|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Mathias OBERTI** | | | **Juliette MAUSSION** | | |
| **Date** | **Durée** | **Activité** | **Date** | **Durée** | **Activité** |
| 13/09/2018 | 45 min | Premiere lecture de « Trust, reciprocity and social history » | 20/09/2018 | 1h30 | Lecture de l’article 1 |
| 14/09/2018 | 1H | Lecture terminée | 16/10/2018 | 45 min | Lecture de l’article 1 : fin |
| 30/09/2018 | 1H | Lecture de « influence of trust score and coopérative behavior » | 17/10/2018 | 45min | Lecture de l’article 2 |
| 18/10/2018 | 1H30 | Réunion |  |  |  |
| 19/10/2018 | 2H | Clonage du dépôt git, installation et première familiarisation avec ztree | 18/10/2018 | 45 min | Lecture de l’article 2 |
| 05/11/2018 | 1H15 | Tutoriels ztree et lecture de l’article sur le déroulement des experiences + mini reunion avec Juliette | 18/10/2018 | 1h30 | Réunion |
| 06/11/2018 | 1H | Réunion |  |  |  |
| 07/11/2018 | 2H | Réunion d’éxplication du code avec Juliette | 21/10/2018 | 15 min | Téléchargement de Ztree/Zleaf |
| 08/11/2018 | 1H | Compréhension du code et de l’implémentation de juliette | 29/10/2018 | 1h30 | Premiers tests sur le fonctionnement de ztree |
| 08/11/2018 | 5H | Implémentation  (non terminée) du calcul de réputation et de son affichage. | 29/10/2018 | 45 min | Tutoriel 1 fait (lottery) |
| 25/11/2018 | 2H | Finalisation du code pour avoir un programme 100 % fonctionnel :  - Reglage d’un bug qui bloquait l’éxécution de Trust Game  -Correction du calcul de réputation qui amenait à un affichage erroné. Le score affiché correspondait à sa propre réputation et non celle de son partenaire. | 30/10/2018 | 45min | Actualisation à la nouvelle version de ztree de vinh\_trust\_game\_simulated\_users\_with\_contract.ztt (iterator(i,5).do{ -> for(i,5) { ) et test  Et de 4\_game\_real\_users\_show\_id\_and\_trust.ztt  Persiste un problème de nombre de sujet par treatment |
| 07/12/2018 | 2H | Travail en commun lors de la réunion : réglage du problème qui empêchait de lire sched.txt et ainsi d’affecter les joueurs à leurs binômes de façon équiréparties et aléatoire. Correction de la remise à zéro de l’endowment qui étais remis à zéro entre deux échanges. | 03/11/2018 | 30 min | Maintenant ça marche (magie !) - lecture du déroulement de l‘expérience |
| 07/01/2019 | 2H | Test avec juliette du programme en réseau à l’aide d’un hub. | 04/11/2018 | 6 h | Lecture attentive du déroulement de l’expérience avec comparaison du code en continu, compréhension du code déjà écrit et tentative d’intruduction de la réputation au sein du code |
| 07/01/2019 | 3H | Implémentation de l’ordre aléatoire des jeux généré sous python et parsé par ztree. | 05/11/2018 | 1h | Réunion avec Mathias pour mise en route de ztree ; OpenZleafs, quelques explications |
|  |  |  | 06/11/2018 | 1 h | Réunion |
|  |  |  | 07/11/2018 | 2 h | Explication à Mathias du code, découverte du bon fichier et interrogations sur la lecture de sched.txt et son utilisation |
|  |  |  | 07/11/2018 | 1 h | Remplacement de tous les ID\_GAME etc par REPUTATION\_GAME afin de s’approprier le code, et créations de variables dans ce but |
|  |  |  | 08/11/2018 | 45 min | Rajout de l’input note, actualisation du présent fichier log |
|  |  |  | 15/11/2018 | 2 h | Au premier tour, curr\_period = 2 et pas 1.  Test de trust : gros problème sur simplement la somme finale !  C'est normal : on commence à la période 2. Pourquoi ? Surement parce qu’on n’a pas encore réglé le souci sur le temps -> go faire un tuto. |
|  |  |  | 19/11/2018 | 2 h | Finalement. Le problème de temps était un problème d’affichage de Standard dans les derniers stages. Le fait que ça commence à la période 2 de temps en temps, voire 3, c’est parce que on le lance n’importe comment. Premiers tests pour savoir ce que fait la réputation : elle était mal attribuée à chaque partner, maintenant c’est bon. En revanche, elle est toujours affichée comme 0.5 à la 2e période, et au-delà ça donne un peu n’importe quoi. |