

Carnet de laboratoire

Sujet : Jeu d'échec avec brouillard de guerre

Florian Bueno

Décembre 2021 - Février 2022

1 Introduction

Ce présent carnet de bord vise à décrire les opérations que j'ai menées au cours de ce projet.

Tâches effectuées individuellement :

- création de compte (avec conditions de création) ;
- authentification d'un utilisateur ;
- gestion de l'identité du joueur connecté ;
- déconnexion d'un utilisateur ;
- sélection des parties à regarder ;
- sélection des parties à continuer ;
- sélection des joueurs à défier.

Fichiers codés :

- log.js ;
- choixPartie.js ;
- choixObservation.js ;
- outils.js ;
- index.js ;
- register.json.php ;
- partie.json.php.

Fichiers codés et/ou retouchés en partie :

- auth.json.php (avec Kévin) ;
- log.html (avec Kévin) ;
- style.css (avec Kévin) ;
- tous les fichiers .html (boutons de connexion et déconnexion et quelques modifications orthographiques).

2 Opérations menées

(Le remplissage de ce présent carnet de laboratoire a été réalisé tout le long de ce projet et est compris dans la durée de chacune des séances.)

13/12/21 (matin)

Première approche du sujet : début d'un travail de compréhension du sujet, lecture de la documentation, échanges de questions avec le professeur en charge du sujet, début de brain storming sur le sujet afin de diviser les différentes tâches à effectuer

13/12/21 (après-midi)

Suite du brain storming, attribution de tâches pour chaque membre de l'équipe, mise en place des plateformes de travail (Framapad, github), compréhension du fonctionnement de github (création de branche, enregistrement des modifications, se mettre à jour, merge...), installation des bonnes versions des logiciels

14/12/21 (matin)

Début de création des bases de données en lien avec les utilisateurs du jeu d'échec (réflexion sur les champs à créer), réflexion sur la méthode à utiliser pour permettre à un utilisateur de se connecter ou de s'inscrire, début de rédaction du code de création de compte (bouton_regis - log.js)

14/12/21 (après-midi)

Choix des conditions de création de compte (pseudo unique, mot de passe supérieur à 3 caractères), poursuite de rédaction du code de création de compte (register.json.php), tests de fonctionnement du bouton et du bon fonctionnement des erreurs de création de compte, début de rédaction du code lié à la connexion (bouton_login - log.js, auth.json.php), travail d'identification d'un problème de fonctionnement des fetchs

17/12/21

Identification et résolution du problème de fonctionnement des fetchs, poursuite et fin de rédaction du code lié à la connexion d'un utilisateur (bouton_login - log.js, auth.json.php), tests sur les deux boutons créés (de création de compte et de connexion)

23/12/21

Derniers tests de fonctionnement des boutons de création de compte et d'identification et dernières corrections par rapport aux notations des autres membres de l'équipe, attribution de nouvelles tâches, travail de compréhension de la méthode à adopter, début de rédaction du code de sélection des parties à regarder (observer - choixPartie.js)

29/12/21

Suite de rédaction du code de sélection des parties à regarder et tests, début de rédaction du code de sélection des parties à continuer (charger_partie - choixPartie.js), début de rédaction du code de sélection des joueurs à défier (new_partie - choixPartie.js)

11/01/22

Merge, correction des problèmes en lien avec le merge, poursuite de rédaction du code de sélection des joueurs à défier (new_partie - choixPartie.js), réflexion sur la méthode de mise en page des informations (tableau ou liste, déroulant ou non)

23/01/22

Remise en forme du code de sélection des parties à regarder, à continuer, des joueurs à défier (choixPartie.js), réflexion sur la conservation du pseudo d'un utilisateur après sa connexion côté client

24/01/22

Poursuite du travail de remise en forme du code de sélection des parties à regarder, à continuer, des joueurs à défier (choixPartie.js), mise en place de solution pour la conservation du pseudo d'un utilisateur après sa connexion côté client

12/02/22

Ajout et test d'un champ de recherche pour défier un joueur précis (liste_partie - choixPartie.js).

19/02/22

Réflexion sur la gestion de la connexion et déconnexion dans le jeu. Début de réflexion sur l'implémentation de ces modifications.

21/02/22

Correction dans style.css pour mieux mettre en évidence les erreurs de connexion ou de création de compte, correction des fautes d'orthographe dans les html. Changements des boutons dans la page d'accueil index.html (ils renvoient tous vers la page de connexion). Stockage du pseudo coté client par l'APIWebStorage. Cela permet de conserver le pseudo du joueur connecté entre les pages. Début des modifications sur les autres .js et .html pour utiliser le pseudo stocké. Apparition d'un problème lors de la connexion d'un joueur (la page de connexion se recharge sans se connecter), tentative de résolution.

22/02/22

Résolution du problème lors de la connexion d'un joueur. Gestion de la déconnexion d'un joueur (sur toutes les pages .html).

23/02/22

Mise au propre du code de gestion de connexion et de déconnexion (log.js). Mise en place des boutons pour accéder aux tableaux de sélection des parties à continuer ou des joueurs à défier (choixPartie.js).

24/02/22

Poursuite mise en place des boutons pour accéder aux tableaux de sélection des parties à continuer ou des joueurs à défier (choixPartie.js) et début de mise en place des boutons pour accéder aux tableaux de parties à observer depuis un nouveau fichier : choixObservation.js).

25/02/22

Merge, ajout d'une condition de création sur la longueur du pseudo (bouton_regis - log.js), mise en forme .css et ajout de commentaires dans le code.

26/02/22

Création des fichiers outils.js et index.js pour la gestion de la connexion ou deconnexion sur les pages HTML. Permet une meilleure gestion et ferme certaines fonctionnalités si le joueur est déconnecté.

27/02/22

Dernier ajustements au niveau du code de choix d'observation et de rediffusion des parties, ajouts de commentaires dans le code et derniers ajustements css.