

Journal de bord Pré-TPI « ChessJS »

Maxime Borgeaud

SICA2a

2023 - 2024

| Pré-TPI – ChessJS | | | | |
|-----------------------------------|----------------------------|--|--------|--|
| Semaine 1 | | | | |
| JOUR/DATE | Type | Description du travail | Temps | Commentaires / problèmes |
| Lundi 29.01.2024 | Analyse | Prise de connaissance du CDC. Création du IceScrum + dépôt Github + fichiers de base | 2h30 | Création du Icescrum sur la mauvaise plateforme, correction le mercredi |
| Mardi | | | | |
| Mercredi | Analyse puis début de code | Entretien avec Mr. Benzonana + Création MCD & Diagramme de class. + Mise à jour version de Icescrum (cpnv) + commencement du code des classes | 4h | Le diagramme de classe & le MCD seront très probablement optimisés par la suite |
| Jeudi | Analyse et code | Codage de la classe « case » + débuts des maquettes | 4h | Recherches sur Internet (forums et un petit peu de chat GPT) concernant la syntaxe/logique des classes en JS |
| Vendredi | Congé | - | 45 min | - |

| Pré-TPI – ChessJS | | | | |
|-----------------------------|---------|---|--------|--|
| Semaine 2 | | | | |
| JOUR/DATE | Type | Description du travail | Temps | Commentaires / problèmes |
| Lundi 05.02.2024 | Code | Continuation de la classe « case » + création classe « grade » et sa sous-classe « king » | 2h30 | |
| Mardi | | | | |
| Mercredi | Analyse | Analyse des classes | 3h | Vérification cohérences classes |
| | Agilité | Daily meeting avec Mr. Benzonana | 20 min | Résumé du rdv : 1) Ajouter un test des cardinalités du MCD 2) Ajouter des attributs au stories (technical & user) 3) Hésitation de création d'une classe « case » → à tester 4) Détailler le journal de travail par bloc |
| | Analyse | Analyse des classes | 1h | |
| Jeudi | Analyse | Modifications légères de la structure des classes et renommage de la class parent (dans le diagramme) | 1h30 | |
| | Code | Ajout des écouteurs d'événement « click » sur les cases du tableau de jeu | 5 min | Il y a un point sur lequel je ne suis pas encore sûr au stade où j'en suis dans mon apprentissage. Peut-être je déplacerais (ou copierais) certains éléments POO sur le serveur. |
| | Code | Ecriture de la classe « ChessPiece » et de ses sous-classes | 2h | |
| | Code | Ecriture de la fonction qui calcule les déplacements possibles du roi | 1h30 | Pas vraiment fini, des détails de logiques n'étaient pas tout à fait bons dans le diagramme de classe |
| Vendredi | | | | |

| Semaine 3 | | | | |
|---------------------|----------------------------|---|--------|--|
| JOUR/DATE | Type | Description du travail | Temps | Commentaires / problèmes |
| Lundi 12.02.2024 | Code | Code du server Express | 45 min | |
| | Code | Déplacement des classes sur le server | 10 min | Par rapport à l'interrogation du jeudi précédent concernant la location des classes, j'ai pris la décision de centraliser les classes sur le server afin de n'utiliser les calculs qu'une seule fois par tour et ensuite le client gère vraiment uniquement l'affichage. |
| | Code | Modification du code d'importation des classes correctement | 20 min | |
| | Code | Ecriture du code des calculs de déplacement des pièces « Bishop » et « Pawn » | 1h | |
| Mardi | | | | |
| Mercredi | Analyse puis début de code | Sprint review avec Mr. Benzonana | 30min | Résumé : -Faire une story par « grade » -Faire une story pour le calcul de déplacement par grade -Utiliser format Given/When/Then dans les tests -Mettre un sprint goal -mettre à jour la documentation quotidiennement -Une story = plusieurs tâches -détailler chaque tâche dans le journal de travail -écrire le nom des fichiers concernés dans un commit de résolution de conflit |
| | Code | Ajustement des importations des classes sur le server | 1h | |
| | Code frontend/backend | Réglage du code qui affiche les pièces depuis une requête vers le serveur | 2h | |
| | Code Frontend | Réglage du code qui affiche/supprime les déplacements possible selon la variable « ClickActiv » | 1h30 | |
| Jeudi | Code backend | Code du calcul de déplacement du fou | 1h | |
| | Code backend | Code du calcul de déplacement de la tour | 15min | |
| | Code Backend | Code de calcul de la reine | 5 min | J'ai combiné le code de déplacement du fou et de la tour |
| | Code backend | Code de calcul de déplacement du cavalier | 10 min | |

| | | | | |
|-----------------|----------------|---|--------|---|
| Jeudi | Code backend | Code de la fonction qui vérifie si la case de destination est de la même couleur que le joueur (si oui la pièce ne peut pas se déplacer la) | 2h | Testé avec la pièce « King », Pris beaucoup de temps pour une raison un peu « stupide », j'avais essayé avec une boucle foreach mais apparemment cela ne retourne pas la valeur de la fonction explicitement. Résolution avec la fonction « array.find » nom de la fonction : « isDestinationCaseColorTheSame » |
| | Code backend | Insertion de la fonction isDestinationCaseColorTheSame dans le calcul de déplacement de la reine | 30 min | |
| Vendredi | Administration | Modification planning « Icescrum » | 30 min | Ajout d'un sprint goal + création d'une story par pièce (déplacement) |
| | Administration | Ecriture de la documentation | 15 min | Introduction, Objectifs |

