





# Rapport d'activité du 6 Mai

Group 5A

| Le temps global consacré à l'UE depuis la dernière réunion  | Les contributions personnelles, individuelles comme partagées   |
|---|---|
| <b>LAU King</b><br><b>: 16.5</b> <br><b>heures</b> | <b>Contributions personnelles comme partagées :</b><br><ol style="list-style-type: none"><li>1. Traduction des flyers et posters en anglais.</li><li>2. Recréation du QR code (correction du code non fonctionnel) et mise à jour des visuels sur Canva.</li><li>3. Création d'une vidéo promotionnelle pour Big Two annonçant la disponibilité du jeu en ligne et sur PC.</li><li>4. Réflexion sur des publications avec les règles du jeu pour les réseaux sociaux.</li><li>5. Rédaction du rapport final (avancement).</li><li>6. Début de la notice utilisateur du jeu.</li><li>7. Mise à jour des outils de gestion :</li><li>8. Trello (suivi des tâches).</li><li>9. Gantt (ajustement du planning).</li><li>10. Rédaction du compte-rendu de réunion.</li><li>11. Finalisation des documents :</li><li>12. Rapport technique.</li><li>13. Rapport de communication.</li><li>14. Rapport d'activité (pour le 6 mai).</li><li>15. Corrections mineures sur les supports visuels (flyers/posters).</li></ol><br><b>Observations et remarques</b> |

|   |  |
|---|--|
|   | <p><b>Tickets et commits associés</b></p> <p><a href="https://trello.com/c/ahQTxiUD/72-technical-and-user-documentation-and-communication-file">https://trello.com/c/ahQTxiUD/72-technical-and-user-documentation-and-communication-file</a></p> <p><a href="https://trello.com/c/xNuexOaF/42-social-media-marketing">https://trello.com/c/xNuexOaF/42-social-media-marketing</a></p>  |
| <p>AKAKPO<br/>Mensanh<br/>Crepin :<br/>27.5 <br/><br/>heures</p> | <p><b>Contributions personnelles comme partagées :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Réunion d'intégration (merge du code)</li> <li>2. Session de brainstorming sur la stratégie d'engagement utilisateur</li> <li>3. Création d'ébauches pour les publications sur les réseaux sociaux</li> <li>4. Conception des visuels pour promouvoir le jeu</li> <li>5. Brainstorming et conception d'une série de posts (teaser vidéo)</li> <li>6. Publication sur les réseaux sociaux et réponse aux premiers retours</li> <li>7. Formation sur l'utilisation d'API pour remplacer WebSockets</li> <li>8. Développement des endpoints API pour envoyer/récupérer les données de parties</li> <li>9. Intégration des appels API dans le jeu Godot</li> <li>10. Création de wireframes pour le site web</li> <li>11. Développement de la structure de base du site</li> </ol> <p><b>Observations et remarques</b></p> <p><b>Tickets et commits associés</b></p> <p><a href="https://trello.com/c/xNuexOaF/42-social-media-marketing">https://trello.com/c/xNuexOaF/42-social-media-marketing</a></p> |

|  |   |
|--|---|
| <p><b>BARBUT<br/>OV Filip :<br/>6 heures</b></p>                         | <p><b>Contributions personnelles comme partagées :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fusion majeure du code (big merge)</li> <li>2. Correction des bugs et erreurs un par un</li> <li>3. Travail sur l'interface utilisateur multijoueur dans Godot</li> <li>4. Améliorations et ajustements de l'UI</li> </ol> <p><b>Observations et remarques</b></p> <p><b>Tickets et commits associés</b></p> <p><a href="https://trello.com/c/vxseeXzf/69-bug-fixing">https://trello.com/c/vxseeXzf/69-bug-fixing</a></p>  |
| <p><b>CARPEN<br/>TIER-KEI<br/>TZL<br/>Edgar :<br/>7.5<br/>heures</b></p> | <p><b>Contributions personnelles comme partagées :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Finalisation du système de vérification par email</li> <li>2. Intégration et merge des fonctionnalités</li> <li>3. Correction et optimisation du mode hors-ligne (offline)</li> <li>4. Amélioration de la stabilité du jeu</li> <li>5. Résolution des bugs sur la fonctionnalité "Rejouer" (Play Again) en mode offline</li> <li>6. Tests approfondis pour garantir une expérience fluide</li> </ol> <p><b>Observations et remarques</b></p> <p><b>Tickets et commits associés</b></p> <p><a href="https://trello.com/c/vxseeXzf/69-bug-fixing">https://trello.com/c/vxseeXzf/69-bug-fixing</a></p> <p><a href="https://trello.com/c/poC438kr/78-v%C3%A9rification-de-ladresse-email-lors-de-la-cr%C3%A9ation-de-compte">https://trello.com/c/poC438kr/78-v%C3%A9rification-de-ladresse-email-lors-de-la-cr%C3%A9ation-de-compte</a></p> |

