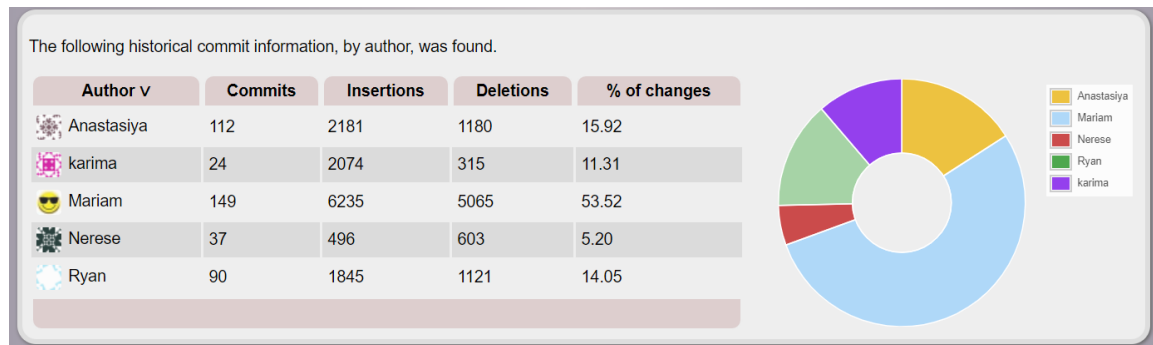
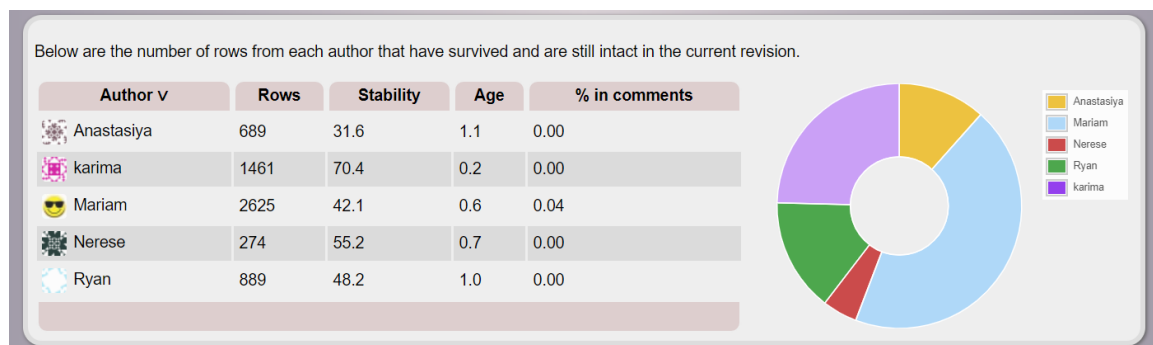


