Rapatriement Réal	isé	Ajoui	Sequence	1	l séqu	ven	nce	dure	ıre <b>5</b>	i heu	ures	: !									ŗ	a	utom	e et so atique planif	emen	omplém it on)	nent so	nt ajout	rés		ļ
Séquence	28																		ate:	jeu	di, 3	30	ma	202	24				Α	prer	n
Tâche	Tranche [5min]					Ex	xpli	licat	ition	ns: q	qu'es	t-ce	qui se	e fait	et co	omme	nt ?			Lien	s, ré	fér	enc	es,							
Total tranche	0	0h	Max 40																												
Séquence	27																		ate:	mei	rcre	edi	, 29	ma	i 20	24			Α	prer	n
Tâche	Tranche [5min]					Ex	xpli	licat	ition	ns: q	qu'es	t-ce	qui se	e fait	et co	mme	nt ?			Lien	s, ré	fér	enc	es,							
Doc - Mise au propre Doc - Rapport	12 28	1h 2h20min	Mise en page di Avancement do				rt											 	 												
Total tranche	40	3h20min	Max 40																	Le	rapp	oort ainsi	est p que	resqi la re	ue fir lectu	ni, il ne ure et u	reste un peu	plus qı de mi	u'un so se en f	us-ch orme	apitre
Séquence	26																		ate:	mei	rcre	edi	, 29	mo	i 20	)24		T	٨	۸atir	1
Tâche	Tranche [5min]					Ex	xpli	licat	ition	ns: q	qu'es	t-ce	qui se	e fait	et co	mme	nt ?			Lien	s, ré	fér	enc	es,							
Autre Doc - Rapport	1 33	0h5min 2h45min	Organisation du Avancement do			pport	rt																								
Doc - Mise au propre	6	0h30min	Mise en page d															 	 												
Total tranche	40	3h20min	Max 40																												
Séquence	25																		ate:	lunc	di, 2	27 1	mai	202	24			Т	A	prer	n
Tâche	Tranche [5min]					Ex	xpli	licat	ition	ns: q	qu'es	t-ce	qui se	e fait	et co	mme	nt ?			Lien	s, ré	fér	enc	es,							
Autre Doc - Rapport	3 23	0h15min 1h55min	Disscussion avec Avancement do				rt											 	 												
Total tranche	26	2h10min	Max 26																	réa	Ava Ilisati	nce ion.	men II do	t moy	yen. er ei	La cor ncore fai	une di	n est fi xaine	nie, pl de sou	us que s-cha	la pitre à
Séquence	24																		 ate:	lunc	di, 2	27 1	mai	202	24			Т	٨	۸atir	1
Tâche	Tranche [5min]					Ex	xpli	licat	ıtior	ns: q	qu'es	t-ce	qui se	e fait	et co	omme	nt ?			Lien	s, ré	fér	enc	es,							
Doc - Rapport Doc - Relecture	43 3	3h35min 0h15min	Avancement do Relecture de ce					oncl	clusic	on et	et réa	alisatio	ion)					 	 												
		0111011111																 	 												
																		 	 	ļ											
																		 	 	ļ											
Total tranche	46	3h50min	Max 46																												
Séquence	23																		ate:	ven	ndre	edi	. 24	ma	i 20	24		T	А	prer	n
Tâche	Tranche [5min]					Ex	xpli	licat	ition	ns: q	qu'es	t-ce	qui se	e fait	et co	mme	nt ?			Lien	s, ré	fér	enc	es,							
Doc - Journal de travail	[əmin]	0h5min	Maj du Journal	lc																											
Doc - Rapport Autre	27 4	2h15min 0h20min	Avancement do Discussion avec			port	rt (ré	éalisc	satio	n)								 	 	ļ											
Autre	2	0h10min	Envoi des docur			ıx exp	xperl	rts										 	 	ļ											
																		 	 	ļ											
			Max 34															 	 	Bon (	avar	nce	meni	dan	le r	apport	l ll res	e enc	ore be	acour	o à fai
Total tranche	34	2h50min																							mo	ais ça	avanc	е.			
Séquence	22																		ate:	ven	dre	edi	24	ma	i 20	24			٨	۸atir	1
Tâche	Tranche [5min]										qu'es	t-ce	qui se	e fait	et co	mme	nt ?			Lien	s, ré	fér	enc	es,							
Doc - Rapport Doc - Relecture	38 6	3h10min 0h30min	Avancement do Relecture de ce	dans I ce qui	le rap i a été	port é fait	rt (ré ait hie	éalisc ier	satio	n)								 	 	<u> </u>											
																		 	 	<u> </u>											
Total tranche	44	3h40min	Max 44																												

Séquence	21		Date:	jeudi, 23 mai 2024 Aprem
Tâche	Tranche [5min]		Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?	Liens, références,
Doc - Relecture Doc - Rapport	5 33	0h25min 2h45min	Relecture de ce qui a été fait hier Avancement dans le rapport (principalement dans la réalisation)	
		2.110.1111		
Total tranche	38	3h10min	Max 38	J'ai pu structuré et bien préparé ce que j'allais écrire dans la réalisation. Il faut peut-être ordonné un peu mieux certains chapitres
Séquence	20		Date:	mercredi, 22 mai 2024 Aprem
Tâche	Tranche [5min]		Explications: qu'est-ce qui se fait et comment?	Liens, références,
Doc - Rapport	36	3h	Avancement dans le rapport (fin de conception, tests, début réalisation)	
			Max 36	Quelques corrections de bugs et petits ajouts. Le jeu est plus
Total tranche	36	3h	MUX 30	propre comme ça. Le rapport avance mais il reste beaucoup faire.