IMHOFF  
Guillaume  
: 16   
heures

## Contributions personnelles comme partagées :

1. Refactorisation majeure du code :
  - a. Suppression des certificats SSL obsolètes
  - b. Fusion de multiples branches (merge)
  - c. Résolution des conflits et bugs liés aux merges
2. Début d'implémentation :
  - a. Système de vérification par email (base du code)
3. Finalisation des fonctionnalités : Complétion du système de vérification par code
4. Ajout de 2 services systemd pour :
  - a. Gestion des tâches en arrière-plan
  - b. Surveillance des processus critiques
5. Implémentation de la fonctionnalité de changement de mot de passe
6. Ajout de la fonctionnalité d'avatar personnalisé, affichage des statistiques parties jouées et victoires

## Observations et remarques

1. Problème identifié : Les stats ne s'actualisent pas encore en temps réel après une partie
2. À implémenter : Mise à jour live des données après chaque game

## Tickets et commits associés

<https://trello.com/c/poC438kr/78-v%C3%A9rification-de-ladresse-email-lors-de-la-cr%C3%A9ation-de-compte>

<https://trello.com/c/a3N09wq3/74-sauvegarder-le-nombre-de-partie-et-le-nombre-de-victoire>

<https://trello.com/c/yimc3CpV/71-forget-password>

[https://git.unistra.fr/klau/projet\\_chor\\_dai\\_di/-/commit/a65823b9084f76a086c9ed017bc6b49ba5a5b30a](https://git.unistra.fr/klau/projet_chor_dai_di/-/commit/a65823b9084f76a086c9ed017bc6b49ba5a5b30a)

KAMEL  
Seifeldin

: 11 ✨

heures

### Contributions personnelles comme partagées :

1. Session de travail collaborative avec l'équipe
2. Coordination sur les différentes tâches en cours
3. Comparaison entre les maquettes Figma et l'implémentation Godot
4. Vérification de la cohérence design/développement
5. Organisation et priorisation des tâches
6. Création/actualisation de la liste complète des éléments du projet
7. Tests approfondis du jeu
8. Vérification des nouvelles implémentations développées par Guillaume
9. Identification et rapport de bugs éventuels

### Observations et remarques

### Tickets et commits associés

<https://trello.com/c/vxseeXzf/69-bug-fixing>

[https://git.unistra.fr/klau/projet\\_chor\\_dai\\_di/-/commit/ae9f88769ac06773a1886a1903f6b9f6b25fb04e](https://git.unistra.fr/klau/projet_chor_dai_di/-/commit/ae9f88769ac06773a1886a1903f6b9f6b25fb04e)

KHADJIE  
V Djakhar

: 18 🚀

heures

### Contributions personnelles comme partagées :

1. Tests et corrections :
  - a. Détection et résolution de bugs en mode solo
  - b. Optimisation de l'expérience joueur en solo
2. Réunion d'équipe :
  - a. Point sur l'avancement global
  - b. Répartition des nouvelles tâches

- |  |  |
|--|--|
|  | <ul style="list-style-type: none"><li>3. Améliorations multijoueur :<ul style="list-style-type: none"><li>a. Ajout d'animations de cartes au début de la partie</li><li>b. Fluidification des transitions</li></ul></li><li>4. Fonctionnalités multijoueur :<ul style="list-style-type: none"><li>a. Implémentation du message "Pass"</li><li>b. Système de rangement des cartes jouées dans un deck dédié</li></ul></li><li>5. Ajout des noms des joueurs.</li><li>6. Intégration du cercle blanc pour indiquer le tour en solo.</li><li>7. Réunion de suivi :<ul style="list-style-type: none"><li>a. Bilan des dernières implémentations</li><li>b. Préparation des prochaines étapes</li></ul></li></ul> |
|--|--|

## **Observations et remarques**

## **Tickets et commits associés**

<https://trello.com/c/vxseeXzf/69-bug-fixing>