

PPII S6 - Compte-rendu du 13 Avril 2022

Groupe E21

Type de réunion	Réunion d'avancement
Lieu	Discord
Horaires	14h00 - 15h00
Maître de séance	Lucas Rioux
Secrétaire	Lucas Rioux
Membres présents	Armand Londeix Patrick O'Brien Lucas Rioux Serge Téhé
Membres absents	Aucun

Ordre du jour

1. **Avancement depuis la dernière réunion**
2. **Fonction `evaluation()`, jeu WORDLE : clarification**
3. **Base de données de l'application**
4. **Mise en place du CSS**

1 Avancement depuis la dernière réunion

Au début de la réunion, il a été décidé à 3 votes contre un de supprimer la route `/dico` ainsi que la page `dico.html`, jugés inutiles à l'application. Ensuite, chacun des membres de l'équipe projet fait un bilan sur ce qui a été réalisé depuis la dernière réunion :

- Armand a commencé à développer la page `achievements.html` renommée ensuite en `profile.html`. Il a rencontré certains problèmes avec notamment un module non installé (`pytest`) qui ne lui permettait pas de lancer l'application via `flask run`, et aussi avec le dictionnaire `session`. Ces problèmes ont été résolus.

- Patrick a rédigé une partie du document de conception concernant la base de données et le site HTML : Lucas lui fait remarquer qu’il devait s’occuper de la présentation textuelle du jeu, ce que Patrick note et fera pour la prochaine réunion. Il rencontre des soucis avec la commande git pull, a priori résolus.
- Serge s’est chargé de concevoir et de normaliser en 3ème forme normale la base de données. Il s’occupera ensuite du modèle entité-association.
- Lucas a réalisé une première maquette du site Web, un schéma de ses routes ainsi qu’un schéma de son architecture. Il a aussi fait le WBS et ajouté le README sur le git.

2 Fonction evaluation(), jeu WORDLE : clarification

Lucas a retiré sa fonction evaluation() pour laisser celle d’Armand, qui avait implémenté cette fonctionnalité le premier.

Vient ensuite une question cruciale : quelle application utiliser ? Armand,

Patrick et Lucas ont, pour le début du développement, mis en place un formulaire tandis que Serge a développé l’entière du jeu de son côté (fonction d’évaluation, mise en forme) en JavaScript, langage que seul lui maîtrise. Armand propose à Serge d’essayer de “remplacer” le code Python sur la route “/” en JavaScript, ou d’essayer d’établir une connexion entre les deux fichiers afin de conserver les fonctions déjà développées. Serge lui répond que c’est impossible.

Concernant le mot secret, le problème ne se pose pas puisqu’il est déclaré dans app.py. Afin de relier le fichier JavaScript et la base de données, Serge propose de faire du web scraping. Serge accepte de se charger de la connexion entre le fichier JavaScript et la base de données.

3 Base de données de l’application

Serge nous présente son travail sur la base de données du site. Suite à des discussions ayant eu lieu après la réunion, la base de données retenue est la suivante :

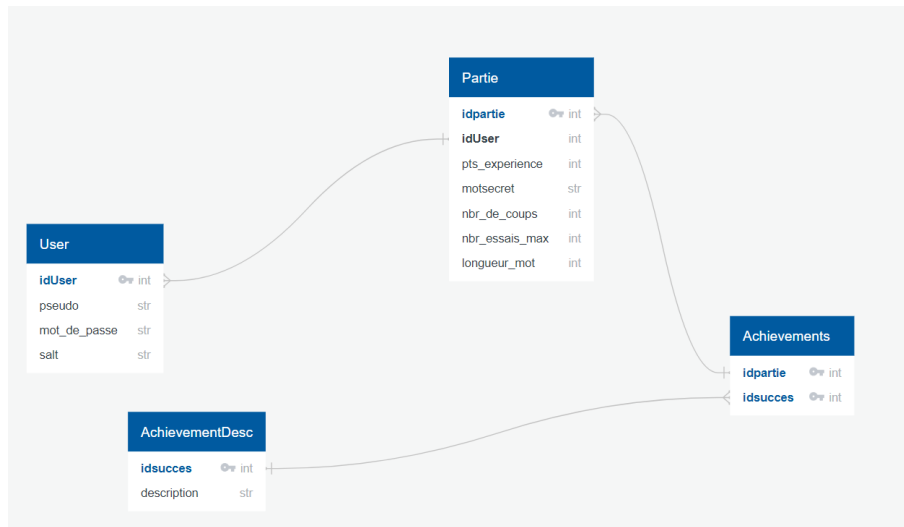


Figure 1: Schéma de la base de données de WORDLE

4 Mise en place du CSS

Enfin, Lucas rappelle au groupe qu'il faudrait commencer à mettre en forme le site. Armand veut bien commencer à s'en charger.

TO-DO LIST

Armand Londeix	- Rédaction du document de conception
Patrick O'Brien	- Rédaction du document de conception - Présentation textuelle du jeu Wordle
Lucas Rioux	- Maquette du site - WBS - Rédaction du document de conception
Serge Téhé	- Normalisation de la base de données - Rédaction du document de conception

Prochaine réunion : Vendredi 15 Avril à 10h00.