Journal de travail

COOV Centre professionnel du Nord vaudois

Projet
Candidat
Chef de projet
Experts

Travail pratique individuel

Juillet Mikael Benzonana Pascal Sahli Bertrand Montemayor Ernesto

23 mai 21 2.00 Implémentation Jai continué a essayé de résoudre le problème de vitesse orbital en changeant les odouis, sont bien plus lentes que celles de devant, j'ai envoyé un er mail à mon profes pour avaire il ait au cette le problème dans mon calcul.		iviontemayor E					
21 mai 21 0.50 Analyse					Ajouter une ligne	Description	Remarques/problèmes
22 mai 21 1.25 Documentation de la partie animation, changement des captures en blanc. 23 mai 21 0.25 implémentation du publication de la partie animation, changement des captures en blanc. 24 configurement des captures en blanc. 25 mai 21 0.00 implémentation du lundi 22 mai 1 0.00 implémentation du lundi 22 mai 1 0.00 implémentation du lundi 23 mai 1 0.00 implémentation du lundi 24 mai 1 0.00 implémentation du lundi 25 mai 1 0.00 implémentation du lundi 25 mai 1 0.00 implémentation du lundi 26 mai 1 0.00 implémentation du lundi 26 mai 1 0.00 implémentation du lundi 27 mai 1 0.00 implémentation du lundi 27 mai 1 0.00 implémentation du lundi 28 mai 1 0.00 implémentation du lundi 29 implémentation du lundi 29 implémentation du lundi 20 implémentation du lundi 30 implémentation du lundi 40 impléme	23.mai	21	0.00	Analyse			
23 mai 21 0.25 implémentation Ajout de commentaires dans le code des classes: 1 20 mplémentation Particular de control de la control de casa de crésoudre le problème de vitesse orbital en changeant les calculs. 2 mai 21 4.00 implémentation l'al control de casa de crésoudre le problème de vitesse orbital en changeant les calculs. 2 mai 21 4.00 implémentation l'al montrol de la decumentation la bonne vites equation or compte le nombre de tour que fait la terre pour q'uranus en face un seu, les des pour avoir s'ail sait de use et problème dans mon calcul. 2 mai 21 3.00 implémentation la bonne vites equation or compte le nombre de tour que fait la terre pour q'uranus en face un seu, les calculs en control en montrain de la bonne vites equation or conséquent passe plus heurs à essaye de résoudre de problème en moins grand mais la vitesse n'est toujouirs pas control en problème dans mon calcul. 2 mai 21 3.00 implémentation la bonne vites equation compte le nombre de tour que fait la terre pour q'uranus en face un seu, les calculs en chechem différents calculs 2 mai 20 2.25 implémentation l'application de la planete. 1 f.mai 20 2.25 implémentation l'application de la planete. 1 f.mai 20 0.25 Occumentation l'application de la documentation et du journal de travail. J'ai notamment ajourté les informations relatives au calculation de la documentation de la vue avec troreja de la visite de Monsieur Shii m'a montré encore plus sur ce projet. Je suis content de cette journée. 15 mai 20 0.25 Occumentation de la documentation de la vue avec troreja une plan interior	23.mai	21	0.50	Analyse	J'ai analysé et fait quelque	s schémas sur une feuille du fonctionnement de la mise en place des satellites.	
23.mal 21 2.00 Implémentation frait continué à essayé de résoudre le problème de vitesse orbital en changeant les calculs. Présents du lundi 22 mai 21 4.00 Implémentation final percire besuroup de temps, ce qui ma contrarié une bonne partire de la journée. 22.mai 21 3.00 Implémentation final percire besuroup de temps, ce qui ma contrarié une bonne partire de la journée. In mortain from travail à me scamardate la filtere par que me splantées avaient beau avoir à table problème de vitesse quand on complée in nombre d'une fait la terre pour Qui quaraient beau avoir à table partire de la journée. 22.mai 21 3.00 Implémentation final percire besuroup de temps, ce qui ma contrarié une bonne partire de la journée. Ressentis du lundi 16 mai 20 2.25 Implémentation fiftement scalues 16.mai 20 0.25 Documentation fiftement scalues 16.mai 20 0.25 Documentation fiftement scalues 16.mai 20 0.50 Analyse 16.mai 20 0.57 Configuration fire de la journée et au rendu. Ressentis du lundi 15 mai contrarie de la journée de l	23.mai	21	1.25	Documentation	Documentation de la parti	e animation, changement des captures en blanc.	
