

	<b>Journal de bord</b>			Fait le 23/04/2024
	Tennis Refactoring Kata			Groupe E
				Kenza Merzouk - Mohammed Daoud - Ahmed Bouzidia - Younes Djebali - Adam Achabar
N°	Tache	Description	Priority	Justification
1	Relecture de notre analyse	Toutes les odeurs et antipatterns qu'on a identifié	Élevée	revoir les problèmes notés ainsi que leur niveau de gravité
2	Supprimer les getter et setter non nécessaires	supprimer les getter et setter non nécessaires pour notre petit programme	Moyenne	Nul besoin de getter ni setter, car tout le programme se résume dans le meme fichier, on ne fait pas d'appel depuis une autre classe aux attributs ou méthodes
3	Renommage des attributs	Renommer les attributs et noms de méthodes non clairs	Élevée	Important pour la clarté du code et sa maintenance
4	Revoir le traitement de won_point	Revoir le traitement de won_point: les 2 if sont explicites avec un else de catch d'erreur	Élevée	il ya de la permission, un seul if explicite, le else prend tous les autres cas possibles y compris les erreurs de frappe etc, donc important de bien définir les if et le cas d'erreur
5	Reconnaître les patterns pour supprimer le "if tree" dans la méthode score	Remplacer le « if tree » par des petites fonctions	Critique	Reconnaître les patterns qui se répètent afin de supprimer le « if tree » et les diviser en petites méthodes où 1 fonction -> 1 traitement -> un pattern Ainsi la god class est distribuée
6	Ajouter des tests avec golden master	Implémenter une golden class avec méthode test_record et test_replay	Critique	Mode itératif : Cette classe golden_master, on lui rajoute des bouts au fur et à mesure qu'on factorise le code de Tennis2 dans une autre classe lanGame2, afin de bien valider que les méthodes qu'on implémente ne casse rien et fonctionne toujours comme celles qui existent dans Tennis2
7	Ajouter une feature de langue (traduction)	Je rajoute à ma classe lanGame2 l'attribut de langue, et je modifie toutes les méthodes concernées par un affichage (print)	Élevée	La classe lanGame2 qui a besoin d'adaptation, rajouter une énième méthode, 2 tableaux pour les affichages « love, fifteen, etc » en anglais et français Gérer ce tableau en haut niveau (fonctions prédéfini) plutôt qu'indice en dur pour afficher les scores
8	Modifier golden master pour gérer les traductions	Je rajoute le traitement des 2 langues à ma classe golden_master, dans les méthodes record et replay, je gère le stockage dans 2 sous dossiers différents selon la langue	Faible	Je trouve que c'est plus pertinent d'un point de vue organisation de travail de séparer les résultats de tests selon langue dans 2 sub dossiers différents surtout pour se retrouver si bug il y a et que l'IDE ne sauve pas et devoir debug manuellement. Sinon la méthode est itérative, on rajoute quelques lignes de codes à la fois, on teste on lance record pour FR et replay avec les modifications, pour EN je fais pareil mais je vérifie manuellement également (car il s'agit d'une nouvelle feature)