

Rapport d'activité du 1 Avril

Group 5A

Le temps global consacré à l'UE depuis la dernière réunion	Les contributions personnelles, individuelles comme partagées
LAU King : 9.75 heures	<p>Contributions personnelles comme partagées :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Apprendre à intégrer des images dans Godot, gérer les signaux, créer des scripts et utiliser les "animated frames", puis rédiger un compte-rendu de réunion.2. Implémenter la fonctionnalité de changement d'icône (hide après un clic) dans Godot.3. Ajouter une page de paramètres (settings) avec des boutons fonctionnels.4. Mettre à jour Trello ("ajout du ticket pour la présentation in-game en IHM") et le diagramme de Gantt.5. Rédaction du rapport d'activité du 1er avril. <p>Observations et remarques</p>

	<p>Tickets et commits associés</p> <p>https://git.unistra.fr/klau/projet_chor_dai_di/-/commit/105e105e1b635fb3117163489296d015dc65684e</p> <p>https://trello.com/c/QntEYnwi/58-terminer-limpl%C3%A9mentation-des-pages-pour-la-pr%C3%A9sentation-en-ihm</p>
AKAKP O Mensan h Crepin : 4 heures	<p>Contributions personnelles comme partagées :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Participation à une réunion.2. Implémentation de la musique de fond et des sons des boutons avec SEIF. <p>Observations et remarques</p> <p>Tickets et commits associés</p> <p>https://trello.com/c/QntEYnwi/58-terminer-limpl%C3%A9mentation-des-pages-pour-la-pr%C3%A9sentation-en-ihm</p>
BARBU TOV Filip : 10.5 ✨ heures	<p>Contributions personnelles comme partagées :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Réunion avec toute l'équipe travaillant sur le frontend Godot.2. Apprentissage et création de fenêtres popup dans Godot.3. Développement d'un popup pour les avatars dans Godot (bonne progression).4. Préparation d'une scène dans Godot pour les paramètres du jeu. <p>Observations et remarques</p>

	<p>Tickets et commits associés</p> <p>https://trello.com/c/QntEYnwi/58-terminer-limpl%C3%A9mentation-des-pages-pour-la-pr%C3%A9sentation-en-ihm</p> <p>https://git.unistra.fr/klau/projet_chor_dai_di/-/commit/c3d1f2f61c72a88c96407170d29b1d8fc9e05af8</p>
<p>CARPE NTIER-K EITZL Edgar : 9.5 heures</p>	<p>Contributions personnelles comme partagées :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Correction de bugs + implémentation de la hiérarchie des combinaisons et comparaison des valeurs/couleurs pour les bots 2. Ajout de boutons de tri pour la main du joueur 3. Ajustement des boutons de tri + intégration de la comparaison pour les combinaisons simples (single combi) chez les bots 4. Ajout d'un message éphémère pour indiquer au joueur que c'est son tour <p>Observations et remarques</p> <p>Tickets et commits associés</p> <p>https://git.unistra.fr/klau/projet_chor_dai_di/-/commit/42a7545cbe62f391ec1c47cf67b3b7fb14db68fa</p>
<p>IMHOFF Guillaum e : 4 heures</p>	<p>Contributions personnelles comme partagées :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Amélioration de la communication entre le joueur et le serveur 2. Début d'implémentation de l'interface multijoueur (UI) 3. Fonctionnalité d'envoi de cartes au serveur (approche d'une version jouable) <p>Observations et remarques</p>

	<p>Tickets et commits associés</p> <p>https://git.unistra.fr/klau/projet_chor_dai_di/-/commit/29602c97b8b857fc3fa8e551aae25724ce42250d</p>
<p>KAMEL Seifeldin : 11 ✨ heures</p>	<p>Contributions personnelles comme partagées :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Travail sur la musique de fond et les sons des boutons 2. Finalisation de tous les effets sonores du jeu (musique d'ambiance et sons des boutons) 3. Intégration Godot & Figma pour aligner le jeu avec la maquette design <p>Observations et remarques</p> <p>Tickets et commits associés</p> <p>https://git.unistra.fr/klau/projet_chor_dai_di/-/commit/bbf4a007af8b4331c6396a81016649e264d8596c</p> <p>https://trello.com/c/QntEYnwi/58-terminer-limpl%C3%A9mentation-des-pages-pour-la-pr%C3%A9sentation-en-ihm</p>
<p>KHADJI EV Djakhar : 9 heures</p>	<p>Contributions personnelles comme partagées :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Réunion d'équipe (échanges sur l'avancement et les prochaines étapes) 2. Implémentation de la logique de jeu pour les bots + tests approfondis <p>Observations et remarques</p> <p>Tickets et commits associés</p> <p>https://git.unistra.fr/klau/projet_chor_dai_di/-/commit/6983ea46b8e2fe056cf9abbcaab82a0fdabe4430</p>