

1/5

2/5

Séquence 15			Date: mercredi, 15 mai 2024		Aprem
Tâche	Tranche [5min]		Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?	Liens, références, ...	
Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Optimisation	14	1h10min	Correction d'un bug (aucune idée de ce qui créait le bug mais il s'est résolu tout seul)		
Réalisation - Gestion des questions	12	1h	Fin de la gestion des pièces (blocage des lignes et suppression selon la réponse)		
Doc - Journal de travail	2	0h10min	MAJ du journal		
Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Optimisation	4	0h20min	Ajout d'une amélioration (prévisualisation de la prochaine pièce)		
Autre	2	0h10min	Envoi du journal aux experts		
Doc - Rapport	2	0h10min	Ajout de note dans le rapport		
Total tranche	36	3h	Max 36	un peu de retard sur le planning mais des bugs ont été corrigés et le jeu amélioré. Il ne reste plus qu'à faire le game over	
Séquence 14			Date: mercredi, 15 mai 2024		Matin
Tâche	Tranche [5min]		Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?	Liens, références, ...	
Doc - Journal de travail	3	0h15min	Mise à jour du planning (ajout de la séquence 28 dû à une absence dans le projet) + modifications des la page bilan (mise au propre, il y avait des bugs avec cette page)		
Réalisation - Gestion des questions	30	2h30min	Affichage des questions en fonction de leur tailles + vérification et suppression des lignes	Utilisation de code Stackoverflow pour laisser une marge d'erreur au joueur lors de sa réponse : https://stackoverflow.com/questions/2344320/comparing-strings-with-tolerance	
Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Optimisation	5	0h25min	Correction du bug où les pièces passent à travers la zone de jeu		
Total tranche	38	3h10min	Max 38		
Séquence 13			Date: lundi, 13 mai 2024		Aprem
Tâche	Tranche [5min]		Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?	Liens, références, ...	
Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Optimisation	12	1h	fin de la correction de la suppression des lignes (OK)		
Réalisation - Gestion des questions	16	1h20min	Gestion de l'affichage des questions depuis la DB		
Doc - Journal de travail	2	0h10min	MAJ du journal		
Total tranche	30	2h30min	Max 30	Léger retard sur le planning mais le projet avance bien	
Séquence 12			Date: lundi, 13 mai 2024		Matin
Tâche	Tranche [5min]		Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?	Liens, références, ...	
Doc - Rapport	2	0h10min	modifications du rapport et ajout des légendes		
Autre	2	0h10min	discussion avec la CDP		
Autre	3	0h15min	Visite du 2ème expert (Monsieur Borboën)		
Réalisation - Gestion des pièces	26	2h10min	Gestion de la destruction des lignes		
Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Optimisation	17	1h25min	Correction de la destruction des lignes		
Total tranche	50	4h10min	Max 50		
Séquence 11			Date: mercredi, 8 mai 2024		Aprem
Tâche	Tranche [5min]		Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?	Liens, références, ...	
Doc - Rapport	10	0h50min	Ajout dans le rapport, avancement de la partie analyse et conception		
Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Optimisation	15	1h15min	Ajout de commentaire dans le code		
Doc - Journal de travail	2	0h10min	MAJ du JRNLTRV		
Réalisation - Gestion des pièces	13	1h5min	Gestion de la complétion des lignes		
Total tranche	40	3h20min	Max 40	Bon avancement sur le rapport, première mise au propre	