Séquence	19		Date:	mercredi, 22 mai 2024 Matin
Tâche	Tranche [5min]		Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?	Liens, références,
Réalisation - Correction de		OLOS :	Correction des timeouts lié à la DB (créait une pause lors d'un appel à la DB comme lors du lancement du jeu ou de l'application ou de l'affichage des scores)	
bugs/Amélioration/Opt imisation	5	0h25min		
Autre	3	0h15min	Récpération des scripts (MPD de la DB) (1 script pour la création et 1 pour le remplissage de données)	
Autre Réalisation - Tests	3	0h5min 0h15min	Organisation de la journée Vérification de l'application après retour de test de la CDP	
Doc - Rapport Doc - Relecture	18 4	1h30min 0h20min	Avancement dans le rapport Relecture du rapport sur ce qui a été fait pour l'instant	
Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Opt	6	0h30min	Optimisation et ajout de la touche escape pour quitter le jeu et revenir au menu principal	
imisation				
Total tranche	40	3h20min	Max 40	
Séquence	18		Date:	vendredi, 17 mai 2024 Aprem
Tâche	Tranche			11(16
Tuche	[5min]		Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?	Liens, références,
Autre Autre		0h20min 0h10min	Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?  Discussion avec la CDP.  Ajout de commentaires dans le code + Création des dossiers pour les classes.	Liens, references,
Autre Autre Doc - Journal de travail	[5min] 4 2 2	0h10min 0h10min	Discussion avec la CDP Ajout de commentaires dans le code + Création des dossiers pour les classes Maj du journal	Liens, reterences,
Autre Autre Doc - Journal de travail Doc - Rapport Réalisation - Correction de	[5min] 4 2 2 14	Oh10min Oh10min 1h10min	Discussion avec la CDP Ajout de commentaires dans le code + Création des dossiers pour les classes	Liens, reterences,
Autre Autre Doc - Journal de travail Doc - Repport Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Opt imisation	[5min] 4 2 2	0h10min 0h10min	Discussion avec la CDP  Ajout de commentaires dans le code + Création des dossiers pour les classes Maj du journal  Avancement dans le rapport  Correction avec le bloquage des lignes	Lens, reterences,
Autre Autre Doc - Journal de trayail Doc - Rapport Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Opt imisation Réalisation - Correction de	[5min] 4 2 2 14	Oh10min Oh10min 1h10min	Discussion avec la CDP. Ajout de commentaires dans le code + Création des dossiers pour les classes Maj du journal  Avancement dans le rapport	Liens, reterences,
Autre Autre Doc - Journal de travail Doc - Rapport Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Opt imisation - Correction Réalisation - Correction	[5min] 4 2 2 14	Oh10min Oh10min 1h10min Oh55min Oh30min	Discussion avec la CDP. Ajout de commentaires dans le code + Création des dossiers pour les classes Maj du journal Avancement dans le rapport Correction avec le bloquage des lignes  Gestion du jeu si la DB n'est pas accessible (le jeu n'a pas les questions et le joueur est averti avant de lancer une partie)	Liens, references,
Autre Autre Doc - Journal de trayail Doc - Rapport Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Opt imisation Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Opt imisation Autre	[5min]     4     2     2     14     11     6	Oh10min Oh10min Ih10min Oh55min Oh30min Oh5min	Discussion avec la CDP  Ajout de commentaires dans le code + Création des dossiers pour les classes  Mai du journal  Avancement dans le rapport  Correction avec le bloquage des lignes  Gestion du jeu si la DB n'est pas accessible (le jeu n'a pas les questions et le joueur est averti avant de	
Autre Autre Doc - Journal de frayail Doc - Ropport Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Opt imisation de bugs/Amélioration/Opt junisation	[5min] 4 2 2 14	Oh10min Oh10min 1h10min Oh55min Oh30min	Discussion avec la CDP  Ajout de commentaires dans le code + Création des dossiers pour les classes  Maj du journaire  Avancement dans le rapport  Correction avec le bloquage des lignes  Gestion du jeu si la DB n'est pas accessible (le jeu n'a pas les questions et le joueur est averti avant de lancer une partie)  Envoi des documents aux experts	Content d'avoir fini le jeu. Des améliorations sont possibles. Poassez avancer dans le rapport selon moi. À faire mercredi
Autre Autre Doc - Journal de trayail Doc - Rapport Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Opt imisation Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Opt imisation Autre	[5min]     4     2     2     14     11     6	Oh10min Oh10min Ih10min Oh55min Oh30min Oh5min	Discussion avec la CDP. Ajout de commentaires dans le code + Création des dossiers pour les classes Maj du journal Avancement dans le rapport Correction avec le bloquage des lignes  Gestion du jeu si la DB n'est pas accessible (le jeu n'a pas les questions et le joueur est averti avant de lancer une partie)  Envoi des documents aux experts  Max 40	Content d'avoir fini le jeu. Des améliorations sont possibles. Pc
Autre Autre Doc - Journal de froyail Doc - Rapport Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Opt imisation Ge bugs/Amélioration/Opt imisation Autre  Total tranche	[5min] 4 2 2 14 11 6 11 40	Oh10min Oh10min Ih10min Oh55min Oh30min Oh5min	Discussion avec la CDP. Ajout de commentaires dans le code + Création des dossiers pour les classes Maj du journal Avancement dans le rapport Correction avec le bloquage des lignes  Gestion du jeu si la DB n'est pas accessible (le jeu n'a pas les questions et le joueur est averti avant de lancer une partie)  Envoi des documents aux experts  Max 40	Content d'avoir fini le jeu. Des améliorations sont possibles. Po assez avancer dans le rapport selon moi. À faire mercredi
