**ITERATION 3**

**Du 5 au 12 mai 2016. Durée : 1 semaine**

**Objectif**

Implémentation de la création d’une partie, et de la fonctionnalité de rejoindre une partie. Il s’agit des cas d’utilisation correspondants.

**Objectif détaillée**

**Fonctionnalité**

* + Il sera possible de créer une partie depuis le client
  + Le serveur pourra effectivement créer une partie
  + Il sera possible de rejoindre une partie crée.
  + Mise en commun du code de l’itération précédente
  + Fin de l’implémentation du protocole

**Autocritique**

Suite au retard apparu en itération 2, nous n’avons que partiellement pu commencer l’itération 3. Les retards seront ré-évalué à la fin de l’itération 4 (18 mai) pour définir ce qui a pu être fait, rattrapé, ou non. Nous aviserons à ce moment-là pour un nouveau remaniement de la planification des itérations suivantes afin de pouvoir terminer le projet dans les temps.

**Travail accompli par collaborateurs**

Fabien :

-

Kevin :

Implémentation partielle de la classe GameManager : ?h

Ibrahim :

Communication avec la base de donnée : fonctions supplémentaires interagissant avec la base de données 2h

Madolyne :

-

Rosanne :

-

**Planification pour l’itération 4**

Fabien :

Gestion des parties : implémentation de la mécanique du jeu. 4h

Kevin :

Gestion des parties : implémentation de la mécanique du jeu. 4h

Ibrahim :

Gestion des parties : communication avec la base de données. 4h

Madolyne :

Interface graphique : plateau de jeu. 6h

Rosanne :

Rédaction du bilan d’itération 3. Implémentation de la mécanique du jeu. 4h