

Rapport de réunion du 26 février

Group 5A

1. Présent:

- ☒ AKAKPO Mensanh Crepin
- ☒ BARBUTOV Filip
- ☒ CARPENTIER-KEITZL Edgar
- ☒ IMHOFF Guillaume
- ☒ KAMEL Seifeldin
- ☒ KHADJIEV Djakhar
- ☒ LAU King

2. Les sujets abordés

1. Les avancements sur la tâche Interaction management (Select and play).
2. Connexion sur serveur.
3. L'IHM : sur Figma
4. Le Cahier des charges à améliorer.
5. Discussion sur la communication sur les réseaux sociaux.

3. Les difficultés rencontrées

1. Mensanh, Filip, Seifeldin avait du retard sur la configuration du serveur et création de la base de données mais il ont pu rattraper le retard pendant les vacances.
2. Guillaume a rencontré des difficultés pour se connecter au serveur, mais il a résolu le problème de connexion SSH. Il tente maintenant d'envoyer des requêtes depuis son PC vers le serveur, mais cela ne fonctionne pas;

Lorsqu'il exécute le script en local avec localhost, tout fonctionne correctement. En revanche, lorsqu'il lance le script sur le serveur et modifie l'URL du client, la connexion échoue, probablement parce qu'il ne parvient pas à déterminer l'adresse ou le port approprié pour se connecter.

4. Décisions prises

1. Il a été décidé que chaque joueur place ses cartes jouées devant lui.
2. Une nouvelle fonctionnalité a été ajoutée : les joueurs peuvent choisir parmi 6 avatars.
3. Filip et Seifeldin feront des vidéos pour les réseaux sociaux.

5. Objectif à atteindre avant la réunion du 26 février

1. Envoyer des requêtes depuis son PC vers le serveur
2. Sécurisation avec le hachage des mots de passe
3. Affichage des cartes pour tous les joueurs, animation et validation des combinaisons pour tous les joueurs en mode solo contre 3 joueurs IA.
4. Sur Figma, finalisation du prototypage et de la maquette des avatars, ainsi que du cahier des charges pour la conception de l'IHM.