23.mai 21 2.00 implémentation processor de résoudre le problème de vitesse orbital en changeant les solouis, sont bien plus intentes que celles de devant, j'il emonyé un er mail à mon profes pour avairs i'il aitou avair iii alou noma changa avair i'il aitou avair iii alou avair i'il aitou avair iii alou avair iii	23.mai	21	0.25	Implémentation	Ajout de commentaires da	ns le code des classes.	
Samothrant mon travall à mes caranaguers que mes planetes avaient beau avoir la capacité de la semante de la construction de la conveixes quand on compte le nombre de lor que fait la terre pour d'Uranus ne fine que sue que se que mes planetes avaient beau avoir la capacité ne sont partie de la conveixe que mon compte le nombre de lor que fait la terre pour d'Uranus ne fine que seu pour d'Uranus ne fine que seu des controits de la planete. 22.mail 21 3.00 implémentation me suis occupé d'ajouter le visuel des orbites autour du soleil, c'est à-dire le cercle qui correspond à la trajectoire de la planete. 16.mail 20 2.25 implémentation me souis occupé d'ajouter le visuel des orbites autour du soleil, c'est à-dire le cercle qui correspond à la trajectoire de la planete. 16.mail 20 0.25 Documentation me souis occupé d'ajouter le visuel des orbites autour du soleil, c'est à-dire le cercle qui correspond à la trajectoire de la planete. 16.mail 20 0.25 Documentation Province de la planete. Cest une bonne journée, jai beaucoup peiné sur la partie orbite. Je reste motivé et je suis content d'avoir atteint mon objectif de la semaine. 16.mail 20 0.25 Documentation Province de la journée. Modification de la documentation et du journal de travail. J'ai notamment ajouté les informations Eliot Jaquier, m'a aidé pour la partie création des classes, li m'a ajouillée sur la partie création de la documentation et du journal de travail. Pai notamment ajouté les informations Eliot Jaquier, m'a aidé pour la partie création des classes. Impérimentation de la nouvelle classe renderer et j'ai modifie le main et la classe celestial bodies pour que l'individues et le fonctionnement des classes. Eliot Jaquier, m'a aidé pour la partie création de la classe renderer et j'ai modifie le main et la classe renderer et j'ai modifie le main et la classe renderer et j'ai modifie le main et la classe renderer et j'ai modifie le main et la classe renderer et j'ai modifie le main et l	23.mai	21	2.00	Implémentation	J'ai continué a essayé de ré	ssoudre le problème de vitesse orbital en changeant les calculs.	Le problème est moins grand mais la vitesse n'est toujours pas exacte, les planètes du fond sont bien plus lentes que celles de devant, j'ai envoyé un e-mail à mon professeur de math pour savoir s'il sait ou est le problème dans mon calcul.
22.mai 21 4.00 Implémentation a bonne vitesse quand on compte le nombre de tour que fait la terre pour qu'anus en face un seul, les contraire. 22.mai 21 3.00 Implémentation de la contraire. Ressentis du lundi 16 mai 20 2.25 Occumentation 16.mai 20 0.25 Occumentation 17.mai 20.mai		Ressentis du l	undi 22 mai		Les vitesses d'orbites m'ont pris la tête, et m'ont fait perdre beaucoup de temps, ce qui ma contrarié une bonne partie de la journée.		
Ressentis du lundi 16 mai 16.mai 20 2.25 Implémentation Finalisation de l'ajout des planètes Finalisation de l'ajout des planètes à leurs tailles ainsi qu'à leurs placements reçus par l'api. Ajout de l'orbite de la planète. 16.mai 20 0.25 Documentation Modification de la documentation et du journal de travail. J'ai notamment ajouté les informations relatives aux classes et au rendu. Implémentation Impl	22.mai	21	4.00	Implémentation	la bonne vitesse quand on calculs ne sont pas justes.	compte le nombre de tour que fait la terre pour q'Uranus en face un seul, les l'ai par conséquent passé plusieurs heures à essayé de résoudre ce problème	Les planètes les plus en arrières vont plus vite que celles de devant ce qui devrait être le contraire.
