**ITERATION 5**

**Du 19 au 26 mai 2016. Durée : 1 semaine**

**Objectif**

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

**Objectif détaillée**

**Fonctionnalité**

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

**Autocritique**

Créer et rejoindre une partie n’ont pas été lié à l’interface graphique. Les deux autres fonctionnalités ont été réalisées.

**Travail accompli par collaborateurs**

Fabien :

Kevin : Modification de la structure de game et gameManager pour pouvoir gérer les parties. 2h

Création d’un partie et ajout de celle-ci dans la base de données. Permet à un nouveau joueur de rejoindre une partie grâce à l’id de la partie et mise à jour dans la base de données : 8h

Test du fonctionnement dans interface graphique :0.5h

Ibrahim :

Madolyne :

Debug du code : 4h

Interface graphique : 1h

Rosanne :

**Planification pour l’itération 5**

Fabien :

Communication pour le lancer de dés : 5h

Kevin :

Gestion des tours : Envoi de la part du serveur vers le client quand le joueur de jouer. Mettre en place du protocole pour les tours dans client et serveur 6h

Ibrahim :

Communication des scores en cours : 5h

Madolyne :

Interface graphique :10h

Rosanne :

Thread de communication : 7h