

Plan d'itérations

Itération n°5

But

Implémentation de la création d'une partie ainsi que la finalisation de l'authentification et de l'inscription. Cas d'utilisation : authentification, inscription, créer une partie et rejoindre une partie

Dates

Du 19 mai 2016 au 26 mai 2016

Phase

Implémentation et conception

Fonctionnalités

- Le client pourra créer une partie
- Le serveur crée la partie
- Le client peut rejoindre une partie créée

Démonstration

- Création d'une partie
- Rejoindre une partie créée

Partage du travail

- Fabien : Gestion des parties : programmation et authentification + inscription : programmation
- Kevin : Gestion des parties : programmation
- Ibrahim : Gestion des parties : communication avec la base de données
- Madolyne : Interface graphique
- Rosanne : Gestion des parties : programmation

Efforts

- Inscription + Authentification : 2h
- Interface graphique : 4h30
- Gestion des parties : 9h00
- Rapport : 1h

Itération n°6

But

Implémentation du jeu et de ses règles. Cas d'utilisation : jouer (Variantes 1 à 3)

Dates

Du 26 mai 2016 au 2 juin 2016

Phase

Implémentation et conception

Fonctionnalités

- Le client peut jouer une partie

Démonstration

- Démonstrations lors de l'itération 7

Partage du travail

- Fabien :
- Kevin :
- Ibrahim : Communication avec la base de données
- Madolyne : Interface graphique
- Rosanne :

Efforts

-

Itération n°7

But

Implémentation du jeu et de ses règles. Cas d'utilisation : Jouer (Echecs 1 et 2)

Dates

Du 2 juin 2016 au 9 juin 2016.

Phase

Implémentation et conception

Fonctionnalités

- Le client peut jouer et quitter une partie en cours.

Démonstration

- Démonstrations du déroulement d'une partie

Partage du travail

- Fabien :
- Kevin :
- Ibrahim : Communication avec la base de données
- Madolyne : Interface graphique
- Rosanne :

Efforts

-

Remarques :

Dû au retard accumulés, nous avons décidé de s'en tenir au points fondamentaux. La partie administrateur a été supprimé ainsi que les cas d'utilisation suivant : éditer profil, observer une partie. Nous avons aussi supprimé le fait de pouvoir mettre l'IP et le port du serveur, ceux-ci sera codé en dur dans le code.