|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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 |
| 16/01/2019 | 3H | Travail avec Juliette pour corriger le calcul en fait défectueux de la réputation.. | 06/11/2018 | 1 h | Réunion |
| 21/01/2019 | 1H30 | MAJ du questionnaire | 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 |
| 22/01/2019 | 1H | Bug fixes sur le questionnaires au niveau de l’affichage | 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 |
| 23/01/2019 | 4H | Travail avec Juliette pour corriger certains oublis de traduction du questionnaire, et surtout faire une session de jeu entière avec relevé des résultats affichés dans un tableur Excel afin de les comparer aux résultats attendus (confiance, réputation, etc) | 08/11/2018 | 45 min | Rajout de l’input note, actualisation du présent fichier log |
| 23/01/2019 | 1H | Rédaction de consignes pour le bon déroulement des sessions d’expérience avec de vrais sujets | 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. |