**ITERATION 4**

**Du 12 au 19 mai 2016. Durée : 1 semaine**

**Objectif**

Implémentation de l’authentification et de l’inscription

**Objectif détaillée**

**Fonctionnalité**

* Le client peut s’inscrire (créer un compte)
* Le client peut s’authentifier

**Autocritique**

Le cumule de retard ne cesse d’augmenter. Nous avons beaucoup de difficulté à faire fonctionner cette partie du code.

**Travail accompli par collaborateurs**

Fabien :

Intégration du code des itérations précédentes. Liaison entre les différentes couches du système (Graphique – transport – stockage). 5h

-

Kevin :

Modification de l’implémentation de la mécanique du jeu. Modification des paramètres reçus dans game .Mise en place des classes pour les dés (roll) et création de la classe pour la gestion des scores : 5h

Ibrahim :

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

Madolyne :

Replanification des dernières itérations, nous avons décidé de ne garder que les fonctionnalités fondamentales vu le retard accumulé : 1h

Interface graphique : 3h

Recherche de solution pour rattraper notre retard : 2h

Rosanne :

Recherche de solution pour rattraper notre retard : 2h

Bilan itération 3 et mise à jour du rapport : 1h

Implémentation du protocole côté client : 2h

**Planification pour l’itération 5**

Fabien :

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

Kevin :

Gestion des parties : Ajout de joueur dans une partie et lancer une partie. 4h

Authentification : Mettre en place l’authentification 2h

Ibrahim :

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

Madolyne :

Interface graphique : revoir l’interface graphique, car suppression de fonctionnalités. 4h

Rosanne :

Implémentation de la mécanique du jeu : Authentification et Inscription, repositionnement du code de hash, corrections et tests des protocoles. 6h