

Journal de travail: Natanael Lopes Braga

- **DateJMM:DuréeEnMinutes / Tâche** [résumé, remarques, impressions...]

Semaine P16

- 15.06 : 480 / Travail sur le rapport final: analyse, problèmes rencontrés diverses tâches liées au rapport
- 14.06 : 300 / Travail sur le rapport final: conception du PhysicsHelper et PVs
- 12.06 : 180 / Travail sur le rapport final: conception du PhysicsHelper

Semaine P14

- 29.05 : 35 / Réunion de groupe, répartition des tâches pour le rapport final, découpe du contenu

Semaine P13

- 25.05 : 780 / Pair programming avec Nicolas. Découverte d'un bug majeur dans les collisions, senseurs et déplacements (refactoring majeur). Travail en groupe sur le projet (merging de branches et mise en commun). Préparation du rendu.
- 24.05 : 300 / Pair programming avec Nicolas. Travail sur les test et débogages des collisions et senseurs.
- 23.05 : 300 / Travail individuel sur le GameProvider (nouveau système de génération). Pair programming avec Nicolas. Travail sur l'implémentation des collisions et senseurs.
- 22.05 : 45 / Réunion

Semaine P12

- 19.05 : 60 / Pair programming avec Nicolas. Travail sur l'implémentation des collisions.
- 18.05 : 60 / Réunion

Semaine P11

- 08.05: 35 / Réunion de groupe.
- 08.05: 45 / Travail sur le projet. Pair programming avec Nicolas. Résolution d'un problème de deadlock dans le JavaFX Thread.

Semaine P10

- 03.05: 20 / Réunion de groupe. Définition du travail restant pour avoir une version utilisable.
- 01.05: 30 / Feedback des tests API. Travail personnel sur les styles de jeu. Report de la séance à cause de problèmes techniques d'un des membres de l'équipe et peu de progrès.

Semaine P9

- 24.04: 95 / Réunion de groupe. Bilan vacances, définition de la suite, rendu des tests API.

Semaine Relâches

- 21.04: 180 / Travail commun en classe. Définition du fonctionnement du player channel.
- 20.04: 120 / Travail personnel sur les calculs physiques du world manager (matrices).
- 20.04: 240 / Travail commun en classe. Définition des optimisations pour les collisions et les senseurs.
- 19.04: 300 / Travail commun en classe. Choix de la meilleure façon de gérer les collisions. Recherche de problèmes dans les cas extrêmes.
- 18.04: 360 / Travail commun en classe pour définir le fonctionnement du code. Propositions pour la gestion de collisions (grille, matrices, droites).

Semaine P8

- 10.04: 30 / Réunion de groupe. Prévion de travailler les vacances.
- 10.04: 30 / Correction de problèmes de merge.

Semaine P7

- 03.04: 05 / Réunion de groupe annulée, personne n'a de progrès significatifs.
- 03.04: 40 / Travail sur le projet.

Semaine P6

- 27.03: 30 / Réunion de groupe (M.Kilchoer était présent)
- 27.03: 30 / Merge de la branche devGameProvider avec develop, problèmes avec les configurations de git

Semaine P5

- 20.03: 30 / Réunion de groupe
- 20.03: 90 / Travail personnel sur le game provider.

Semaine P4

- 17.03: 15 / Réunion de groupe
- 13.03: 120 / Développement, prise en main de l'API pour le GameProvider, implémentation d'une version naïve du provider.

Semaine P3

- 06.03: 120 / Création rapport du projet en LaTeX + séance de groupe + modifications du rapport

Semaine P2

- 27.02: 75 / Réunion de groupe

Semaine P1

- 24.02: 100 / Lecture de la documentation SimViou, relecture de la donnée du projet et élaboration de questions pour la séance de lundi
- 24.02: 20 / Réunion de groupe
- 20.02: 45 / Réunion, lancement du projet