| Pré-TPI – ChessJS | | | | |
|-----------------------------|-----------------|---|--------|---|
| Semaine 4 | | | | |
| JOUR/DATE | Type | Description du travail | Temps | Commentaires / problèmes |
| Lundi 19.02.2024 | congé | | | |
| Mardi | | | | |
| Mercredi | Documentation | Modification des maquettes | 1h | Modification des pages de jeu. Ajout de la fonctionnalité de fin de partie réciproque |
| | Agilité | Sprint review avec Mr. Benzonana | 30 min | Résumé du rdv : 1) Il faut ajouter quelques modifications des maquettes 2) MCD & MLD non-validé par chef de projet |
| | Documentation | Rédaction du dossier de projet | 1h | Ajouts maquettes |
| Jeudi | Documentation | Modification des MCD / MLD | 25 min | |
| | Base de données | Création de la base de données via xampp | 10 min | |
| | Code | Correction du calcul des déplacements possibles de la toure ; | 15 min | Utilisation très brève pour trouver la source du problème : Initialisation des variables de check si colonne toujours dispo à l'intérieur de la boucle ; |
| | Code | Écriture du calcul des déplacements du pion | 2h | |
| | Documentation | Finitions du diagramme de flux | 30 min | |
| Vendredi | Documentation | Ajout du planning, stratégies de tests, risques techniques et peaufinage des concepts | 30 min | |
| | | | | |

| Pré-TPI – ChessJS | | | | |
|-----------------------------|---------------|---|--------|---|
| Semaine 5 | | | | |
| JOUR/DATE | Type | Description du travail | Temps | Commentaires / problèmes |
| Lundi 26.02.2024 | Code | Création des models « users », « games » & « usersAsGame » | 20 min | |
| | Code | Ecriture du code connexion & synchronisation avec la db | 5 min | |
| | Code | Ecriture du code de l'interface du menu principale | 1h | Ouverture/fermeture des formulaires Login & Subscribe |
| | Documentation | Optimisation du diagramme de class | 5min | |
| Mardi | | | | |
| Mercredi | Code | Insertion du code de login | 30 min | -request du frontend -endpoint backend |
| | Code | Insertion du code suscription | 30 min | -request frontend -endpoint backend |
| | Code | Code du popup de création de nouvelle partie | 2h | -Mise en page recherche d'adversaire ok -Manque la requête et le endpoint qui crée un nouveau record de partie |
| Jeudi | Code | Création de la requête de création de nouvelle partie | 15min | |
| | Code | Création de la fonction qui envoie la requête de création de partie dans la classe « User » | 15 min | |

| | | | | |
|-----------------|---------------|---|--------|--|
| Jeudi | Code | Ajoutement du code qui execute la requête depuis le click du bouton de création de partie | 20 min | - Récupération des bonnes données et contrôle avant envoi de la requête |
| | Code | Création du endpoint de création de nouvelle partie. Plus exactement la création et l'enregistrement d'un fichier qui contiendra le tableau de jeu de la partie | 30 min | J'ai bloqué pendant 15 min pour une faute de frappe sur le nom du dossier qui contiendra les fichiers |
| | Code | Endpoint pour l'insertion pour les tables « games » & « userAsGame » | 1h | |
| | Documentation | Ajout de la section « réalisation » | 20 min | |
| | Administratif | RDV avec Mr. Benzonana | 45 min | Résumé du rdv : 1)Mettre aciennes version de diagrammes ou maquettes dans section « archives » du rapport 2)Donner des explications avec le diagramme de classe 3) mettre des n° de figures pour les maquettes dans le rapport 4)Noter les sprints goals dans la planification du rapport 5)noter chaque test fait dans le rapport 6) Ajouter les contraintes avec le MLD 7)Noter réalisations existantes 8) Création du compte swissCenter : { chessadmin ChessAdmin_2024 Chessjs.mycpnv.ch } |
| Vendredi | Documentation | Rédaction de la documentation | 45 min | |

| Pré-TPI – ChessJS | | | | |
|-------------------|---------------|--|-------|--|
| Semaine 6 | | | | |
| JOUR/DATE | Type | Description du travail | Temps | Commentaires / problèmes |
| Lundi | Code | Création de l'interface d'affichage des parties commencées | 3h | |
| Mardi | | | | |
| Mercredi | Administratif | Sprint review avec Mr Benzonana | 40min | Résumé : 1) Donner quelques informations supplémentaires sur les champs du MLD 2) Stories soit technical ou user mais pas les 2 3) Explications sur les changements fait (archives) |
| Jeudi | Code | Ecriture du code de serveur WS | 3h | J'ai perdu bcp de temps à cette étape pour des questions de compréhension de mon propre code. Il a fallut que je réfléchisse pour intégrer la gestion des webSockets proprement dans le projet |
| Vendredi | Administratif | Ecriture de la doc : les schema http et ws | | |

Canva :

| Pré-TPI – ChessJS | | | | |
|-------------------|------|------------------------|-------|--------------------------|
| Semaine | | | | |
| JOUR/DATE | Type | Description du travail | Temps | Commentaires / problèmes |
| Lundi | | | | |
| Mardi | | | | |
| Mercredi | | | | |
| Jeudi | | | | |
| Vendredi | | | | |