

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 22.01.2024	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 29.01.2024	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 05.02.2024	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 07.02.2024	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