

Rapport d'activité du 25 février

Group 5A

Le temps global consacré à l'UE depuis la dernière réunion	Les contributions personnelles, individuelles comme partagées
LAU King : 35 heures	<p>Contributions personnelles comme partagées :</p> <p>Documentation et gestion de projet</p> <ul style="list-style-type: none">• Réunion du 12 février• Rédaction et dépôt du Rapport de réunion du 12 février et du Rapport d'activité du 11 février.• Amélioration du cahier des charges - Partie 1 : Description du Jeu.• Amélioration du cahier des charges - Partie 2 : Les éléments clés et mise à jour du GANTT.• Amélioration du cahier des charges (version 2) et correctif du GANTT.• GANTT version 2 - Vérification des dépendances et finitions du cahier des charges.• Finalisation et relecture du cahier des charges.• Traduction du cahier des charges en anglais, dépôt et mise à jour sur Trello.• Mise à jour de Trello.• Rédaction du rapport d'activité du 25 février <p>Planification et coordination</p> <ul style="list-style-type: none">• Mise à jour du GANTT - Ajout de la phase marketing et communication (tâches, dates).• Mise à jour des dépendances du GANTT et ajout de couleurs pour une meilleure lisibilité.• Gestion des retards sur GANTT et Trello, création des groupes WhatsApp et Discord pour coordonner l'équipe BDD, communication avec les membres concernés.• Ajout de la phase marketing sur Trello, finalisation des dates de début et fin pour la phase alpha, envoi de notifications et assignation des tâches. <p>Marketing et communication</p> <ul style="list-style-type: none">• Développement de la stratégie marketing.• Mise en anglais et finalisation du document de stratégie marketing, partage sur Git et Trello, envoi d'un mail au tuteur pour une question sur le serveur.• Création et gestion des réseaux sociaux (Facebook, Twitter) - Description et ajout de photo de profil.

	<ul style="list-style-type: none">• Création et gestion des réseaux sociaux (TikTok, Instagram, Reddit, Discord) - Description, ajout de photo de profil, première publication sur toutes les plateformes. <h3>Observations et remarques</h3> <ul style="list-style-type: none">• Le travail sur le cahier des charges et le GANTT a été intensif afin de finaliser la planification du projet.• La stratégie marketing est en place, avec une communication amorcée sur les réseaux sociaux.• Coordination active de l'équipe via WhatsApp et Discord pour gérer les retards et optimiser le suivi des tâches.• Proposition d'améliorations visuelles du GANTT pour une meilleure lisibilité.• Besoin de clarifications sur certains points techniques avec le tuteur. <h3>Tickets et commits associés</h3> <p>Cahier des charges lien trello - ticket</p> <p>Development of marketing strategy- lien ticket</p> <p>Creation and management of social networks - lien ticket</p> <p>cahier des charge git</p>
<p>AKAKP O Mensan h Crepin : 23,25 heures</p>	<h3>Contributions personnelles comme partagées :</h3> <h4>Configuration et mise en place de la base de données</h4> <ul style="list-style-type: none">• : Documentation sur la base de données à utiliser.• Configuration des serveurs et connexion aux machines virtuelles (VMs).<ul style="list-style-type: none">○ Installation de psycpg2 sur la VM.○ Installation de PostgreSQL sur la VM.○ Installation de pgAdmin sur le PC personnel.○ Tentative de connexion de PostgreSQL à pgAdmin (nombreuses difficultés rencontrées, lectures et visionnage de nombreux tutoriels).○ Difficulté à retrouver le mot de passe de l'utilisateur PostgreSQL.○ Finalement, une solution adaptée a été trouvée.• Création de la base de données sur la VM et implémentation de fonctions. <h4>Coordination et discussions</h4> <ul style="list-style-type: none">• Discuter avec l'équipe des résultats de la mise en œuvre, partager les tâches• Réunion avec l'équipe base de données pour discuter de l'implémentation (deux sessions distinctes).

	<div><h3>Observations et remarques</h3><ul style="list-style-type: none">• Plusieurs difficultés rencontrées avec l'installation et la configuration de PostgreSQL et pgAdmin, ce qui a demandé un temps considérable pour trouver une solution.• La base de données est maintenant installée et fonctionnelle sur la VM.• Discussions avec l'équipe pour affiner l'implémentation.</div> <div><h3>Tickets associés</h3><p>Implementation of tables-ticket</p><p>Software architecture design (client-server, database)-ticket</p><p>Backend server preparation</p></div>
<div><div>BARBU</div><div>TOV</div><div>Filip : 23 heures</div></div>	<div><h3>Contributions personnelles comme partagées :</h3><div><h4>Conception de l'interface utilisateur (UI)</h4><ul style="list-style-type: none">• Développement de l'UI sur Figma (landing page, page de connexion, plateau de jeu et règles) en collaboration avec Seif.• Intégration des règles dans l'UI avec Seif.• Finalisation de l'UI sur Figma avec les derniers ajustements.• Refonte des motifs et éléments de l'UI.• Refonte de la page des règles.• Finalisation de l'UI et amélioration du flux de navigation entre les pages.</div><div><h4>Apprentissage et tutoriels</h4><ul style="list-style-type: none">• Formation sur Godot frontend.• Recherche de vidéos sur la connexion de Godot à la base de données.</div><div><h4>Collaboration sur la base de données</h4><ul style="list-style-type: none">• Brainstorming et discussion sur la structure de la base de données avec Seif et Mensanh.• Appel Zoom avec l'équipe base de données.• Travail sur la base de données avec Mensanh et Seif (conception, mise en page, tables, connexion et implémentation).</div><div><h3>Observations et remarques</h3><ul style="list-style-type: none">• Bonne avancée sur la conception et l'amélioration de l'UI.• Approfondissement de Godot et de son interaction avec la base de données.</div></div>