Autre Autre Autre Doc - Journal de Irayail Doc - Ropport Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Opt imisation Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Opt imisation Autre  Total tranche  Séquence Tâche Réalisation - Tests Doc - Rapport	[5min] 4 2 2 14 11 6 11 40 17	Oh10min Oh10min Ih10min Oh55min Oh55min Oh55min 3h20min 3h Oh50min	Discussion avec la CDP. Ajout de commentaires dans le code + Création des dossiers pour les classes May du journal  Avancement dans le rapport Correction avec le bloquage des lignes  Gestion du jeu si la DB n'est pas accessible (le jeu n'a pas les questions et le joueur est averti avant de lancer une partie)  Envoi des documents aux experts  Max 40  Date:  Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?  Réalisation des tests fonctionnels (+ tentative de mise en place de tests unitaires mais inutilies) May du rapport	Content d'avoir fini le jeu. Des améliorations sont possibles. Pa assez avancer dans le rapport selon moi. À faire mercredi vendredi, 17 mai 2024 Matin
Autre Autre Autre Doc - Journal de Itavazil Doc - Rapport Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Opt imisation Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Opt imisation Autre Total tranche  Séquence Tâche Réalisation - Tests	[5min] 4 2 2 14 11 6 1 40  Tranche [5min] 36	Oh10min Oh10min Ih10min Oh55min Oh30min Oh50min 3h20min	Discussion avec ta CDP  Ajout de commentaires dans le code + Création des dossiers pour les classes Mai du journal  Avancement dans le rapport  Correction avec le bloquage des lignes  Gestion du jeu si la DB n'est pas accessible (le jeu n'a pas les questions et le joueur est averti avant de lancer une partie)  Envoi des documents aux experts  Max 40  Date:  Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?  Réalisation des tests fonctionnels (+ tentative de mise en place de tests unitaires mais inutiles)	Content d'avoir fini le jeu. Des améliorations sont possibles. Pa assez avancer dans le rapport selon moi. À faire mercredi vendredi, 17 mai 2024 Matin
Autre Autre Autre Doc - Journal de Irayail Doc - Ropport Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Opt imisation Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Opt imisation Autre  Total tranche  Séquence Tâche Réalisation - Tests Doc - Rapport	[5min] 4 2 2 14 11 6 1 17 Tranche [5min] 36 6	Oh10min Oh10min Ih10min Oh55min Oh55min Oh55min 3h20min 3h Oh50min	Discussion avec la CDP. Ajout de commentaires dans le code + Création des dossiers pour les classes May du journal  Avancement dans le rapport Correction avec le bloquage des lignes  Gestion du jeu si la DB n'est pas accessible (le jeu n'a pas les questions et le joueur est averti avant de lancer une partie)  Envoi des documents aux experts  Max 40  Date:  Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?  Réalisation des tests fonctionnels (+ tentative de mise en place de tests unitaires mais inutilies) May du rapport	Content d'avoir fini le jeu. Des améliorations sont possibles. Pa assez avancer dans le rapport selon moi. À faire mercredi vendredi, 17 mai 2024 Matin
Autre Autre Autre Doc - Journal de Itavazil Doc - Rapport Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Opt imisation Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Opt imisation Autre Total tranche  Séquence Tâche Réalisation - Tests Doc - Rapport Autre	Smin  4	Oh10min Oh10min Ih10min Oh55min Oh30min Oh50min 3h20min 3h Oh30min Oh30min	Discussion avec ta CDP  Ajout de commentaires dans le code + Création des dossiers pour les classes May du journal  Avancement dans le rapport  Correction avec le bloquage des lignes  Gestion du jeu si la DB n'est pas accessible (le jeu n'a pas les questions et le joueur est averti avant de lancer une partie)  Envoi des documents aux experts  Max 40  Date:  Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?  Réalisation des tests fonctionnels (+ tentative de mise en place de tests unitaires mais inutiles) Mej du rapport ajout de commentaires dans le code	Content d'avoir fini le jeu. Des améliorations sont possibles. Pa assez avancer dans le rapport selon moi. À faire mercredi vendredi, 17 mai 2024 Matin
Autre Autre Autre Doc - Journal de Irayail Doc - Ropport Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Opt imisation Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Opt imisation Autre  Total tranche  Séquence Tâche Réalisation - Lests Doc - Ropport Autre  Total tranche	Smin  4	Oh10min Oh10min Ih10min Oh55min Oh55min Oh55min 3h20min 3h Oh50min	Discussion avec to CDP Ajout de commentaires dans le code + Création des dossiers pour les classes Mai du journal Avancement dans le rapport Correction avec le bloquage des lignes  Gestion du jeu si la DB n'est pas accessible (le jeu n'a pas les questions et le joueur est averti avant de lancer une partie)  Envoi des documents aux experts  Max 40  Date:  Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?  Réalisation des tests fonctionnels (+ tentative de mise en place de tests unitaires mais inutiles) Maj du rapport ajout de commentaires dans le code  Max 48	Content d'avoir fini le jeu. Des améliorations sont possibles. Pe assez avancer dans le rapport selon moi. À faire mercredi  vendredi, 17 mai 2024 Matin Liens, références,