16.mai 20 2.25 Implémentation Finalisation de l'ajout des planètes à leurs tailles ainsi qu'à leurs placements reçus par l'api. Ajout de l'orbite de la planète.	22.mai	21	3.00	Implémentation	1	r le visuel des orbites autour du soleil, c'est-à-dire le cercle qui correspond à la	
16.mai 20 0.25 Documentation Profite de la planète. 16.mai 20 1.50 Implémentation de la nouvelle classe renderer et j'ai modificé le main et la classe celestial bodies pour que l'interest aux classes et au rendu. 16.mai 20 1.50 Implémentation de la nouvelle classe renderer et j'ai modifié le main et la classe celestial bodies pour que l'interest aux classes et au rendu. 16.mai 20 0.50 Analyse Modification de la nouvelle classe renderer et j'ai modifié le main et la classe celestial bodies pour que pratiques et le fonctionnement des classes. 16.mai 20 0.50 Analyse Modification du diagramme de classe pour ajouter une classe renderer. 16.mai 20 0.75 Configuration Tentative d'accès en ssh au serveur de production. J'ai créé la clé ssh et ai tenté d'accèder au serveur mais swisscenter est down. https://stellarmap.mycpnv.ch/ 15.mai 20 0.25 Documentation Ajout de détails sur la vue dans la documentation. 15.mai 20 0.75 Implémentation code. 15.mai 20 0.75 Implémentation Début de l'implémentation de la vue avec threejs et un renderer puis j'ai fait quelques modifications dans les classes pour que cates pour la classe renderer. Ajout des planètes sur la vue. J'ai ajout êt hreejs et un renderer puis j'ai fait quelques modifications dans les classes pour que cates pour la celes planètes sur la vue. J'ai ajout êt hreejs et un renderer puis j'ai fait quelques modifications dans les classes pour que caternée, quelques problèmes de relation avec threejs que j'ai réglé en vérifiant le code. 15.mai 20 0.75 Implémentation Début de l'implémentation de la vue avec three js. Création de maquettes et wireframe. J'ai dû rechercher des images pour les mettre dans les maquettes, c'est c eq ui m'a pris le plus de temps. J'ai recensé plusieurs sites pour les quels j'ai récupéré les images: https://www.stickpng.com, www.pngarts.com, tes liens de chaque image à été sauvegardé et a été ajoutée dans la documentation. Modification de la documentation ajout notamment des liens vers les images ainsi que l'ajout des maquettes.		Ressentis du l	undi 16 mai	•	C'est une bonne journée, j	ai beaucoup peiné sur la partie orbite. Je reste motivé et je suis content d'avoir	atteint mon objectif de la semaine.
relatives aux classes et au rendu. 16.mai 20 1.50 Implémentation de la nouvelle classe renderer et j'ai modifié le main et la classe celestial bodies pour que pratiques et le fonctionnement des classes, il m'a aiguillée sur la pratique et le fonctionnement des classes. 16.mai 20 0.50 Analyse Modification du diagramme de classe pour ajouter une classe renderer. 16.mai 20 0.75 Configuration Tentative d'accès en ssh au serveur de production. J'ai créé la clé ssh et ai tenté d'accèder au serveur mais swisscenter est down. https://stellarmap.mycpnv.ch/ Ressentis du lundi 15 mai Une bonne journée, sans trop de stress je suis parfaitement dans le planning, la visite de Monsieur Sahli m'a motivé encore plus sur ce projet. Je suis content de cette journée. 15.mai 20 0.25 Documentation Ajout de planeites sur la vue dans la documentation. Ajout des planeites sur la vue, j'ai ajouté threejs et un renderer puis j'ai fait quelques modifications dans les classes pour que cela marche, quelques problèmes de relation avec threejs que j'ai régié en vérifiant le code. 15.mai 20 0.75 Implémentation Debut de l'implémentation de la vue avec threejs. Création de maquettes et wireframe. J'ai dû rechercher des images pour les mettre dans les maquettes, c'est ce qui m'a pris le plus de temps. J'ai recensé plusieurs sites pour les quels j'ai récupéré les images: https://www.stickpor.com, www.pngaris.com et iconscout.com. Les liens de chaque image à été sauvegardé et a été ajoutée dans la documentation. Modification de la documentation ajout notamment des liens vers les images ainsi que l'ajout des maquettes. Création de maquettes. Création de maquettes. Création de la documentation ajout notamment des liens vers les images ainsi que l'ajout des maquettes. Modification de la documentation ajout notamment des liens vers les images ainsi que l'ajout des	16.mai	20	2.25	Implémentation		olanètes à leurs tailles ainsi qu'à leurs placements reçus par l'api. Ajout de	
