**ITERATION 6**

**Du 26 mai au 2 juin 2016. Durée : 1 semaine**

**Objectif**

Implémenter du jeu et de ses règles. Cas d’utilisation : jouer (variantes 1 à 3).

Liaison des fonctions de création de partie et de « rejoindre » une partie à l’interface graphique.

**Objectif détaillée**

**Fonctionnalité**

* Le client peut jouer une partie
* Le client peut créer une partie
* Le client peut rejoindre une partie

**Autocritique**

Il est à présent possible de créer et de rejoindre une partie. Les fonctions du jeu ont été implémentées mais le test n’a pas été possible car nous nous sommes rendu compte qu’il était nécessaire de créer un thread côté client gérant la communication avec le serveur.

**Travail accompli par collaborateurs**

Fabien :

Gestion des dés : ?h

Kevin :

Gestion des tours des joueurs. Monitoring des sockets pour savoir sur quel socket est connecté tel joueur. Ceci est nécessaire pour mettre à jour le jeu chez les clients. 5h

Ibrahim :

Implémentation des fonctions sendScore et receiveScore : 2h

Madolyne :

Interface graphique : 7h

Rosanne :

Débug de la connexion : 1h30

Correction de code existant (connexion à la base de données et protocoles) 2h

Bilan itération 5 : 30 min

**Planification pour l’itération 7**

**Replannification :**

En plus de ce qui était déjà prévu, nous allons implémenter un thread de communication. Et lier à l’interface graphique le lancer de dés et rejoindre une partie.

**Démonstration :**

* Rejoindre une partie
* Lancer les dés

**Effort :**

Fabien :

Gestion du jeu : 5h

Kevin :

Gestion du jeu : 5h

Ibrahim :

Communication des scores en cours : 5h

Madolyne :

Interface graphique :7h

Rosanne :

Thread de communication : 7h