Journal de bord du projet L3M

### Tenu par Maylis Teyssendier de La Serve

Equipe :

* Loïc Messal, partie client.
* Maxime Siret, partie client.
* Maxime Quenon, partie serveur.
* Maylis Teyssendier de La Serve, chef de projet.

Lundi 1er Février

Création du git. Création du groupe Asana

Tâches affectées:

* Formulaire de création de compte à Loïc pour le 8 Février.
* Formulaire d’authentification à Maxime S. pour le 8 Février.
* Affichage de la carte à Maxime S. pour le 8 Février.
* Création d’une boussole à Loïc pour le 8 Février (l’idée est de tester d’abord la rotation de la boussole pour ensuite l’appliquer à la carte).
* Mettre en route le serveur à Maxime Q. pour le 8 Février.
* Créer la base de données d’une partie à Maxime Q.
* Service de déplacement à Maxime Q.
* Service d’action à Maxime Q.
* Création des boutons et des jauges à Maylis.

## **Décisions :**

* Test unitaire par contrôle visuel effectué par chaque développeur.
* Hébergement : alwaysdata.
* Création d’un css global. Lors d’une spécification, création d’un second css pour cette page particulière.

Livrable : Carte orientée avec zone de brouillard. Authentification et création de compte.

Mardi 2 Février

Tâches affectées:

* Tester les fonctionnalités du serveur à Maxime S.
* Logo à Maylis pour le 8 Février.

Vendredi 5 Février :

## **Bilan :** Maylis créé un logo pour le projet.



Lundi 8 Février

## **Bilan :**

* Les formulaires de création de compte et d’authentification sont créés.
* La carte s’affiche, centrée sur la position GPS. La position est recalculée toutes les 8 secondes.
* La boussole ne fonctionne que sur certains appareils (sous Androïd) et sur mozilla donc verticalement.

## **Décisions :**

* Un joueur partage son champ de vision avec ses coéquipiers.
* Améliorer la vision de la carte pour voir les widgets.
* Réfléchir au format d’échange des données.

Lundi 14 Février

## **Bilan :**

* Le brouillard de guerre pose problème lors de la rencontre entre deux zones de visibilité.
* Seule la destruction du compte n’est pas traitée mais c’est facultatif, on laisse de côté pour l’instant.

Mercredi 17 février

## **Bilan :**

* La base de données d’une partie est créée.
* On discute du format d’échange des données.

Tâche affectée:

* Mettre en place l’arbitrage à Maxime Q.

Vendredi 26 Février

## **Bilan :**

* Création des boutons et des jauges.

Tâches affectées:

* Passage de la boussole à la carte à Loïc, fait dans la journée.
* Gestion du bouton 1 : observation à Maxime S.
* Gestion du bouton 2 : assaut à Loïc.
* Afficher plusieurs utilisateurs sur la même carte à Loïc.

Lundi 29 Février

## **Bilan :**

* Brouillard de guerre : un seul cercle sur la position du joueur (pour éviter les problèmes de superposition).
* On ne peut pas gérer la rotation de la carte à cause de trop d’incompatibilité.

## **Décisions :**

* Prendre en compte QG et capa.
* Lors de l'arbitrage on applique les gains de capacité avant les pertes.

Ordre : récupération, observation, protection, tir, assaut. (*Finalement annulé*)

* Le serveur fixe une heure de début de partie pour qu’ensuite le client puisse envoyer des messages toutes les 8sec et 2min de façon synchronisée.
* A cause de la carte fixe pour le Tir : On choisit l’angle de tir (angle par rapport au nord) grâce à un triangle simulant l’angle de portée du tir qu’on peut faire tourner autour de la carte en gardant le doigt appuyer dessus et qu’on peut modifier jusqu’à la fin du tour. (Protection se fait de la même façon).

Tâches affectées:

* Synchronisation client à Loïc, fait le jour même.
* Synchronisation serveur à Maxime Q.
* Traiter la réponse de localisation à Loïc.
* Gestion du bouton 3 : tir à Maxime S.
* Gestion du bouton 4 : protection à Maxime S.
* Gestion du bouton 5 : récupération à Maylis.

