

Tablut

Journal de travail: Herzig Melvyn

Date	Tâche	Durée	Commentaires
29.01.2018	Création du document de spécification de départ.	1h 30min	Le programme développé portera sur le jeu du "Tablut".
30.01.2018	Création du dépôt, mise en place des documents .	1h	
30.01.2018	Plannification.	30min	
01.02.2018	Plannification.	2h 30	
01.02.2018	Création des use-cases.	2h 45min	
02.02.2018	Création des use-cases.	1h 15min	
02.02.2018	Création des scénarii.	15 min	
05.02.2018	Création des scénarii.	1h 30min	
06.02.2018	Création des scénarii.	1h 30min	
08.02.2018	Création des scénarii.	30min	
08.02.2018	Création de maquettes.	4h	
08.02.2018	Création du MCD - MLD.	1h	
09.02.2018	Rédaction Introduction/analyse.	1h30	La partie analyse n'est pas encore terminée.
12.02.2018	Documentation, création de la solution.	45 min	
12.02.2018	Création script base de données.	45 min	
13.02.2018	Création UI accueil	1h 30 min	
15.02.2018	Création UI de création de profils. Implémentation création de profils.	5h 15min	Tout a été implémenté correctement sauf la recherche de doublon.
16.02.2018	Implémentation création de profils.	30 min	Permet de savoir si un profil existe déjà, si la syntaxe du nom est correct ou si le serveur de base de données est allumé.
16.02.2018	Création UI gestion de profils.	1h	
26.02.2018	Implémentation gestion de profils.	1h30	En cours.
27.02.2018	Implémentation gestion de profils.	1h30	En cours.
01.03.2018	Implémentation gestion de profils.	4h	Gestion de profils fonctionnelle avec messages d'erreurs en cas de mauvaises manipulations.
01.03.2018	Création UI Sélection des joueurs.	15 min	
01.03.2018	Implémentation sélection des joueurs .	1h	En cours, les listes déroulantes se remplissent. Il faut encore ajouter une erreur si deux même profils sont choisis
02.03.2018	Fin Implémentation sélection des joueurs.	30 min	Les joueurs doivent être sélectionnés pour lancer une partie. Doublon impossible.
02.03.2018	Prototype de remplissage de grille.	1h	Un table layout panel a été placé au dessus du dessin du plateau, de ce fait il sera possible de placer les pions en fonctions d'une ligne et d'une colonne.
05.03.2018	Ajout des pièces sur le plateau. Considération des futures classes à ajouter.	1h30	Une classe Square, héritée de picture box a été créée. Elle inclut une énumération personnalisée.
06.03.2018	Ajout des classes "Game" et "Joueur". De plus, les cases ont désormais un type.	1h30	Les type défini si la case est occupée ou non et par qui.
08.03.2018	Ajout des déplacements, de l'élimination des pièces et des conditions de victoire.	5h15	Les conditions de victoire n'ont pas encore pu être testées.
09.03.2018	Ajout de l'écran de fin.	1h30	Le formulaire de "Game_Error" a été retiré, le jeu est désormais fonctionnel. Il ne reste qu'a revoir le code et créer un utilisateur spécial pour la base de données.

12.03.2018	Création d'un utilisateur pour la base de donnée. Correctif du pion roi. Recherche de méthodes d'exécution du script sql pour les futurs utilisateurs. Révision du code et des commentaires.	1h30	Nous n'utilisons plus root pour des questions de 'bonnes pratiques'. Le roi ne permettait pas d'éliminer des attaquants. Les utilisateurs n'utiliseront pas WAMP (comme nous). Il est possible de lancer un script via l'invite de commande Windows. Révision de la classe DB_Connect.cs, Exception_Invalid_Name.cs.
13.03.2018	Révision du code de form_Confirmation.cs. Import des ressources.	1h30	Les ressources sont désormais intégrées au programme et non liées.
15.03.2018	Révision du code .	2h45	Les commentaires ont été revus, une énumération a été ajoutée pour simplifier la compréhension.
15.03.2018	Renommage des contrôles, ajout d'un formulaire avant les statistiques en fin de partie. Essais de musique d'ambiance.	2h30	Ce formulaire permet de pouvoir observer l'état final du plateau. Les musiques d'ambiance n'ont pas encore pu être implémentées.
16.03.2018	Tests de création d'un installeur dans un programme parallèle de test et test d'ajout de musiques d'arrière plan.	1h30	L'installeur installe toutes les dépendances. Reste à ajouter les modifications sur le projet de base.
19.03.2018	Ajout musiques d'ambiance et ajout du "Setup project".	1h30	Le setup project permet la création d'un installeur.
20.03.2018	Tests.	1h	
22.03.2018	Tests.	5h15	
23.03.2018	Tests.	1h30	Les tests sont terminés, rien à signaler.
26.03.2018	Documentation du code. Diagramme de classes.	1h30	Génération de la documentation du code. Début de réalisation du diagramme de classe.
27.03.2018	Diagrammes de classes.	1h30	Plusieurs diagrammes sont créés pour d'ailleurs raison de mise en page.
29.03.2018	Création d'images pour la documentation.	1h30	Images des diagrammes de classe et des maquettes.
29.03.2018	Ajustement d'une règle d'élimination.	40 minutes	Le roi ne pouvait pas être éliminé si adjacent au trône. Pourtant il est expliqué explicitement qu'il est possible. Cependant les règles sont approximatives, il y a donc des moyens pour ne pas être éliminé (laisser un pion dans un coin p.ex.).
29.03.2018	Rédaction documentation.	4h	
11.04.2018	Rédaction documentation.	2h	
12.04.2018	Rédaction documentation.	2h	
13.04.2018	Rédaction documentation.	2h	
16.04.2018	Ajustements.	1h30	Certaines fenêtres pouvaient être agrandies alors que non. Ajout d'un try catch sur une zone de mise à jour de la base de données. Ajout des sons sur le bouton du volume. Création d'un dossier rendu. Correctif, le roi peut s'auto-éliminer. Relecture de la documentation.
17.04.2018	Relecture de la documentation.	1h30	23/115 pages ont été relues.
19.04.2018	Relecture de la documentation.	2h20	Toutes les pages ont été relues.
19.04.2018	Relecture des commentaires du code.	1h30	Rechargement de la documentation effectuée.
19.06.2018	Ajustements et vérifications.	1h30	Tous les fichiers qui doivent être rendus sont présents.