**ITERATION 2**

**Du 28 avril au 5 mai 2016. Durée : 1 semaine**

**Objectif**

Implémenter le protocole client-serveur et réaliser les cas d’utilisation « s’inscrire » et « s’authentifier » sur un serveur.

**Objectif détaillée**

**Fonctionnalité**

* + Le client et le serveur communiquent selon le protocole établi
  + Le protocole contient toutes les interactions entre le client et le serveur, telle que la création d’une partie et l’inscription sur le serveur
  + Ce protocole servira de base pour implémenter la mécanique du jeu
  + Connexion et interaction avec la base de données
  + Monitoring de la part du serveur, des clients associés (fonctionnalité non-implémentée dans l’itération 1)

**Autocritique**

Lors de cette itération, nous avons rencontré des problèmes de communication dans le groupe et nous avons pris du retard. Pour tenter de régler le problème et d’éviter d’augmenter ce retard, nous avons remanié la planification des itérations, pour qu’elles soient plus régulières (en termes de temps de travail).

Ce qui n’a pas pu être fait dans cette itération (et qui sera reporté sur les suivantes) et la mise en commun de tous nos « bouts de code » et la fin de l’implémentation du protocole.

**Travail accompli par collaborateurs**

Fabien :

Implémentation de la fonctionnalité « monitoring » de l’itération 1 : ?h

Kevin :

Mise à jour du rapport : 1h

Ibrahim :

Création du canevas des bilans d’itération et Implémentation d’une fonction de hash pour les mots de passe : 1h

Madolyne :

Remaniement de la planification des itérations : 1h

Implémentation de l’interface graphique Inscription-Authentification : 5h

Apprentissage du Java FX depuis zéro.

Rosanne :

Création de la base de données : 1h

Remaniement de la planification des itérations : 1h

Implémentation du protocole : 5h

**Planification pour l’itération 3**

Fabien :

Gestion des parties : programmation. 3h

Kevin :

Gestion des parties : implémentation de la classe GameManager. 4h

Ibrahim :

Gestion des parties : communication avec la base de données et Création de fonction pour ajouter des joueurs dans la bases de données : 2h

Madolyne :

Interface graphique : création de partie + rejoindre une partie. 4h

Rosanne :

Rédaction du bilan d’itération 2. Fin de l’implémentation du protocole. 3h