**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 :

Refactoring du code, recherche de solutions : 5h

Kevin :

Implémentation des fonctions permettant la création d'une partie et la possibilité d'en rejoindre une. Implémentation de divers fonctions de la classe Game et GameManager: 11h

Ibrahim :

Implémentation des fonctions sendScore et receiveScore : 2h

Madolyne :

Debug du code : 4h

Interface graphique : 1h

Rosanne :

Implémentation des fonctions d'authentification et d'inscription, ajout de fonctions nécessaires et correction d'autre dans la classe Database. Correction de l'implémentation du protocole côté client. Déplacement du hash côté client. Fonction de récupération des parties dans la base de données : 10h

**Planification pour l’itération 6**

**Replannification :**

En plus de ce qui était déjà prévu, nous allons lier à l’interface graphique les fonctions créer et rejoindre une partie.

**Démonstration :**

* Création d’une partie
* Affichage de la liste des parties
* Rejoindre une partie

**Effort :**

Fabien :

Communication pour le lancer de dés : 5h

Kevin :

Gestion des tours : 5h

Ibrahim :

Communication des scores en cours : 5h

Madolyne :

Interface graphique :10h

Rosanne :

Thread de communication : 7h