16.mai 20 0.50 Analyse Modification du diagramme de classe pour ajouter une classe renderer. 16.mai 20 0.75 Configuration Tentative d'accès en ssh au serveur de production. J'ai créé la clé ssh et ai tenté d'accéder au serveur mais swisscenter est down. https://stellarmap.mycpnv.ch/ Ressentis du lundi 15 mai Undi 15 mai Undi 15 mai Une bonne journée, sans trop de stress je suis parfaitement dans le planning, la visite de Monsieur Sahli m'a motivé encore plus sur ce projet. Je suis content de cette journée. 15.mai 20 0.25 Documentation Ajout des planètes sur la vue, J'ai ajouté threejs et un renderer puis J'ai fait quelques modifications dans les classes pour que cela marche, quelques problèmes de relation avec threejs que J'ai réglé en vérifiant le code. 15.mai 20 0.75 Implémentation Début de l'implémentation de la vue avec three js. 15.mai 20 1.00 Documentation Documentation Documentation Documentation Documentation Documentation de la vue avec three js. 15.mai 20 1.00 Documentation Docum	16.mai	20	0.25	Documentation			
Modification du diagramme de classe pour ajouter une classe renderer. diagramme de classe pour la classe renderer était bien effectué.	16.mai	20	1.50	Implémentation	· ·	·	Eliott Jaquier, m'a aidé pour la partie création des classes, il m'a aiguillée sur les bonnes pratiques et le fonctionnement des classes.
Swisscenter est down. https://stellarmap.mycpnv.ch/ Ressentis du lundi 15 mai	16.mai	20	0.50	Analyse	Modification du diagramm	e de classe pour ajouter une classe renderer.	Eliott Jaquier, m'a aidé pour la partie création de la classe renderer, il m'a confirmé que le diagramme de classe pour la classe renderer était bien effectué.
15.mai 20 0.25 Documentation Ajout de détails sur la vue dans la documentation. 15.mai 20 2.75 Implémentation les classes pour que cela marche, quelques problèmes de relation avec threejs que j'ai réglé en vérifiant le code. 15.mai 20 0.75 Implémentation Début de l'implémentation de la vue avec three.js. Création de maquettes et wireframe. J'ai dû rechercher des images pour les mettre dans les maquettes, c'est ce qui m'a pris le plus de temps. J'ai recensé plusieurs sites pour les quels j'ai récupéré les images: https://www.stickpng.com, www.pngarts.com et iconscout.com. Les liens de chaque image à été sauvegardé et a été ajoutée dans la documentation. 15.mai 20 1.00 Documentation Modification de la documentation ajout notamment des liens vers les images ainsi que l'ajout des maquettes.	16.mai	20	0.75	Configuration		·	
15.mai 20 2.75 Implémentation les classes pour que cela marche, quelques problèmes de relation avec threejs que j'ai réglé en vérifiant le code. 15.mai 20 0.75 Implémentation Début de l'implémentation de la vue avec three.js. 15.mai 20 2.25 Analyse Création de maquettes et wireframe. J'ai dû rechercher des images pour les mettre dans les maquettes, c'est ce qui m'a pris le plus de temps. J'ai recensé plusieurs sites pour les quels j'ai récupéré les images: https://www.stickpng.com, www.pngarts.com et iconscout.com. Les liens de chaque image à été sauvegardé et a été ajoutée dans la documentation. 15.mai 20 1.00 Documentation Modification de la documentation ajout notamment des liens vers les images ainsi que l'ajout des maquettes.		Ressentis du l	undi 15 mai		Une bonne journée, sans t	rop de stress je suis parfaitement dans le planning, la visite de Monsieur Sahli m	l'a motivé encore plus sur ce projet. Je suis content de cette journée.