Séquence 10			Date: mercredi, 8 mai 2024		Matin
Tâche	Tranche [5min]		Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?	Liens, références, ...	
Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Optimisation	2	0h10min	Correction de bug concernant la vitesse de descente des tetriminos		
Autre	1	0h5min	Mail à Monsieur Barboën		
Doc - Rapport	37	3h5min	Ajout dans le rapport, avancement de la partie analyse et conception ainsi que du début du rapport (résumer)		
Total tranche	40	3h20min	Max 40		
Séquence 9			Date: lundi, 6 mai 2024		Aprém
Tâche	Tranche [5min]		Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?	Liens, références, ...	
Doc - Journal de travail	2	0h10min	MAJ du JRNLTRV		
Autre	3	0h15min	Discussion avec la CDP + aide de sa part pour de la logique sur le code (collision des tetriminos)		
Réalisation - Gestion des pièces	25	2h5min	Collision des pièces		
Total tranche	30	2h30min	Max 30	Légère avance, bonne collision des pièces même si il reste quelques bugs	
Séquence 8			Date: lundi, 6 mai 2024		Matin
Tâche	Tranche [5min]		Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?	Liens, références, ...	
Réalisation - Gestion des pièces	49	4h5min	Gestion des collisions + réécriture du code qui affiche les pièces		
Doc - Rapport	1	0h5min	Ajout d'un screen dans le rapport		
Total tranche	50	4h10min	Max 50	Légère avance, plus grand-chose à faire pour la collisions. Réécriture de code permettant un bon déroulement des déplacements	
Séquence 7			Date: vendredi, 3 mai 2024		Aprém
Tâche	Tranche [5min]		Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?	Liens, références, ...	
Doc - Journal de travail	2	0h10min	MAJ du JRNLTRV		
Réalisation - Gestion des pièces	13	1h5min	Déplacement des pièces fonctionnel + rotation		
Réalisation - Gestion des pièces	19	1h35min	Gestion des collisions	https://stackoverflow.com/questions/68265841/c-sharp-override-with-different-child-parameters-same-parent	
Autre	3	0h15min	Consultation d'un lien Stackoverflow pour l'héritage de méthode à override depuis l'enfant		
Doc - Rapport	2	0h10min	Discussion avec la CDP pour voir l'avancement		
Autre	1	0h5min	Ajout de notes dans le rapport		
			Envoi aux experts des documents		
Total tranche	40	3h20min	Max 40	Un peu d'avance malgré certains bugs encore présents	
Séquence 6			Date: vendredi, 3 mai 2024		Matin
Tâche	Tranche [5min]		Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?	Liens, références, ...	
Doc - Journal de travail	1	0h5min	Ajout de notes dans le rapport		
Réalisation - Création de l'interface du jeu	4	0h20min	finition de la création de l'interface + ajustements		
Réalisation - Gestion des pièces	45	3h45min	Création et apparition des pièces, mouvement vertical et horizontal, gestion des touches selon sélection dans les options.		
Total tranche	50	4h10min	Max 50		
Séquence 5			Date: jeudi, 2 mai 2024		Aprém
Tâche	Tranche [5min]		Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?	Liens, références, ...	
Réalisation - Création du Menu	13	1h5min	Fin du menu avec les scores + ajout d'éléments visuels sur le menu principal (titre en ascii (avec un site "text to ascii" + pièces tetris comme sur maquette)	https://patorjk.com/software/taag/#p=display&f=Graffiti&t=Type%20Somethin%20new	
Doc - Rapport	6	0h30min	Mise à jour de la partie analyse et conception du rapport + quelques endroits (images, notes dans la partie réalisation)		
Autre	3	0h15min	discussion avec la CDP		
Autre	3	0h15min	recherche d'une musique pour le menu + téléchargement de la musique en .wav	Site de conversion : https://www.youtube.com/watch?v=7TqGVx1Xvs	
Réalisation - Gestion de la DB	4	0h20min	Création d'une dizaine de questions (3 de chaque difficulté)		
Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Optimisation	5	0h25min	Correction de la gestion des paramètres. Stockage et récupération de ceux-ci (ils n'étaient pas récupérés correctement)		
Réalisation - Création de l'interface du jeu	6	0h30min	Création du GameManager et de la grille Tetris		
Total tranche	40	3h20min	Max 40	En avance, retard de mercredi complètement rattraper + ajout d'une fonctionnalité en plus non demandée	
Séquence 4			Date: mercredi, 1 mai 2024		Aprém
Tâche	Tranche [5min]		Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?	Liens, références, ...	

[illegible]