Autre Autre Autre Doc - Journal de travail Dos - Rapport Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Opt imisation Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Opt imisation Autre  Total tranche  Séquence Tâche Réalisation - Tests Doc - Rapport Autre  Total tranche	Smin  4	Oh10min Oh10min Ih10min Oh55min Oh30min Oh50min 3h20min 3h Oh30min Oh30min	Discussion avec ta CDP Ajout de commentaires dans le code + Création des dossiers pour les classes Mai du journal Avancement dans le rapport Correction avec le bloquage des lignes  Gestion du jeu si la DB n'est pas accessible (le jeu n'a pas les questions et le joueur est averti avant de lancer une partie)  Envoi des documents aux experts  Max 40  Date:  Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?  Réalisation des tests fonctionnels (+ tentative de mise en place de tests unitaires mais inutilies). Maj du rapport ajout de commentaires dans le code  Max 48  Date:	Content d'avoir fini le jeu. Des améliorations sont possibles. Pr assez avancer dans le rapport selon moi. À faire mercredi vendredi, 17 mai 2024 Matin Liens, références,
Autre Autre Autre Doc - Journal de Irayail Doc - Ropport Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Opt imisation Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Opt imisation Autre  Total tranche  Séquence Tâche Réalisation - Lests Doc - Ropport Autre  Total tranche	Smin  4	Onlomin Onlomin Inlomin OnSmin OnSmin OnSmin OnSmin 3h20min 3h 0n30min 0h30min	Discussion avec to CDP Ajout de commentaires dans le code + Création des dossiers pour les classes Mai du journal Avancement dans le rapport Correction avec le bloquage des lignes  Gestion du jeu si la DB n'est pas accessible (le jeu n'a pas les questions et le joueur est averti avant de lancer une partie)  Envoi des documents aux experts  Max 40  Date:  Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?  Réalisation des tests fonctionnels (+ tentative de mise en place de tests unitaires mais inutiles) Maj du rapport ajout de commentaires dans le code  Max 48	Content d'avoir fini le jeu. Des améliorations sont possibles. Pe assez avancer dans le rapport selon moi. À faire mercredi  vendredi, 17 mai 2024 Matin Liens, références,
Autre Autre Autre Doc - Journal de trayail Doc - Ropport Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Opt imisation Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Opt imisation Autre  Total tranche  Séquence Tâche Réalisation - Lests Doc - Ropport Autre  Total tranche  Séquence Tâche Réalisation - Gestion des pièces Réalisation - Gestion des pièces Réalisation - Gestion	Smin  4	0h10min 1h10min 1h10min 0h55min 0h30min 0h55min 3h20min 3h20min 4h	Discussion avec ta CDP Ajout de commentaires dans le code + Création des dossiers pour les classes Mai du journal Avancement dans le rapport Correction avec le bloquage des lignes  Gestion du jeu si la DB n'est pas accessible (le jeu n'a pas les questions et le joueur est averti avant de lancer une partie)  Envoi des documents aux experts  Max 40  Date:  Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?  Réalisation des tests fonctionnels (+ tentative de mise en place de tests unitaires mais inutiles) Maj du rapport ajout de commentaires dans le code  Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?	Content d'avoir fini le jeu. Des améliorations sont possibles. Pr assez avancer dans le rapport selon moi. À faire mercredi vendredi, 17 mai 2024 Matin Liens, références,
Autre Autre Autre Doc - Journal de Irayail Doc - Rapport Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Opt imisation Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Opt imisation Autre  Total tranche  Séquence Tâche Réalisation - Tests Doc - Rapport Autre  Total tranche  Séquence Tâche Réalisation - Gestion des pièces Réalisation - Gestion des pièces Réalisation - Gestion des guestions Réalisation - Gestion des questions	Smin  4	Onlomin Onlomin Inlomin OnSmin OnSmin OnSmin OnSmin 3h20min 3h 0n30min 0h30min	Discussion avec ta CDP Ajout de commentaires dans le code + Création des dossiers pour les classes Mai du journal Avancement dans le rapport Correction avec le bloquage des lignes  Gestion du jeu si la DB n'est pas accessible (le jeu n'a pas les questions et le joueur est averti avant de lancer une partie)  Envoi des documents aux experts  Max 40  Date:  Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?  Réalisation des tests fonctionnels (+ tentative de mise en place de tests unitaires mais inutilies), maj du rapport, ajout de commentaires dans le code  Max 48  Date:  Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?  Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?  Ajout de la fouche Espace pour faire descendre la pièce directement	Content d'avoir fini le jeu. Des améliorations sont possibles. Pr assez avancer dans le rapport selon moi. À faire mercredi vendredi, 17 mai 2024 Matin Liens, références,
Autre Autre Autre Doc - Journal de Irayail Doc - Rapport Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Opt imisation Autre  Total tranche  Séquence Tâche Réalisation - Tests Doc - Rapport Autre  Total tranche  Séquence Tâche Réalisation - Gestion des puèces Réalisation - Gestion des questions Réalisation - Gestion des guestions Réalisation - Gestion Ges questions Réalisation - Gestion	Smin    4   2   2   14   11   6   1   1   1   1   1   1   1	Onlomin Onlomin Onlomin Onlomin Onsomin Onsomin Onsomin Onsomin Onsomin Onsomin In	Discussion avec ta CDP  Ajout de commentaires dans le code + Création des dossiers pour les classes May du journal  Avancement dans le rapport  Correction avec le blaquage des lignes  Gestion du jeu si la DB n'est pas accessible (le jeu n'a pas les questions et le joueur est averti avant de lancer une partie)  Envoi des documents aux experts  Max 40  Date:  Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?  Réalisation des tests fonctionnels (+ tentative de mise en place de tests unitaires mais inutiles) Maj du rapport ajout de commentaires dans le code  Max 48  Date:  Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?  Ajout de la touche Espace pour foire descendre la pièce directement  Affichage de la question en rouge si la réponse et mauvaise et verte si elle bonne + Gestion du score	Content d'avoir fini le jeu. Des améliorations sont possibles. Pe assez avancer dans le rapport selon moi. À faire mercredi  vendredi, 17 mai 2024 Matin  Liens, références,  jeudi, 16 mai 2024 Aprem  Liens, références,
