**ITERATION 7**

**Du 2 juin au 9 juin 2016. Durée : 1 semaine**

**Objectif**

Implémentation du jeu et de ses règles. Cas d’utilisation : Jouer (Echecs 1 et 2)

Le client peut jouer et quitter une partie en cours.

Le joueur peut lancer les dés. Le joueur peut rejoindre une partie. Calcul du score obtenu.

**Objectif détaillée**

**Fonctionnalité**

* Le client peut lancer les dés désirés
* Le client peut rejoindre une partie
* Le client peut inscrire son score

**Autocritique**

Le thread de communication est en cours d’implémentation, il n’est donc toujours pas possible de gérer les tours et donc de jouer. Malgré cela d’autres tâches ont pu être effectuées.

On peut voir la liste des parties, créer une partie et rejoindre une partie. Un fois une partie commencée, on peut lancer les dés et sauvegarder les dés désirés. Le calcul des scores a été implémenté.

**Travail accompli par collaborateurs**

Fabien :

Kevin : Gestion du tour du joueur, Mise en place sur le serveur de l’envoi des commandes aux clients pour la mise à jour des vues et l’envoi du tour du joueur. 5h

Ibrahim : Implémentation du calcul des scores. Fonctions de la classe score manager. 5h

Madolyne : Possibilité de rejoindre une partie, de lancer les dés en sauvegardant les dés que l’on veut : 5h

Rosanne : Recherche et implémentation du thread de communication (côté client) ainsi que les classes nécessaires. 5h

**Planification pour l’itération 8**

**Replannification :**

Nous allons finir l’implémentation du thread de communication. Faire la gestion des tours, et l’affichage du score.

Finalisation du rapport et préparation de la présentation.

**Démonstration :**

* Jouer une partie

**Effort :**

Fabien :

Kevin :

Communication des tours avec les clients : 5h

Ibrahim : Présentation finale. 2h

Madolyne :

Interface graphique :5h

Rosanne :

Thread de communication : 2h

Rapport : 7h