15.mai 20 2.75 Implémentation les classes pour que cela marche, quelques problèmes de relation avec threejs que j'ai réglé en vérifiant le code. 15.mai 20 0.75 Implémentation Début de l'implémentation de la vue avec three.js. Création de maquettes et wireframe. J'ai dû rechercher des images pour les mettre dans les maquettes, c'est ce qui m'a pris le plus de temps. J'ai recensé plusieurs sites pour les quels j'ai récupéré les images: https://www.stickpng.com, www.pngarts.com et iconscout.com. Les liens de chaque image à été sauvegardé et a été ajoutée dans la documentation. 15.mai 20 1.00 Documentation Modification de la documentation ajout notamment des liens vers les images ainsi que l'ajout des maquettes.	15.mai	20	0.25	Documentation	Ajout de détails sur la vue	dans la documentation.	
15.mai 20 2.25 Analyse Création de maquettes et wireframe. J'ai dû rechercher des images pour les mettre dans les maquettes, c'est ce qui m'a pris le plus de temps. J'ai recensé plusieurs sites pour les quels j'ai récupéré les images: https://www.stickpng.com, www.pngarts.com et iconscout.com. Les liens de chaque image à été sauvegardé et a été ajoutée dans la documentation. 15.mai 20 1.00 Documentation Documentation de la documentation ajout notamment des liens vers les images ainsi que l'ajout des maquettes.	15.mai	20	2.75	Implémentation	les classes pour que cela m		
15.mai 20 2.25 Analyse c'est ce qui m'a pris le plus de temps. J'ai recensé plusieurs sites pour les quels j'ai récupéré les images: https://www.stickpng.com, www.pngarts.com et iconscout.com. Les liens de chaque image à été sauvegardé et a été ajoutée dans la documentation. 15.mai 20 1.00 Documentation Documentation de la documentation ajout notamment des liens vers les images ainsi que l'ajout des maquettes.	15.mai	20	0.75	Implémentation	Début de l'implémentation	de la vue avec three.js.	
15.mai 20 1.00 Documentation maquettes.	15.mai	20	2.25	Analyse	c'est ce qui m'a pris le plus https://www.stickpng.com	de temps. J'ai recensé plusieurs sites pour les quels j'ai récupéré les images: , www.pngarts.com et iconscout.com. Les liens de chaque image à été	
Danday your guest Manajayy Cabili navy la visita de atage navy ayong disputé du travail an agyre des	15.mai	20	1.00	Documentation		ntation ajout notamment des liens vers les images ainsi que l'ajout des	
15.mai 20 0.50 Meeting Meeting problèmes et des solutions, ainsi que les rendus de documents.	15.mai	20	0.50	Meeting		ır Sahli pour la visite de stage, nous avons discuté du travail en cours des , ainsi que les rendus de documents.	

	Ressentis sen	naine n°2		J'ai eu quelques difficultés sur les requêtes avec l'API Horizon de la Nasa, je n'arrivais pas à faire mes requêtes et à cause d'une erreur cors j'ai dû exporter les données ce qui m'a fait perdre du temps. J'ai cru à un moment que je n'arriverai pas à effectuer le travail relatif à l'api, mais Monsieurs Benzonana a su m'aider et me rassurer. J'ai finalement rattrapé mon retard à la fin du sprint ce qui m'a soulagé.		
12.mai	19	0.50	Meeting	Sprint review avec Monsieur Benzonana et valisation du sprint 3.		
12.mai	19	2.50	Documentation	Modification de la documentation, mise a jour des images, ajout de détails sur les api et ajout du favicon.		
12.mai	19	2.25	Tests	Finalisation des tests pour horizon et création de tests pour la requête de récupération des objets proches.		
11.mai	19	3.00	Implémentation	Création du filtrage des données, mise a jour des regex, j'ai eu des complications avec les regex en créant les regex j'ai découvert à ma grande surprise que les données étaient toutes différentes. J'ai perdu pas mal de temps sur l'implémentation des regex afin qu'ils marchent pour toutes les planètes.		
11.mai	19	3.00	Tests	Implémentation de vitest, mise en place des tests création des premiers tests pour horizon.		
09.mai	19	0.75	Implémentation	Continuation de la création des regex.		
09.mai	19	1.00	Analyse	Ajout de sources dans la documentation et écriture de mail pour la Nasa et pour les experts afin de rendre mon travail.		
09.mai	19	0.75	Documentation	Documentation du code, plus particulièrement du problème avec l'api et de la filtration des requêtes.		