Autre Autre Autre Doc - Journal de Iravail Doc - Rapport Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Opt imisation Autre  Total tranche  Séquence Tâche Réalisation - Tests Doc - Rapport Autre  Total tranche  Séquence Tâche Réalisation - Tests Doc - Rapport Autre  Total tranche  Séquence Géguence Tâche Réalisation - Gestion des auestions Réalisation - Gestion des questions Réalisation - Gestion des questions Réalisation - Gestion de Ges auestion - Gestion de Ges auestion - Gestion de Bugs/Amélioration/Opt	Smin  4	OnlOmin OnlOmin IhlOmin OnSomin OnSomin OnSomin OnSomin  3h20min  4h  0h20min Ih	Discussion avec ta CDP  Ajout de commentaires dans le code + Création des dossiers pour les classes Mai du journal  Avancement dans le rapport  Correction avec le bloquage des lignes  Gestion du jeu si la DB n'est pas accessible (le jeu n'a pas les questions et le joueur est averti avant de lancer une partie)  Envoi des documents aux experts  Max 40  Date:  Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?  Réalisation des tests fonctionnels (+ tentative de mise en place de tests unitaires mais inutiles) Maj du rapport ajout de commentaires dans le code  Max 48  Date:  Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?  Ajout de la touche Espace pour faire descendre la pièce directement  Affichage de la question en rouge si la réponse et mauvaise et verte si elle bonne + Gestion du score  Gestion du Game Over	Content d'avoir fini le jeu. Des améliorations sont possibles. Prassez avancer dans le rapport selon moi. À faire mercredi  vendredi, 17 mai 2024 Matin  Liens, références,  jeudi, 16 mai 2024 Aprem  Liens, références,  Lien youtube pour la musique :  https://www.youtube.com/watcin2v=xj8nxF0pHtE.&list=PLo1hN 444duflipwayfo5Jacjile.723v&index=4
Autre Autre Autre Doc - Journal de Irayail Doc - Ropport Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Opt imisation Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Opt imisation Autre  Total tranche  Séquence Tâche Réalisation - Iests Doc - Ropport Autre  Total tranche  Séquence Tâche Réalisation - Gestion des guestions Réalisation - Gestion des guestions Réalisation - Correction de Dugs/Amélioration/Opt imisation Cerection Cerection Des Amélioration - Correction de Dugs/Amélioration/Opt imisation Réalisation - Correction Cerection Réalisation - Correction Cerection Cere	Smin  4	Ohlomin	Discussion avec ta CDP  Ajout de commentaires dans le code + Création des dossiers pour les classes Mai du journal  Avancement dans le rapport  Correction avec le bloquage des lignes  Gestion du jeu si la DB n'est pas accessible (le jeu n'a pas les questions et le joueur est averti avant de lancer une partie)  Envoi des documents aux experts  Max 40  Date:  Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?  Réalisation des tests fonctionnels (+ tentative de mise en place de tests unitaires mais inutiles) Maj du rapport ajout de commentaires dans le code  Max 48  Date:  Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?  Ajout de la touche Espace pour faire descendre la pièce directement  Affichage de la question en rouge si la réponse et mauvaise et verte si elle bonne + Gestion du score  Gestion du Game Over	Content d'avoir fini le jeu. Des améliorations sont possibles. Poassez avancer dans le rapport selon moi. À faire mercredi  vendredi, 17 mai 2024 Matin  Liens, références,  jeudi, 16 mai 2024 Aprem  Liens, références,  Lien youtube pour la musique :  https://www.youtube.com/watch?v=xj\$RwF0pHtc&list=PLo1hN
Autre Autre Autre Doc - Journal de Irayail Doc - Rapport Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Opt imisation Autre  Total tranche  Séquence Tâche Réalisation - Tests Doc - Rapport Autre  Total tranche  Séquence Tâche Réalisation - Tests Doc - Rapport Autre  Total tranche  Réalisation - Gestion des pièces Réalisation - Gestion des questions Réalisation - Ceretion des questions Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Opt imisation Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Opt imisation Réalisation - Correction Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Opt imisation	Smin    4   2   2   14   11   6   1   1   1   1   1   1   1	Onlomin Onlomin Onlomin Onlomin Onsomin Onsomin Onsomin Onsomin Onsomin Onsomin In	Discussion avec ta CDP. Ajout de commentaires dans le code + Création des dossiers pour les classes Mai du journal  Avancement dans le rapport Correction avec le bloquage des lignes  Gestion du jeu si la DB n'est pas accessible (le jeu n'a pas les questions et le joueur est averti avant de lancer une partie)  Envoi des documents aux experts  Max 40  Date:  Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?  Réalisation des tests fonctionnels (+ tentative de mise en place de tests unitaires mais inutiles) Maj du rapport ajout de commentaires dans le code  Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?  Ajout de la touche Espace pour faire descendre la pièce directement  Affichage de la question en rouge si la réponse et mauvaise et verte si elle bonne + Gestion du score Gestion du Game Over Ajout d'une musique de suspense lors des questions  Correction d'un bug avec le bloquage et la suppresion des lignes	Content d'avoir fini le jeu. Des améliorations sont possibles. Prassez avancer dans le rapport selon moi. À faire mercredi  vendredi, 17 mai 2024 Matin  Liens, références,  jeudi, 16 mai 2024 Aprem  Liens, références,  Lien youtube pour la musique :  https://www.youtube.com/watcin2v=xj8nxF0pHtE.&list=PLo1hN 444duflipwayfo5Jacjile.723v&index=4
