

Carnet de Bord – Projet Domino

Date	Ce qui a été fait	Difficultés rencontrées	Prochaines étapes
10/10/2025	Détermination des rôles de chacun Installation des outils de travail collaborative (Git et Notion).	Problèmes de synchronisation entre les branches Git au début. Difficulté à organiser le travail en équipe. Git finalement abandonner	Commencer la rédaction du backlog et des diagrammes de class
14/10/2025	Mise en place du Backlog et des premières tâches à coder. Détermination des classes principales (Domino, Joueur et Jeu). Création des diagrammes de class.	Problèmes de compréhension du cahier des charges et des relations entre les classes. Abandonn de la class Joueur pour la fusionner dans jeu	Commencer à coder les classes Domino et Jeu, et rédiger la documentation parallèle.
16/10/2025	Début du développement. Transfert du code initial de Jérémie sur la class Domino. Solal débute la classe Jeu et la logique de jeu. Quentin s'occupe de la documentation et des assertions	Petites erreurs de logique dans la gestion des valeurs des dominos. Absence de Jérémie qui ralentit la coordination.	Finaliser la classe Domino et tester la distribution des dominos dans le jeu.
19/10/2025	Intégration du premier affichage du plateau et de la main des joueurs. Début de la logique de pose de dominos et vérification des coups possibles.	Affichage peu lisible et bugs lors du placement des dominos aux extrémités du plateau.	Améliorer la présentation du plateau et corriger les erreurs d'affichage.

23/10/2025	Ajout du retournement automatique des dominos lors de la pose. Implémentation des conditions pour poser à gauche ou à droite. Test complet du mécanisme de jeu.	Bug dans la rotation des dominos : certaines pièces s'inversaient mal. Problèmes mineurs d'indentation dans le code.	Stabiliser la pose automatique et commencer à gérer les tours de jeu entre les joueurs.
26/10/2025	Amélioration de l'affichage des dominos* : format compact, plateau lisible, numérotation claire. Ajout d'un message de bienvenue stylisé avec pyfiglet.	Problèmes de compatibilité d'encodage sur certains terminaux. Réglages nécessaires pour l'alignement du texte.	Finaliser l'affichage et améliorer la gestion des tours de jeu.
29/10/2025	Ajout de la fonction de pioche automatique et détection de fin de partie. Tests complets du cycle de jeu.	Quelques erreurs dans la détection des coups jouables. Nécessité de réorganiser la logique de fin de tour.	Corriger la gestion des tours suivre le déroulement du jeu.
31/10/2025	Ajout de la possibilité de passer son tour. Finalisation du système complet de jeu avec toutes les fonctionnalités essentielles et bonus. Fin de la documentation et nettoyage du code	Petites erreurs d'entrée utilisateur (valeurs invalides). Ajustement des conditions de vérification.	Préparer la démonstration finale et rendre le projet

```
-----  
| 4 | 2 |  
-----  
-----  
|4|  
-----  
|4|  
-----
```

*On a abandonné l’affichage comme tel : car a chaque fois qu’on trouvé une solution pour l’un l’autre sur son ordi avait un affichage cassé (on a tous les 3 un ordi différent) alors on a décidé de le faire plus simple de ce type : [1|1] même les doubles et pour répondre aux cahiers des charges on a décidé de quand même cet affichage dans le retour `__str__` cela permet de montrer qu’on est capable de gérer cet affichage