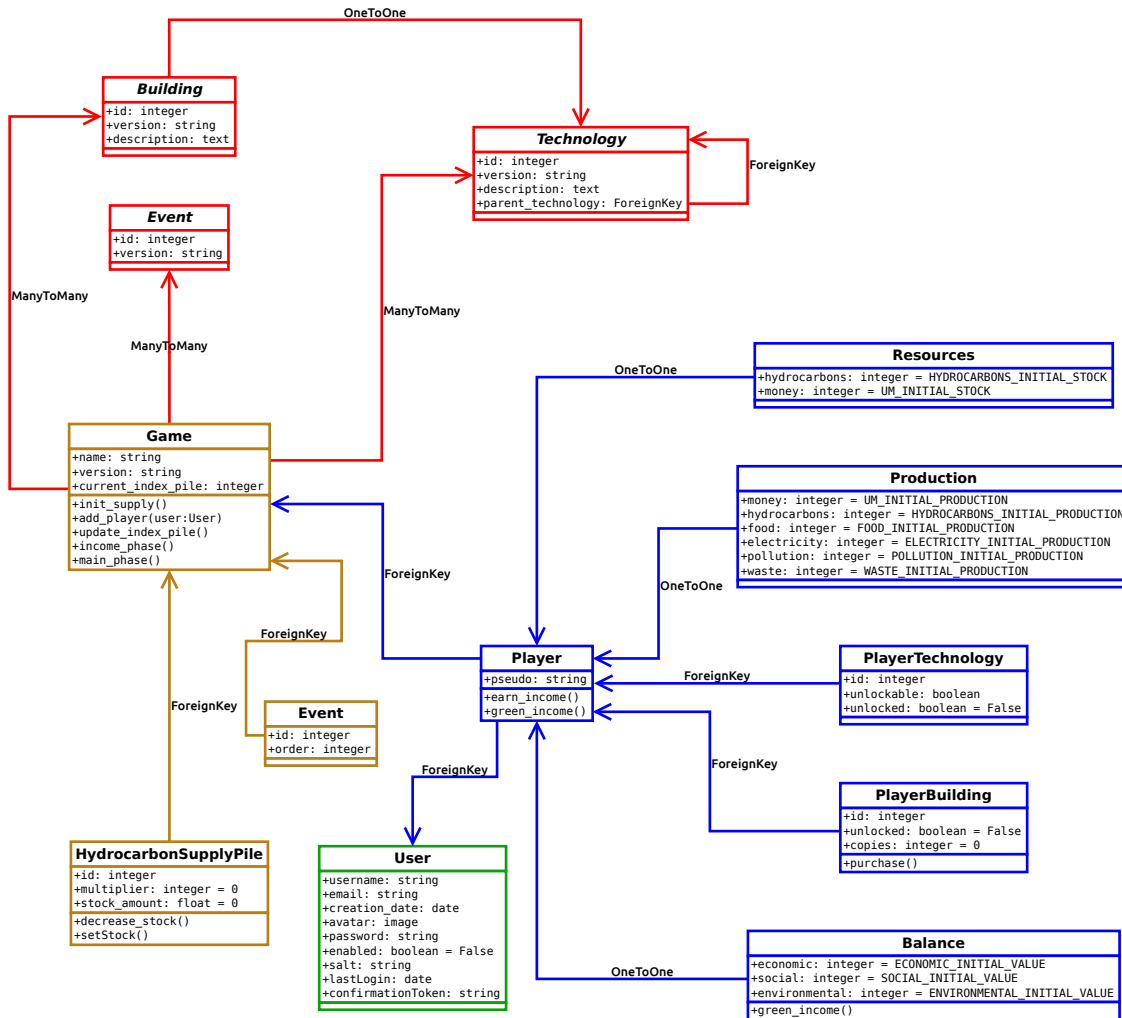


FIGURE 1 – Diagramme UML des modèles

## 2.2 Frontend React

## 3 Eléments réalisés

(il est usuel d'avoir un delta avec les objectifs initiaux)

## 4 Problèmes réalisés

(afin que nous capitalisions de l'expérience en vue des prochaines promos)

Le temps peut parfois manquer aux projets, de par la formation qui peut s'avérer assez lourde selon les projets. Comme dit à la formation Theodo, il peut être difficile d'estimer le temps que prendra certains projets, et n'ayant pas l'expérience de "scorer" les tâches à réaliser selon leur difficulté, il est difficile d'adapter les méthodes de Theodo pour être certain d'estimer le niveau de progression du projet à l'échéance. Par ailleurs, il est difficile de prédire à l'avance tout ce dont on pourrait avoir besoin pour faire le projet.