Autre Autre Autre Doc - Journal de Irayail Doc - Rapport Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Opt imisation Autre  Total tranche  Séquence Tâche Réalisation - Tests Doc - Rapport Autre  Total tranche  Séquence Tâche Réalisation - Tests Doc - Rapport Autre  Total tranche  Séquence  Tâche Réalisation - Gestion des questions Réalisation - Gestion des questions Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Opt imisation Réalisation - Correction de correction de bugs/amélioration/Opt imisation Réalisation - Correction de du Garme Over	Smin  4	Onlomin Onlomin Onlomin Onsomin Onsomi	Discussion avec ta CDP Ajout de commentaires dans le code + Création des dossiers pour les classes Mai du journal Avancement dans le rapport Correction avec le bloquage des lignes  Gestion du jeu si la DB n'est pas accessible (le jeu n'a pas les questions et le joueur est averti avant de lancer une partie)  Envoi des documents aux experts  Max 40  Date:  Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?  Réalisation des tests fonctionnels (+ tentative de mise en place de tests unitaires mais inutiles) Mai du rapport ajout de commentaires dans le code  Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?  Ajout de la touche Espace pour faire descendre la pièce directement  Affichage de la question en rouge si la réponse et mauvaise et verte si elle bonne + Gestion du score Gestion du Game Over  Ajout d'une musique de suspense lors des questions  Mise en DB de la partie	Content d'avoir fini le jeu. Des améliorations sont possibles. Prassez avancer dans le rapport selon moi. À faire mercredi  vendredi, 17 mai 2024 Matin  Liens, références,  jeudi, 16 mai 2024 Aprem  Liens, références,  Lien youtube pour la musique :  https://www.youtube.com/watcin2v=xj8nxF0pHtE.&list=PLo1hN 444duflipwayfo5Jacjile.723v&index=4
Autre Autre Autre Autre Doc - Journal de trayail Das - Rapport Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Opt imisation Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Opt imisation Autre  Total tranche  Séquence Tâche Réalisation - Tests Dac - Rapport Autre  Total tranche  Séquence Tâche Réalisation - Gestion des guèces Réalisation - Gestion des pièces Réalisation - Gestion des guètions Réalisation - Correction de Dugs/Amélioration/Opt imisation Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Opt imisation Réalisation - Gestion Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Opt imisation Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Opt imisation Réalisation - Gestion - Correction de bugs/Amélioration/Opt imisation - Réalisation - Gestion - Correction de bugs/Amélioration/Opt imisation - Refalisation - Gestion - Correction de bugs/Amélioration/Opt imisation - Refalisation - Correction - Correction de correction	Smin  4	Onlomin Onlomin Onlomin Onlomin Onsomin Onsomin Onsomin Onsomin Onsomin Inlomin Inlomin Onsomin Onsomin Inlomin Inlomin Inlomin Inlomin Onlomin Inlomin Onlomin	Discussion avec ta CDP. Ajout de commentaires dans le code + Création des dossiers pour les classes Mai du journal  Avancement dans le rapport Correction avec le bloquage des lignes  Gestion du jeu si la DB n'est pas accessible (le jeu n'a pas les questions et le joueur est averti avant de lancer une partie)  Envoi des documents aux experts  Max 40  Date:  Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?  Réalisation des tests fonctionnels (+ tentative de mise en place de tests unitaires mais inutiles) Maj du rapport ajout de commentaires dans le code  Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?  Ajout de la touche Espace pour faire descendre la pièce directement  Affichage de la question en rouge si la réponse et mauvaise et verte si elle bonne + Gestion du score Gestion du Game Over Ajout d'une musique de suspense lors des questions  Correction d'un bug avec le bloquage et la suppresion des lignes	Content d'avoir fini le jeu. Des améliorations sont possibles. Prassez avancer dans le rapport selon moi. À faire mercredi  vendredi, 17 mai 2024 Matin  Liens, références,  jeudi, 16 mai 2024 Aprem  Liens, références,  Lien youtube pour la musique :  https://www.youtube.com/watcin2v=xj8nxF0pHtE.&list=PLo1hN 444duflipwayfo5Jacjile.723v&index=4
Autre Autre Autre Autre Doc - Journal de Itavail Doe - Rapport Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Opt imisation Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Opt imisation Autre  Total tranche  Séquence Tâche Réalisation - Tests Doc - Rapport Autre  Total tranche  Séquence Tâche Réalisation - Cestion des pièces Réalisation - Gestion des questions Réalisation - Correction de Sugestions Réalisation - Correction de Sugestions Réalisation - Correction de Sugestions Réalisation - Correction de Jugs/Amélioration/Opt imisation Réalisation - Correction de Dugs/Amélioration/Opt missation Réalisation - Correction de Jugs/Amélioration/Opt Jugs/Amél	Smin  4	Onlomin Onlomin Onlomin Onsomin Onsomi	Discussion avec ta CDP Ajout de commentaires dans le code + Création des dossiers pour les classes Mai du journal Avancement dans le rapport Correction avec le bloquage des lignes  Gestion du jeu si la DB n'est pas accessible (le jeu n'a pas les questions et le joueur est averti avant de lancer une partie)  Envoi des documents aux experts  Max 40  Date:  Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?  Réalisation des tests fonctionnels (+ tentative de mise en place de tests unitaires mais inutiles) Mai du rapport ajout de commentaires dans le code  Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?  Ajout de la touche Espace pour faire descendre la pièce directement  Affichage de la question en rouge si la réponse et mauvaise et verte si elle bonne + Gestion du score Gestion du Game Over  Ajout d'une musique de suspense lors des questions  Mise en DB de la partie	Content d'avoir fini le jeu. Des améliorations sont possibles. Prassez avancer dans le rapport selon moi. À faire mercredi  vendredi, 17 mai 2024 Matin  Liens, références,  jeudi, 16 mai 2024 Aprem  Liens, références,  Lien youtube pour la musique :  https://www.youtube.com/watcin2v=xj8nxF0pHtE.&list=PLo1hN 444duflipwayfo5Jacjile.723v&index=4

