***Séance du 19/10/2024 : Chef de projet Habib***

Lors de notre séance du 19/10/2024, Habib et moi avons préparé les *user stories* afin de pouvoir compléter le cahier des charges dans de bonnes conditions. Durant cette séance, trouver les informations pertinentes a été assez compliqué, mais finalement, tout est rentré dans l’ordre. Nous avons utilisé les ressources du cours d’analyse pour nous aider, ainsi que le site BoardGameGeek. À la suite de cela, nous avons conçu la feuille de temps, un outil très important pour la réalisation d’un projet d’une telle envergure.

***Séance du 20/10/2024 : Chef de projet Iliasse***

Lors de notre séance du 20/10/2024, nous avons analysé le sujet afin de déterminer les pages importantes que nous pourrions intégrer au site web. Pour ce faire, nous avons listé plusieurs exemples de pages potentielles, comme la page d’accueil, une page d’information sur les jeux de société, etc.

Nous avons ensuite choisi d’utiliser le site Figma pour créer cette maquette. Il est important de noter qu’il s’agit uniquement d’une ébauche destinée à évoluer et à devenir plus moderne. Nous nous sommes contentés de modéliser les éléments que nous pourrions inclure, mais l’aspect final du site n’a pas encore été décidé.

.

***Séance du 22/10/2024 : Chef de projet Dalla***

Lors de notre séance du 22/10/2024, nous avons repris le travail entamé lors de la séance précédente, car nous n’avions pas terminé de modéliser tout ce que nous souhaitions, en raison d’un manque d’inspiration. Nous avons donc poursuivi ce que nous avions commencé, en ajoutant quelques modifications et en apportant de nouvelles idées.

***Séance du 13/11/2024 : Chef de projet Marewane***

Lors de cette séance, nous avons commencé à chercher comment et avec quels outils nettoyer le fichier Excel, afin de pouvoir réfléchir à notre base de données. Malgré le temps consacré à cette tâche, obtenir un script de nettoyage efficace s’est avéré très compliqué, même avec les exemples disponibles sur Internet.Nous avons donc choisi d’utiliser Python pour exécuter quelques algorithmes et vérifier si les résultats correspondaient à nos attentes. Parfois, certains jeux n’avaient pas d’ID, ou des colonnes vides n’étaient pas remplacées par la valeur NULL, ce qui nécessitait des ajustements supplémentaires.

***Séance du 13/11/2024 : Chef de projet iliasse***

Durant cette séance, nous avons élaboré nos diagrammes entité-association dans le cadre de notre compétence en base de données, afin de bien les réaliser. Cette tâche s’est révélée assez complexe, car chaque membre du groupe avait une vision différente. Par exemple, certains considéraient la colonne "référence" comme des « catégories », tandis que d’autres ne partageaient pas cet avis.

***Séance du 18/11/2024 et 20/11/2024 : Chef de projet Dalla***

Lors de cette séance, tout le groupe a participé à la modification du diagramme entité-association (EA) suite aux remarques de Mme Zargayouna lors de la présentation de notre modèle. Nous avons suivi ses conseils et commencé à créer une base de données basée sur ce modèle. Cette base de données était temporaire, car nous devions la concevoir en nous appuyant sur le modèle EA fourni par Mme Zargayouna.

***Séance du 10/12/2024 : Chef de projet Habib***

Lors de cette séance, Iliasse et Habib ont commencé le front de notre site web et ont essayé d’utiliser **shadcn** le framework de js. Dalla a essayé de peaufiner le script de nettoyage du fichier excel avec Landry, puis nous avons créé la base de données. Après avoir créé cette base de données finale nous avons commencé un script de création de tables en prenant pour exemple le modèle ea fournit par madame Zargayouna. De son côté Iliasse et Landry ont commencé le front pour notre site web.

***Séance du 27/12/2024 : Chef de projet Landry***

Lors de cette séance, Dalla et Habib ont créé les tables à partir du modèle EA fourni par Mme Zargayouna. Ensuite, nous avons réfléchi à la manière de remplir toutes les tables, en tenant compte du fait que les données sont désormais triées dans un fichier Excel.

Pour cela, nous avons créé une table temporaire destinée aux insertions, avec des colonnes correspondant à toutes celles du fichier Excel. Cependant, plusieurs problèmes ont été rencontrés lors des insertions : par exemple, le fichier n’était pas accessible par PostgreSQL, ou encore, il était nécessaire de créer des identifiants (*IDs*) de type SERIAL pour chaque table.Selon le modèle que nous avons reçu, les identifiants n’étaient pas définis comme SERIAL mais comme INT, ce qui posait problème, notamment pour les auteurs ou les éditeurs, qui n’avaient pas d’identifiants uniques. Nous avons donc dû créer une séquence pour chaque identifiant, afin qu’il s’incrémente automatiquement de 1 après chaque ajout de ligne.Enfin, nous avons rempli les tables *Catégorie* et *Jeux*.

