

Heure	lundi, 2 mai 2022	mardi, 3 mai 2022	mercredi, 4 mai 2022
08:00		Création des diagrammes de flux (code pour puzzle aléatoire, puzzle manuel, capture d'écran, affichage théorie, affichage scores) + création du projet unity et git	
08:45	Création de la planification initiale		
08:50			
09:35			
09:50	Installation de unity 2020	Entretien pour technicien développement	
10:35			
10:40	création des uses case et scénario (Puzzle aléatoire et puzzle manuelle)	Création du design de l'UI (puzzle aléatoire et puzzle manuel)	
11:25			

11:30		Recherches sur les normes des porte logiques (IEC) Création du design de l'UI (main, prise de screenshot)	
12:15			
13:30		Réalisation de l'interface graphique avec la théorie des portes	
14:15		mise à jour du rapport de projet	
14:20	Création du rapport de projet	Création du projet sur IceScrum + mise en place des sprints et création des stories + mise à jour du rapport de projet	
15:05	création des uses case et scénario (Résolution de puzzle, capture d'écran, théorie des porte logiques)		
15:20			
16:05			
16:10	Création des diagrammes de flux (code main)	mise à jour du rapport de projet	
16:55			

jeudi, 5 mai 2022	vendredi, 6 mai 2022
	modifications des uses cases et scénario, plus changement des priorité modification des diagrammes de flux
	ajout de descriptif aux images sur les uses cases et scénario, diagrammes de flux
intégration des diagrammes de flux, théorie des porte, capture d'écran, schéma du design de l'UI	
mise à jour du design pour intégrer le niveau de difficulté intégration du schéma du design de l'UI, changement du menu principale, ajout des schémas des puzzle aléatoire et manuel intégration du schéma du design de l'UI, ajout des schémas des puzzle aléatoire et manuel, théorie des	modification des diagrammes de flux modification du journal de travail pour prendre en compte l'avancement de tâche pas terminée, et ajout du numéro de tâches ajout de descriptif aux images sur les uses cases et scénario, diagrammes de flux et maquettes
	ajout de descriptif aux images sur les diagrammes de flux et maquettes ajout de descriptif aux stories et tâches sur iceScrum Aide à Arthur bourgue
	ajout de descriptifs aux tâches des stories sur icescrum
	Sprint review avec M. Viret

<p>ajout des tâches sur icescrum pour toutes les stories</p> <p>création de sprites pour le jeu (porte logiques, câbles, effets)</p>	
	<p>ajout de descriptions sur certaines tâches qui en manque, ajout de la durée des tâches, changement du format de cellule dans le journal de travail</p>
	<p>ajout de légendes, changement, modifications du style, mise en forme</p>
	<p>Aide à Arthur bourgue</p> <p>Changement du des maquette, afin que la théorie des portes logique soit plus facile à lire sur téléphone</p> <p>intégration des nouvelles maquettes dans la documentation, mise en page plus correcte</p>
ajout d'une stories pour l'ui dans ice scrum, avec des tâches	
création de l'ui du menu démarré sur Unity	
<p>création de l'ui du menu démarré sur Unity</p> <p>ajout de tâches sur ice scrum pour l'ui, création de plusieurs tâches pour ajout de scènes, intégration de boutons</p>	
<p>recherches sur les conventions de nommage sur c#</p> <p>création du script main menu, qui gère les boutons, et la liste déroulante du menu démarré</p>	