Commit : 9241bafbda67835c25838f833298fa3e44713c98



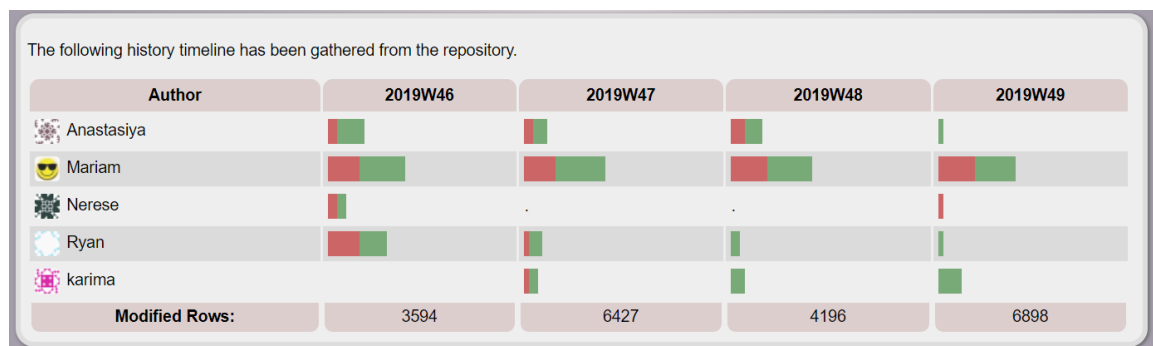
On remarque que Mariam a un grand pourcentage de changement. Elle s'est concentrée sur le refactor du code au tout début du sprint et à faire les merges importants. Par la suite, elle s'est occupée des outils de plume et aérosol. Elle a aussi implémenté le sceau de peinture avec Karima. Quant à Karima, elle s'est concentrée sur la logique du sceau de peinture au début du sprint, mais sans l'implémenter au complet. Par la suite, elle s'est concentrée sur les nouveaux tests à faire ainsi que sur la correction d'anciens tests. Carlens et Ryan ont travaillé ensemble sur le déplacement d'une sélection et la redimension d'une sélection. De son côté, Carlens a travaillé sur les tests et sur le Undo/Redo des nouveaux éléments. Ryan de son côté a finalisé les éléments restants dans base de données et il a fait magnétisme. Anastasiya, quant à elle, a travaillé sur la rotation d'une sélection, sur l'ajout des nouveaux shortcuts, sur les bugs dans la sélection et le copy/paste. Finalement, tout le monde a contribué sur l'amélioration du UX. De plus, on remarque que Mariam et Anastasiya ont tendance à faire de petits commits. Alors que Karima et Carlens ont plutôt tendance à faire peu de commits avec beaucoup de fichiers, mais en s'assurant que tout est fonctionnel avant. Ryan se retrouve entre les 2 extrémités.

Comparaison avec Sprint 3 : Notre stratégie pour les sprints était de faire plus de commits, mais avec de petites modifications. Lors du sprint 3, il y avait une amélioration. Lors de ce sprint, Karima a un peu descendu. Carlens n'en a pas beaucoup, car il a travaillé avec Ryan. Alors que pour Ryan, Anastasiya et Mariam, il y a une nette amélioration.



Puisque Carlens et Ryan travaillaient ensemble, Carlens a moins de lignes. Ryan et Anastasiya ont un nombre de lignes inférieurs à Mariam et Karima, car ils se sont occupés à corriger d'anciens bugs. De plus, ils travaillaient sur les outils de sélection et cela demande du temps à comprendre la logique et de trouver une bonne façon de l'implémenter de la façon la plus optimale. Karima s'est beaucoup occupée des tests et cela créait de nouveaux fichiers sous son nom. Mariam s'est occupée du sceau de peinture qui a pris beaucoup de lignes. En somme, puisque les requis du sprint 4 étaient très reliés à ce qui étaient déjà fait pendant les autres sprints, nous étions obligés de travailler ensemble pour s'assurer que notre logique était bonne. De plus, il fallait faire de lien avec le UX et pour s'assurer de bien les faire, on demandait entre nous.

Comparaison avec Sprint 3 : Bien qu'on ait travaillé en équipe, cela ne veut pas dire que certaines personnes ont travaillé moins. On peut voir, par exemple, que Carlens a moins écrit de lignes en comparaison avec le sprint 3, mais son facteur de contribution reste pareil. En effet, il aidait sans relâche Ryan à comprendre la logique du code déjà écrit et de trouver une bonne manière de faire les liens avec les nouvelles implémentations. Aussi, par exemple, pour faire les bons liens avec le UX, Anastasiya et Mariam travaillent ensemble pour être sûr de ne pas commettre d'erreurs.



On remarque que Mariam, Anastasiya et Ryan sont restés stables et ont travaillé chaque semaine. Karima s'est beaucoup concentrée sur la logique du sceau de peinture sans implémenter la première semaine et par la suite, elle avait commencé à corriger les anciens tests et d'écrire les nouveaux tests pour ce sprint. Puisque Carlens a travaillé avec Ryan, il n'a pas de commit sous son nom pendant deux semaines. Tout de même, il travaillait beaucoup avec Ryan.

Comparaison avec Sprint 3 : On remarque, qu'au sprint 3, tout le monde était beaucoup plus stable. Cela est, encore une fois, compréhensible, car nous étions souvent à travailler ensemble. De plus, dans le cas où une personne n'implémentait pas, elle aidait à trouver la logique ou à trouver les erreurs.