

Jour	Semaine	Heures	Type	Description	Liens		
03.mai	1	8h30 - 9h00	Analyse	Entretien avec les deux experts pour expliquer le début du projet et son déroulement	-	-	-
03.mai	1	9h00 - 9h30	Documentation	Création de la planification initial et début de son remplissage pour la première semaine	-	-	-
03.mai	1	9h30- 9h35	Documentation	Création du Journal de travail	-	-	-
03.mai	1	9h35- 9h55	Documentation	Remplissage des trois premières tâches du journal de travail	-	-	-
03.mai	1	9h55 - 10h20	Documentation	Suite de la création de la planification initiale en ajoutant les différentes semaines et dates	-	-	-
03.mai	1	10h20 - 11h10	Documentation	Finition de la planification initiale	-	-	-
03.mai	1	11h10 - 11h30	Documentation	Reprise du rapport de projet du pré-TPI et mise à jour des objectifs pour les faire correspondre au nouveau cahier des charges	-	-	-
03.mai	1	11h30 - 12h15	Documentation	Mise a jour de la planification et des difficultés a venir dans le rapport de projet 1.2.1 et 1.2.2	-	-	-
03.mai	1	13h30 - 15h	Implémentation	Recommencer les changements d'architecture que j'avais effectué avant le TPI	-	-	-
03.mai	1	15h15 - 16h00	Implémentation	Recommencer les changements d'architecture que j'avais effectué avant le TPI	-	-	-
04.mai	1	9h50 - 10h45	Analyse	Recherche ce que c'est que Hibernate et qu'est ce qu'un ORM	Lien.	-	-
04.mai	1	10h45 - 11h30	Implémentation	Tentative d'implémentation de Hibernate dans mon projet	Lien.	-	-
04.mai	1	? - ?	Documentation	Documenter l'utilisation d'un ORM et Hibernate	-	-	-
04.mai	1	11h30 - 12h15	Analyse	Recherche ce que c'est que Hibernate et qu'est ce qu'un ORM	Lien.	-	-

04.mai	1	13h30 - 16h	Implémentation	Recommencer les changements d'architecture que j'avais effectué avant le TPI une deuxième fois	-	-	-
06.mai	1	8h00 - 9h35	Analyse	Essayer de comprendre comment Hibernate fonctionne	Lien. Inheritance	Lien.	Lien. Join Table
06.mai	1	9h35 - 9h45	Analyse	Session avec Mr. Viret pour discuter du cahier des charges et de Hibernate	-	-	-
06.mai	1	9h50 - 10h45	Implémentation	Restructuration de mon architecture de code sur Eclipse	-	-	-
06.mai	1	10h45 - 12h15	Implémentation	Essayer d'implémenter Hibernate dans mon projet	-	-	-
06.mai	1	13h30 - 17h	Implémentation	Essayer d' implémenter Hibernate dans mon projet en changeant la version de mon Eclipse et en implémentant la base de donnée dans Eclipse	-	-	-
07.mai	1	8h00 - 9h50	Implémentation	Débugger mon environnement de travail du a l'implémentation de Hibernate	-	-	-
07.mai	1	9h50 - 10h45	Implémentation	Changement du databaseManager pour correspondre a Hibernate et a ses annotations	-	-	-
07.mai	1	10h45 - 12h15	Implémentation	Changement des classes Level en Stage et création des relations entre les tables Hibernate	-	-	-
07.mai	1	13h30 - 15h	Documentation	Documenter l'utilisation d'un ORM et Hibernate et préparer mon cahier des charges pour le premier rendu du projet	-	-	-
10.mai	2	08h00 - 9h35	Implémentation	Continuer sur les changements de mon databaseManager et de mon model pour faire fonctionner Hibernate	Lien One To Many	Lien Create Query	-
10.mai	2	9h50 - 10h45	Implémentation	Continuer sur les changements de mon databaseManager et de mon model pour faire fonctionner Hibernate	-	-	-
10.mai	2	10h45 - 12h15	Implémentation	Créer les scripts SQL de la création de la base de donnée et sa suppression	-	-	-

