|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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  Recoder 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 | Commencer la fenêtre de création et modification de niveaux | Pas de cours | Continuer la fenêtre de création et commencer la modification de niveaux | 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 | Continuer la fenêtre de création et commencer la modification de niveaux | Continuer la fenêtre de création de niveaux | Finir la fenêtre de création et finir la modification de niveaux Drag & Drop | On a fait des avancements dans les parties importantes de notre application. C’était une semaine pleinement bien utilisée  ☺ | Nicolas |
| Finit la fenêtre de statistiques des étudiants et finit la fenêtre de statistiques des professeurs | Faire la fenêtre des classes et sélection des étudiants | Ajouter la vérification pour enlever des étudiants, ajouter et faire le changement des icônes et commencer les niveaux de tutoriel | Batikan |
| 16 avril 2018 | Fait la fenêtre de création et de modification du jeu Drag & Drop | Finie la fenêtre de création et de modification de Drag & Drop (update automatique) | Commencer la fenêtre de création et de modification du jeu Shooter | TROP de débogage et trouble shooting. C’est bien utilisé. | Nicolas |
| Ajouté le mot de passe du professeur avant d’enlever les étudiants choisis, ajouté des icônes et la fenêtre de modification des icônes, la fenêtre d’inscription des étudiants et débuté l’inscription des professeurs | Finie (et refait) la création de professeur et fait la création de groupe | Finir les options d’admin qui restent à faire. Commencer les niveaux de tutoriel | Batikan |
| 23 avril 2018 | Faire la fenêtre de création et de modification du jeu Coureur | Absent (maladie) | Faire la fenêtre de création et de modification du jeu Speed Run | Ce n’était pas très bien utilisé car on était un et on était dans un territoire inconnu, qui veut dire moins de progrès et plus d’essai-erreur | Nicolas |
| Fini les options admin restantes (authentifier nom d’utilisateur, enlever professeur, donner les droits d’administration), la gestion de groupes et étudiants (créer groupe, enlever groupe) et fait les niveaux de tutoriel Drag & Drop et Coureur | Niveau de tutoriel Speed Run, tests pour faire fonctionner une base de donnée | Avancement dans la base de données | Batikan |
| 30 avril 2018 | Finir la fenêtre de création et de modification du jeu Coureur | Lire de la base de données et écrire dans la base de données | Continuer dans la base de données | Très bien débuté dans l’apprentissage des bases de données et commencé dans le document officiel de synthèse | Nicolas |
| Fait une base de données manuellement dans un projet de test | Création de la base de données dans le code, début du document synthèse | Finir le document synthèse | Batikan |
| 7 mai 2018 | Continuer dans la base de données | Continuer dans la base de données | Continuer dans la base de données | Efficace dans le sens où nos ordinateurs sont encore compactes | Nicolas |
| Finir le document synthèse | Finir le document synthèse | Fix les fenêtres, boutons, toutes les images, etc… | Batikan |
| 14 mai 2018 |  |  |  |  | Nicolas |
|  |  |  |  | Batikan |