Section Informatique

Séquence	Séquence 15		Date:	mercredi, 15 mai 2024	Aprem
	Tranche				
Tâche	[5min]		Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?	Liens, références,	
Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Opt imisation	14	1h10min	Correction d'un bug (aucune idée de ce qui créaît 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 Réalisation - Correction	2	0h10min	MAJ du journal  Ajout d'une amélioration (prévisulation de la prochaine pièce)		
de bugs/Amélioration/Opt imisation	4	0h20min	rypor a brie dimensioning pre-monation de la prochaine pieces		
Autre Doc - Rapport	2	0h10min 0h10min	Envoi du journal aux experts Ajout de note dans le rapport		
Total tranche	36	3h	Max 36	un peu de retard sur le planning mais des bu le jeu amélioré. Il ne reste plus qu'à fair	
Séquence	14		Date:	mercredi, 15 mai 2024	Matin
Tâche	Tranche		Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?	Liens, références,	
Doc - Journal de	[5min]	01.15	Mise à jour du planning (ajout de la séquence 28 dû à une absence dans le projet) + modifications		
travail	3	0h15min	des la page bilan (mise au propre, il y avait des buas avec cette page) Affichage des questions en fonction de leur tailles + vérification et suppression des lignes	Utilisation de code Stackoverflow pour laisse	
Réalisation - Gestion des questions	30	2h30min		au joueur lors de sa répons https://stackoverflow.com/questions/234432 with-tolerance	
Réalisation - Correction de	_		Correction du bug où les pièces passent à travers la zone de jeu		
bugs/Amélioration/Opt imisation	5	0h25min			
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/Opt	12	1h	fin de la correction de la suppresion des lignes (OK)		
imisation 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 proj	et 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 Autre	2	0h10min 0h10min	modifications du rapport et ajout des légendes discussion avec la CDP		
Autre Réalisation - Gestion	3 26	0h15min 2h10min	Visite du 2ème expert (Monsieur Borboën) Gestion de la destruction des lignes		
des pièces  Réalisation - Correction  de			Correction de la destruction des lignes		
bugs/Amélioration/Opt imisation	17	1h25min			
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 Réalisation - Correction	10	0h50min	Ajout dans le rapport, avancement de la partie analyse et conception Ajout de commentaire dans le code		
de bugs/Amélioration/Opt imisation	15	1h15min			
Doc - Journal de travail	2	0h10min	MAJ du JRNLTRY		
Réalisation - Gestion des pièces	13	1h5min	Gestion de la complétion des lignes		
Total tranche	40	3h20min	Max 40	Bon avancement sur le rapport, première	e mise au propre

Séquence	10		Date:	mercredi, 8 mai 2024	Matin
Tâche	Tranche		Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?	Liens, références,	
Réalisation - Correction	[5min]		Correction de bug concernant la vitesse de descente des tetriminos		
de bugs/Amélioration/Opt imisation	2	0h10min			
Autre	1 37	0h5min 3h5min	Mail à Monsieur Borboën Ajout dans le rapport, avancement de la partie analyse et conception ainsi que du début du rapport		
Doc - Rapport	3/	Shornin	<u>Irésumer</u>		
Total tranche	40	3h20min	Max 40		
Séquence	9		Date:	lundi, 6 mai 2024	Aprem
Tâche	Tranche [5min]		Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?	Liens, références,	
Doc - Journal de travail	2	0h10min	MAJ du JRNLTRV		
Autre Réalisation - Gestion	3	0h15min	Discussion avec la CDP + aide de sa part pour de la logique sur le code (collision des tetriminos)		
des pièces	25	2h5min	Collision des pièces		
Total tranche	30	2h30min	Max 30	Légère avance, bonne colision des pièces quelques bugs	même si il reste
Séquence	8		Date:	lundi, 6 mai 2024	Matin
Tâche Réalisation - Gestion	Tranche [5min]		Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?  Gestion des collisions + réécriture du code qui affiche les pièces	Liens, références,	
des pièces Doc - Rapport	49	4h5min 0h5min	Gestion des collisions + reactione du code qui difficile les pieces  Ajout d'un screen dans le rapport		
		GISHIII	7,001 dois scient daisse rappor		
Total tranche	50	4h10min	Max 50	Légère avance, plus grand-chose à faire p Réécriture de code permettant un bon dé	
iola lianelle	30	41110111111		déplacements	- Continuin des
Séquence	7		Date:	vendredi, 3 mai 2024	Aprem
Tâche	Tranche [5min]		Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?	Liens, références,	
Doc - Journal de travail	2	0h10min	MAJ du JRNLTRAV		
Réalisation - Gestion des pièces	13	1h5min	Déplacement des pièces fonctionnel + rotation		
Réalisation - Gestion des pièces	19	1h35min	Gestion des collisions Consultation d'un lien Stackoverflow pour l'héritage de méthode à overrider depuis l'enfant	https://stackoverflow.com/questions/68265841/c- different-child-parameters-same-pa	
Autre Doc - Rapport	3 2	0h15min 0h10min	Discussion avec la CDP pour voir l'avancement Ajout de notes dans le rapport		
Autre	1	0h5min	Envoie aux experts des documents		
Total tranche	40	3h20min	Max 40	Un peu d'avance malgré certains bugs e	ncore présents
Séquence	6		Date:	vendredi, 3 mai 2024	Matin
Tâche	Tranche		Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?	Liens, références,	
Doc - Journal de	[5min]	0h5min	Ajout de notes dans le rapport		
travail Réalisation - Creation 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 séléction dans les options.		
