**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 :

-

Kevin :

Implémentation partielle de la classe GameManager. Implémentation de la class Player et Game. Création de la structure des fonctions pour ajoute/supprimer un joueur d’une partie. Mise en place de la structure pour la création d’une partie: 3h

Ibrahim :

Communication avec la base de donnée : 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 :

-

**Planification pour l’itération 5**

Fabien :

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

Kevin :

Gestion des parties : implémentation de la mécanique du jeu. Gestion des parties et gestion des joueurs dans une partie 5h

Ibrahim :

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

Madolyne :

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

Rosanne :

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