10.mai	2	13h30 - 14h15	Implémentation	Abandonner l'idée des scriptes et changer mon fichier de configuration Hibernate pour générer les tables automatiquement selon les entités mappées.	Lien Hibernate hbm2ddl	-	-
10.mai	2	14h15 - 15h00	Documentation	Documenter mon changement de stratégie pour ma base de donnée dans le rapport de projet. Chapitre 3.2	-	-	-
11.mai	2	9h50 - 10h30	Implémentation	Finir de changer mon databaseManager pour le faire fonctionner avec Hibernate et tester de faire se connecter et s'enregistrer un user	-	-	-
11.mai	2	10h30 - 11h00	Analyse	Changer les maquettes pour ajouter la nouvelle view d'invocation d'héros	-	-	-
11.mai	2	10h30 - 11h00	Documentation	Intégré les changements de maquette dans la gestion des maquettes Chapitre 2.1.1	-	-	-
11.mai	2	11h00 - 12h15	Documentation	Modifier le MCD et le MLD pour correspondre a Hibernate et ajouter la nouvelle table des raretés des personnes dedans (Rare, Epic, Legendary)	-	-	-
11.mai	2	13h30 - 14h30	Implémentation	Changer le databaseManager pour inclure le nouveau système de rareté sur les personnages et commencé a créer la vue dans le code en implémentant le GuiSummon et le SummonController.	-	-	-
11.mai	2	14h30 - 15h00	Analyse	Créer les nouveaux boutons que l'ajout de l'invocation demande (Un pour invoqué et l'autre pour se déplacer vers la vue Summon).	-	-	-
11.mai	2	15h15 - 16h00	Implémentation	Début de la création du système d'obtention de personnage dans mon SummonController.	-	-	-
17.mai	3	8h00 - 9h00	Documentation	Commenter mon choix pour la création de la base de donnée dans le Chapitre 3.2, ajouter une explication de ce qu'est le fichier de configuration de Hibernate 3.1.2.26 et ajouter l'explication des classes mappées dans le Glossaire.	-	-	-

17.mai	3	9h00 - 9h35	Implémentation	Ajouter les sprites pour les nouveaux persos Guiwi et Xtreme	-	-	-
17.mai	3	9h50 - 10h55	Implémentation	Continuer de créer le système d'obtention de personnage et afficher les sprites des personnages obtenus.	-	-	-
17.mai	3	10h55 - 11h30	Implémentation	Créer l'ajout des personnages obtenus dans la base de données.	-	-	-
17.mai	3	11h30 - 12h15	Implémentation	Finir le système d'obtention de personnage et leur enregistrement dans la base de données.	-	-	-
17.mai	3	13h30 - 14h30	Tests	Essayer de réparer l'exportation de mon projet	-	-	-
17.mai	3	14h30 - 15h00	Analyse	Entretien avec le deuxième expert pour parler de l'état actuel du projet	-	-	-
17.mai	3	15h00 - 16h00	Tests	Essayer de réparer l'exportation de mon projet	-	-	-
18.mai	3	9h50 - 10h30	Tests	Lancer la build de mon projet et le faire tester sur une autre machine (ça fonctionne)	-	-	-
18.mai	3	10h30 - 11h15	Documentation	Mettre à jour le rapport de projet pour le manuel d'utilisation et les archives du projets, ainsi que créer les wikis dans Github.	Lien wiki UserGuide	Lien wiki ExportationProcess	-
18.mai	3	11h15 - 12h15	Documentation	Ajouter les tests effectués par des externes dans mon rapport de projet et spécifiant les personnes, leurs machines et le résultat de leur test. 3.3.2.1	-	-	-
18.mai	3	13h30 - 15h00	Implémentation	Commencer à débbugger la view "Characters" pour préparer le terrain au système d'équipement qu'il y aura dans cette vue	-	-	-
18.mai	3	15h00 - 15h05	Documentation	Changement de la maquette "Characters" pour introduire les multiple personnage et la changer dans la documentation	-	-	-

18.mai	3	15h20 - 16h05	Documentation	Créer une section pour la convention de nommage dans le rapport de projet et pourquoi j'utilise certaine convention de nommage	Lien convention de nommage Java	-	-
20.mai	3	8h00 - 8h45	Documentation	Essayer de débbugger la view Character pour préparer l'arrivée des équipements	-	-	-
20.mai	3	9h20 - 9h35	Analyse	Entretien avec le chef de projet sur l'avancement de mon projet, regarder quelques bugs et définir ce qu'il me reste a faire	-	-	-
20.mai	3	9h50 - 11h00	Implémentation	Essayer de débbugger la view Adventure pour préparer a la fin des combats	-	-	-
20.mai	3	11h00 - 12h15	Implémentation	Essayer de débbugger la view Adventure pour préparer a la fin des combats	-	-	-
20.mai	3	13h30 - 17h00	Implémentation	Essayer de débbugger la view Adventure pour préparer a la fin des combats	-	-	-
21.mai	3	08h00 - 9h35	Implémentation	Essayer de débbugger les combats pour que les personnages puissent s'affronter et donc finir le combat	-	-	-
21.mai	3	9h50 - 12h15	Implémentation	Essayer de débbugger les combats pour que les personnages puissent s'affronter et donc finir le combat	-	-	-
21.mai	3	13h30 - 14h10	Implémentation	Finir de débbugger les combats pour que la vue de fin des combats arrive.	-	-	-
21.mai	3	14h10 - 15h00	Documentation	Préparer mon livrable de la semaine en mettant a jour mon rapport de projet et mon journal de travail.	-	-	-