***Séance du 09/01/2025 : Chef de projet Marewane***

Durant cette séance, Dalla a rempli le reste des tables, telles qu’*Auteur*, *Collection*, *Jeu Mecanisme*, etc., dans notre base de données. Il a également envisagé de créer une table *Rôle*, car notre cahier des charges exige la gestion de plusieurs rôles sur notre site : gestionnaire, simple utilisateur et administrateur.Par la suite, nous avons préparé et réalisé une partie de la vidéo pour notre compétence 2 en cryptographie, portant sur le cryptosystème affine. Pendant ce temps, Iliasse a continué à développer le front-end des pages en se basant sur les maquettes réalisées au début du projet.

***Séance du 10/01/2025 : Chef de projet Dalla***

Lors de cette séance, nous avons filmé la deuxième partie de notre vidéo pour notre compétence 2, cette partie portait sur le crypto système AES, par la suite nous avons avancé sur le remplissage des dernières tables pour notre base de données. Ensuite, nous avons rédigé une partie du rapport nécessaire pour la compétence 2. Par ailleurs nous avons aussi lié la base de données et le PHP à l’aide de PDO etc.., nous avons avancé sur le front (barre de recherche, affichage de certains jeux en accueil) et nous avons monter notre vidéo pour la cryptographie.

***Séance du 16/01/2025 : Chef de projet iliasse***

Lors de cette séance nous nous sommes penchés sur le problème de la réservation, a la base notre page réservation contenait que deux inputs et un select avec le nom des jeux. Mais nous nous sommes rendu compte qu’avoir un select avec + de 5000 jeux risque d’être compliqué pour les anciennes machines. Alors nous avons repensé notre façon de faire la page réservation. Par ailleurs, nous avons eu des problèmes concernant les redirections car lorsqu’on cliquait sur le lien collection dans notre header, il nous dirigeait vers collection.html alors que notre href pointait vers info.php (qui appelle infos\_view.php qui affiche la liste de tous les jeux). Par la suite, le soir nous avons essayé de faire en sorte que lorsqu’on souhaite réserver un jeu, il soit inscrit avec toutes les informations nécessaires dans la table prêt de notre bd. Il faut aussi faire des preg\_match pour que l’adresse soit bien une adresse, tester si ça marche que pour un jeu avec un nom précis etc.. Nous avons aussi fait quelques modifications dans le front. Aujourd’hui le chef de projet était Iliasse. ( se poser la question de comment avoir le front des fichiers html dans les fichiers php).

***Séance du 16 /01/2025 : Aprem -midi***

Lors de cette séance nous avons grandement avancer sur le back-end nous avons effectué plusieurs test sur la page de connexion ainsi que de l’inscription afin de nous assurer qu’elles fonctionner bien nous avons rencontrées quelques problèmes quant à la connexion étant donnée que le mot de passe était haché et nous savions pas comment faire pour confirmer la connexion de l’utilisateur sur le site c’est la raison pour laquelle nous avons utiliser une variable mot\_de\_passe\_nonh pour qu'on puisse pouvoir se connecter.Par la suite nous nous sommes penchés sur le problème de réservation d’un jeux concernant les dates d’emprunt elle donnait une date au hasard il s’agissait seulement d’une petite erreur d’inattention c’est après relecture du programme que l’on s’est rendus compte de cette erreur.Puis pour finir nous avons associé notre page collection.html à notre php et ajouter quelques fonctionnalités à notre GameModel.php (Notre fichier qui nous permet de chercher un jeu).

***Séance du 17/01/2025 : Chef de projet Habib***

Lors de cette séance, nous avons résolu quelques problèmes liés au CSS, notamment des éléments qui s’étaient déplacés. Ensuite, nous avons créé la page de gestion de compte, sur laquelle il est possible de modifier le mot de passe ainsi que la photo de profil. Nous avons rencontré quelques difficultés pour enregistrer ces informations dans la base de données, mais nous avons fini par y parvenir.

Nous avons également ajouté un bouton permettant de filtrer les jeux en fonction de leur ancienneté, ainsi qu’un autre bouton pour ajouter un jeu. Pour ce dernier, il est nécessaire de renseigner certaines informations. À cette fin, nous avons créé une table *Rôle* qui regroupe tous les rôles présents sur notre site : utilisateur, gestionnaire et administrateur. Cependant, ce bouton sera uniquement accessible aux gestionnaires et aux administrateurs.

Plus tard dans la journée, nous avons commencé le diagramme de Gantt ainsi que la matrice RACI. Nous avons commencé à remplir ces documents en nous basant sur la feuille de temps et sur ce compte rendu.

Enfin, nous avons ajouté une fonctionnalité qui attribue automatiquement le rôle *Utilisateur* à toute personne s’inscrivant sur notre site. La modification des rôles pourra être effectuée manuellement via la base de données.