Total tranche	50	4h10min	Max 50		
				inudi 2 mai 2004	Δ=
Séquence	5 Tranche			jeudi, 2 mai 2024	Aprem
Tâche Réalisation - Création	[5min]	11.5	Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ? Fin du menu avec les scores + ajout d'éléments visuels sur le menu principal (Titre en ascii (avec un site	Liens, références, https://patorjk.com/software/taag/#p=display&f=Gra	affiti&t=Type%20Som
du Menu	13	1h5min 0h30min	"lext to ascii") + pièces tetris comme sur maquettes). Mise à jour de la partie analyse et conception du rapport + quelques endroits (images, notes dans la	ething%20	
Doc - Rapport  Autre	6 3	Oh15min	partie réalisation) discussion avec la CDP	***************************************	
Autre	3	0h15min	recherche d'une musique pour le menu + téléchargement de la musique en .wav	Site de converssion : https://youtubetov lien youtube : https://www.youtube.com/watch/	wav.com/ ?v=7TqGvfx1Xvs
Réalisation - Gestion de la DB	4	0h20min	Création d'une dizaine de questions (3 de chaques difficultés)		
Réalisation - Correction de	5	0h25min	Correction de la gestion des paramètres. Stockage et récupération de ceux-ci (ils n'étaient pas récupérés correctement)		
bugs/Amélioration/Opt imisation			Catalian du Campel tangang at da la c <sup>20</sup> - 7-15.		
Réalisation - Creation 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 complètemer d'une fonctionnalité en plus non de	
Séquence	4 Tranche		Date:	mercredi, 1 mai 2024	Aprem
Tâche	[5min]		Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?	Liens, références,	

Réalisation - Création du Menu	6	0h30min	Mise en place du menu (sauf highscore), tout le reste est fait (lancement du jeu, options, quitter)		
Réalisation - Gestion			Connexion à la DB + éléments externes (fichier txt, config.ini, logs)		
de la DB	13	1h5min	Création de la DB + insertion de quelques valeurs (1 user, les difficultés, 2 questions)		
Réalisation - Gestion	3	0h15min	Récupération des difficultés		
de la DB Autre	1	0h5min	Ajout d'une classe permettant d'empêcher le joueur de redimensionner la console ou de la maximiser.	https://stackoverflow.com/questions/38426338/c-s	harp-console-disable-
Autre	1	0h5min	Classe trouvée sur StackOverflow  Ajout d'une classe permettant de positioner la console au centre de l'écran. Code trouvé sur	https://stackoverflow.com/questions/67008500/h	ow-to-move-c-sharp-
Réalisation - Création	16	1h20min	StackOverflow puis modifié Ajout du menu des scores (+ ajout d'une fausse partie en DB)	console-application-window-to-the-center-	or-me-screen
du Menu					
Total tranche	40	3h20min	Max 40	J'ai réussi à rattraper un peu le retard du ma	tin. Travail efficace
Total flatiene	40	51120111111			
Séquence	3		Date:	mercredi, 1 mai 2024	Matin
Tâche	Tranche [5min]		Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?	Liens, références,	
Absences - imprévus	36	3h	Nuque bloquée (certificat médical fournit par mail)		
	<del> </del>				
Total tranche	36	3h	Max 36		
Séquence	2		Date:	lundi, 29 avril 2024	Aprem
Tâche	Tranche [5min]		Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?	Liens, références,	
Autre	4	0h20min	Rencontre avec un expert (M. Glassey) + validation et signature du CDC		
Analyse - Schémas UML	2	0h10min	Fin du schéma d'activité	https://lucid.app/lucidchart/6227879e-198 f792220fb54b/edit?beaconFlowId=C5D77AB61B0	8-463f-a3b5- CEEB57&invitationId=i
Analyse - Maquettes			Création des maquettes pour les menus et le jeu avec Figma	https://www.figma.com/	ST EBST CHITTIER CONTIG
Jeu	12	1h			
Analyse - Planification	4	0h20min	Correction de la planification		
initiale Analyse - Création des			Création des tests et des scénarios de tests dans le rapport	Voir point Analyse test dans le ro	nnort
tests et des scénarios	8	0h40min	Creditori des lesis et des sectiditos de lesis daris le tappori	voii poirii / tidiyse lesi dalis le le	рроп
de test					
Total tranche	30	2h30min	Max 30	J'ai bien travaillé, le planning est r	especté
Séquence	1		Date:	lundi, 29 avril 2024	Matin
Tâche	Tranche [5min]		Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?	Liens, références,	
Analyse - Discussion	4	0h20min	Discussion et découverte du CDC		
avec le CdP  Analyse - Planification	25	2h5min	Planification initiale		
initiale Analyse - Choix des			Console en .Framework (moins de problème avec la console, plus facile de gérer des "jeux" avec,		
technologies	1	0h5min	facile d'ajouter du son pour une amélioration par la suite)		
			Mise en place du Github contenant le projet VS2022 et la documentation	Demande d'aide à M.Broquet et T.Rey conce	ernant un problème
Autre	4	0h20min		Git. https://github.com/Xale2111/Co	odeTris
Analyse - MCD / MLD	44	0h20min	Création du MCD et MLD	Création du schéma avec DBI	Main
Analyse - Planification initiale	4	0h20min	Correction de la Planif		
	<b>!</b> ;	0h20min	Schéma d'activités (pas fini)	Création du schéma avec Lucio	dchart
Analyse - Schémas UML	4	unzumin		https://www.lucidchart.com/p	
Autre	4		Vérification des documents crées avec la CDP		
Total tranche	50	4h10min	Max 50		
iola varietie					