09.mai	19	1.50	Implémentation	J'ai revu mon code et j'ai commencé à ajouter le code de filtrage des données avec les expressions régulières. Je me suis aidé du site suivant : https://developer.mozilla.org/en- US/docs/Web/JavaScript/Guide/Regular_expressions		
09.mai	19	0.75	Implémentation	J'ai récupéré toutes les données des planètes et lunes que j'ai mises dans un fichier afin de contourner le problème de l'API horizon pour l'instant.		
08.mai	19	1.30	Analyse	J'ai ajouté la requête pour la récupération des objets proches.		
08.mai	19	4.50	Analyse	J'ai ajouté la requête api pour récupérer toutes les données de la Nasa sur chaque planète, hors j'ai eu une erreur cors policy que j'ai corrigée, cependant ma requête n'a rien retourné. C'est-à-dire que je ne peux pas récupérer les données. J'ai demandé de l'aide à Monsieur Benzonana, qui m'a conseillé d'exporter les données en attendant d'avoir l'avis du support informatique de la Nasa.	Je suis très frustré d'avoir perdu du temps et j'espère trouver la solution rapidement.	
08.mai	19	0.45	Analyse	Mise à jour de la documentation, ajout des requêtes api.		
Ressentis semaine n°1				La semaine a été très stressante du fait du peu de temps destiné à la création de la planification initiale et du projet, la préparation de la documentation et la création du journal de travail m'ont demandé un certain temps de travail qui m'a fait stresser sur le temps nécessaire à la création des classes pour la fin du sprint 3 jours plus tard. Je suis tout de même content d'avoir fini le travail dans les temps sans empiéter sur la qualité du rendu.		
05.mai	18	1.25	Documentation	Modification de la documentation, ajout des l'analyse et des tests.		
05.mai	18	1.75	Analyse	Création des sprints et des tests dans icescrum, la description de chaque partie et la réalisation de tests sont détaillés.		
05.mai	18	0.75	Meeting	Review de Sprint avec Monsieur Benzonana, nous avons discuté du sprint actuel ainsi que du prochain et des difficultés de création du diagramme de classe.		
05.mai	18	1.50	Implémentation	Modification des Classes ajout des calculs de positions et de rotations.	Quelques problèmes au niveau de la création des classes. J'ai quelques difficultés à savoir quels sont les éléments nécessaires et comment les implémenter avec les flèches. Le site suivant m'a aidé : https://developer.ibm.com/articles/the-class-diagram/	
04.mai	18	0.75	Analyse	Création de la documentation, ajout de l'introduction.		
04.mai	18	1.31	Implémentation	Ajout de vite et création des classes en suivant le diagramme de classe crée précedement.		
04.mai	18	0.50	Documentation	Création du diagrame de scéquence initiale.		
04.mai	18	1.50	Documentation	Création du diagramme de classe, ajout de la classe PlanetaryCelestialBody, planet, moon et asteroid.		
04.mai	18	0.50	Analyse	Creation du sprint 1, ajout des stories, création des tâches et des tests.		
04.mai	18	0.40	Analyse	Emails sur la planification initiale ainsi que sur mon absence de 12 mai.		
04.mai	18	0.25	Analyse	Modification des erreurs de dates de la planification initiale, suite à l'e-mail de Monsieur Sahli.	Cette tâche as été effectuée en dehors du temps de travail, sous nécésité d'un envoit de document important.	

04.mai	18	0.50	Analyse	Création du github et de l'icescrum et des dossiers.	
04.mai	18	1.50	Analyse	finalisation de laplanification initiale, création des email d'envoit sur la planification initiale et création d'un e-mail à Monsieur Benzonana questionant différents points du projet.	
02.mai	18	2.25	Analyse	Création de la planification initiale, je suis allé dans les détails de la planification en expliquant le détails d'une semaine type en plus d'un diagrame de gantt et d'une liste des points.	
02.mai	18	0.50	Meeting	Rendez-vous avec Monsieur Montemayor Ernesto afin de discuter du cahier des charges et de certains points sur ce dernier. Nous avons notamment abordé les points relatifs aux rendus et de présentation.	
02.mai	18	0.33	Analyse	Récupération du cahier des charges, lecture et annotation de cette dernière.	