|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tableau de bord – Échéancier de la session** | | | | | |
| Date du cours | Ce qu’on a fait pendant la semaine d’avant | Ce qu’on a fait pendant le cours | Ce qu’on planifie pour la semaine prochaine (Tâches à faire) | Est-ce que la semaine a été bien utilisée? | Coéquipier responsable |
| 26 Février 2018 | Finir le jeu Shooter (points de vie sont à ajouter) | Récupérer et refaire le code perdu pour le jeu Shooter et mise au point de la connexion GitHub | Finir le jeu Shooter et commencer le jeu Coureur | Aurait pu mieux être utilisé si nous avions trouvé comment utiliser GitHub plus vite. Par contre, cette étape était essentielle au bonne fonctionnement du projet en général, alors, ce n’était pas une semaine gaspillée ☺ | Nicolas |
| Log in / Log off et la Fenêtre principale | Création de la fenêtre de sélection de niveau et le code « niveau rudimentaire » pour relier les différents fenêtres et mise au point de la connexion GitHub | Finir la fenêtre de sélection de niveau et relier toutes les fenêtres (principale, sélection, jeu) ensemble | Batikan |
| 5 mars 2018 | Finir le jeu Shooter et commencer le jeu Coureur | Avancement dans le jeu Coureur | Terminer le jeu Coureur | Aurait pu être mieux utilisé si nous étions tous les deux présents en classe mais de grands avancements ont été faits sur les jeux alors ce n’était pas une semaine gaspillée | Nicolas |
| Relier les fenêtres « principales » et commencer le jeu Drag & Drop | Avancement dans le jeu Drag & Drop | Terminer le jeu Drag & Drop | Batikan |
| 12 mars 2018 | Continuer le jeu Coureur | Continuer le jeu Coureur | Terminer le jeu Coureur | Beaucoup de débogage et finalisation du je Drag & Drop plus création (vraiment facile) de niveaux est vraiment utile. Semaine productif! | Nicolas |
| Continuer le jeu Drag & Drop | Terminer le jeu Drag & Drop et commencer le jeu Speed Run | Terminer le jeu Speed Run | Batikan |
| 19 mars 2018 | - | Création de la classe professeur et le groupe | Recréation des classes professeur, groupe et étudiant | On a fait de débogage pour les jeux. Fait quelques ajustements dans la classe Modele. Semaine moyennement productif. On a une rencontre avec le professeur de bio prévu. Si la rencontre était la semaine passée, cette semaine serait utilisée mieux. | Nicolas |
| Coder le jeu Speed Run  Re-coder le jeu Coureur  Coder la fenêtre de corrigé pour le jeu Drag & Drop | Création de la fenêtre inscription et monde inscription | Création de la classe mondeProf et adaptation de la fenêtre principale | Batikan |
| 26 mars 2018 | - | La fenêtre d’inscription des professeurs | Faire la validation des professeurs | Beaucoup de planification. Moyennement bien utilisé.  (Nous sommes malade ☹) | Nicolas |
| -Maladie-  Commencé à coder les classes Professeur, Étudiant et Groupe | L’identification des étudiants | Faire la fenêtre de prof et l’identification des professeurs | Batikan |
| **CONGE** – 2 avril 2018 |  | Pas de cours |  | Puisque c’était des vacances de Pâques, on a pu nous concentrer sur le code un peu mieux. Puisque la confusion qui vient avec une toute nouvelle section qui a besoin de beaucoup de code avant qu’on soit capable de le tester, on a réussi à faire beaucoup d’avancement.  Très bien utilisé | Nicolas |
| Fait la fenêtre des professeurs, l’identification des professeurs et la fenêtre de statistiques des étudiants | Faire la fenêtre de sélection des étudiants des professeurs et la fenêtre statistiques des professeurs | Batikan |
| 9 avril 2018 |  |  |  |  | Nicolas |
|  |  |  |  | Batikan |
| 16 avril 2018 |  |  |  |  | Nicolas |
|  |  |  |  | Batikan |
| 23 avril 2018 |  |  |  |  | Nicolas |
|  |  |  |  | Batikan |
| 30 avril 2018 |  |  |  |  | Nicolas |
|  |  |  |  | Batikan |
| 7 mai 2018 |  |  |  |  | Nicolas |
|  |  |  |  | Batikan |