Mardi 1er Mars

## **Bilan :**

* La réponse de localisation est traitée.

Mercredi 2 Mars

## **Bilan :**

* L’affichage de plusieurs utilisateurs sur la même carte fonctionne.

Jeudi 3 Mars

## **Bilan :**

* L’intérêt pour le serveur qu’un joueur voit ce que ses alliés voient aussi et de n’envoyer qu’un seul et même fichier à toute une équipe.
* Si un joueur n’appuie sur aucun bouton entre deux arbitrages, il garde l’état qu’il avait lors du tour d’avant. L’état initial étant observation.

Tâche affectée:

* Documentation du problème d’orientation de la carte à Maylis.

Pour version supérieure :observation sera contraint par un rayon minimal.

Dimanche 6 Mars

Tâche affectée:

* Traiter la réponse d'arbitrage à Loïc, fait le jour même

Lundi 7 Mars

Décisions:

* Regarder s'il y a des variables préfixées pour détecter le navigateur (reste le problème de l'OS) pour la boussole.
* Faire le cercle plus grand.
* Retravailler la tolérance de l’angle de tir.
* Rendre visible l’activation d’un bouton.
* Bloquer les requêtes entrantes pendant l'arbitrage.
* Le serveur vérifie la date à laquelle arrive la demande d'arbitrage pour lancer l'arbitrage (sécurisation).
* Une requête de lancement d'arbitrage et une requête de récupération (boucle infinie).
* Il faut configurer le serveur pour qu'il puisse gérer toutes les connexions en même temps.
* Démo : vidéo du test (vers Avril).

Tâches affectées:

* Requête observation par défaut à Loïc.
* Visualiser action sur bouton à Maylis.
* Ajouter batterie et QG à Maxime Q.

Mardi 8 Mars

## **Bilan :**

* Requête observation par défaut.
* Service déplacement.
* Service action.
* Synchronisation du serveur.

Jeudi 10 Mars

## **Bilan :**

* Mettre en évidence l’action des boutons par coloration de l’arrière-plan.
* Changement du fond, de l’écriture, etc.
* Mise en place de la jauge du QG.

Tâches affectées:

* Cercle de tir et de protection à rectifier à Loïc Messal..

Lundi 14 Mars

## **Bilan :**

* Ecran tactile donc pas les mêmes « listeners ».

## **Décisions :**

* Au début de la partie tout le monde est au centre. Le joueur 1 positionne d’un commun accord QG et batterie. Pour cela il clique sur la carte (une batterie par joueur max).
* Conversion mètre degrés (projection militaire par fuseau et déterminer conversion par fuseau), repère français Lambert II étendu ou Européen.
* Faire les manuels.
* On affiche la capacité des batteries (visibles par tous) et la capacité du QG ennemie sur l'objet en question.
* Temporairement la batterie régénère d’un pourcentage de sa capacité les joueurs dans un rayon d'action et se régénère elle-même. Elle meurt lorsqu’elle est vide.
* Pas de protection directionnelle donc on oublie la protection.
* Ne pas hésiter à laisser les scories.
* Préparer un test grandeur nature.

Tâches affectées:

* Manuel programmeur à Maxime S.
* Manuel installation à Loïc.
* Manuel utilisateur à Maylis.
* Afficher Batterie et QG à Loïc.

Mardi 22 Mars

## **Décisions :**

* Visualisation des batteries ainsi que des QG par des formes différentes.
* On utilise « roundslider » pour le tir qui débloque le problème des « listeners » tactiles.

Tâche affectée:

* Manuel programmeur côté serveur à Maxime Quenon.

Samedi 26 Mars

## **Bilan :**

* Batterie et QG ont été ajoutés.

Lundi 4 Avril

Tâche affectée:

* Faire une légende à Maxime S. et Loïc, effectuée dans la foulée.
* Exporter la BDD à Maxime Q.