	<ul style="list-style-type: none">• Travail collaboratif sur la base de données en étroite relation avec Mensanh et Seif. <p>Tickets et commits associés</p> <p>Implementation of tables-ticket</p> <p>Software architecture design (client-server, database)-ticket</p> <p>Development of interface mockups-ticket</p> <p>Backend server preparation</p>
<p>CARPE NTIER-K EITZL Edgar : 11 heures</p>	<p>Contributions personnelles comme partagées :</p> <p>Planification et discussions</p> <ul style="list-style-type: none">• Réunion, amélioration du diagramme Gantt, début des spécifications pour le jeu.• Discussion sur l'UI et la base de données avec Seif, vérification du Figma. <p>Implémentation technique</p> <ul style="list-style-type: none">• Début de l'implémentation de la table de jeu.• Compréhension et tentative d'amélioration de l'implémentation du jeu faite par Djakhar. <p>Observations et remarques</p> <ul style="list-style-type: none">• Progression sur la planification et spécifications du jeu.• Contribution à la structuration de l'UI et la base de données.• Début de l'implémentation de la table de jeu.• Travail sur l'amélioration du code existant de Djakhar.
<p>IMHOFF Guillaum e : 31 heures</p>	<p>Contributions personnelles comme partagées :</p> <p>Gestion de projet et organisation</p> <ul style="list-style-type: none">• Préparation pour la réunion en répondant aux cinq questions du devoir de la semaine.• Participation à la réunion du 12 février. Contribution à l'amélioration du diagramme de Gantt et aux spécifications du jeu d'un point de vue technique.• Travail sur la V2 du diagramme de Gantt, lecture et analyse de la nouvelle version, recherche et application d'améliorations. <p>Développement de l'interface utilisateur (Frontend)</p> <ul style="list-style-type: none">• Configuration de l'environnement de développement, création du projet Godot,

	<p>implémentation de l'interface de la page d'accueil et début de l'implémentation de la page de connexion.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Finalisation de la page de connexion et début de l'implémentation de la page de création de compte. • Finalisation des pages de création de compte et de connexion. • Finalisation de l'interface frontend et création d'une merge request sur GitLab. <p>Backend et WebSockets</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tentative de mise en place des WebSockets, mais difficultés de connexion aux serveurs. Recherche et tentative de résolution du problème. • Problème d'accès au serveur Unistra. Début d'apprentissage des WebSockets en Python et Godot. • Étude approfondie des WebSockets en Python, tests et début d'implémentation de la connexion entre Godot et Python. • Échec de la configuration SSH pour résoudre les problèmes de connexion au serveur Unistra. Finalisation du lien entre le backend et le frontend via WebSockets en local en attendant de résoudre les problèmes de connexion au serveur. <p>Observations et remarques</p> <ul style="list-style-type: none"> • Difficultés persistantes avec l'accès au serveur Unistra, retardant le déploiement et les tests. • WebSockets fonctionnels en local, mais nécessitent une vérification sur le serveur distant une fois le problème de connexion résolu. <p>Tickets et commits associés</p> <p>Frontend interface implementation - ticket</p> <p>all page are done - git commit</p> <p>connection for login and creating account between godot and python done, just need the db -git commit</p> <p>setuping a connection between godot and python - commit</p>
<p>KAMEL Seifeldin : 25 heures</p>	<p>Contributions personnelles comme partagées :</p> <p>IHM</p> <ul style="list-style-type: none"> • Développement de l'interface utilisateur sur Figma (page d'accueil, page de connexion, plateau de jeu, règles) avec Filip. • Création de la dernière page Figma pour les règles du jeu. <p>Backend et WebSockets</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recherche pour exporter vers le Web depuis Godot et mise en place du serveur. Découverte de la méthode Jam Launcher pour le multijoueur.

	<ul style="list-style-type: none">• Tutoriel sur WebSocket.• Ajout de nouvelles pages au design Figma, réorganisation du flux de pages et ajout des connexions entre les pages pour améliorer l'expérience des développeurs. Brainstorming sur la base de données avec Edgar.• Brainstorming sur la forme de la base de données avec Seif et Mensanh.• Visionnage de vidéos sur psycopg et Flask pour connecter Godot à la base de données.• Appel Zoom avec l'équipe de la base de données.• Travail sur la base de données avec Mensanh et Filip (design, mise en page, tables, connexion, implémentation).• Exploration des méthodes de connexion de la base de données au jeu via le serveur et mise en place de la vérification du compte utilisateur. <h3>Observations et remarques</h3> <ul style="list-style-type: none">• L'équipe a progressé sur la conception de l'interface et l'intégration de la base de données.• Des discussions ont été entamées pour s'assurer que la base de données soit bien connectée au jeu et que la vérification des comptes utilisateurs soit fonctionnelle.• Le temps consacré à la recherche et aux tutoriels a permis d'élargir les connaissances techniques en WebSocket et en connexion Godot-Base de données. <h3>Tickets et commits associés</h3> <p>Development of interface mockups-ticket</p> <p>Backend server preparation</p>
<p>KHADJI EV Djakhar :14 heures</p>	<h3>Contributions personnelles comme partagées :</h3> <ul style="list-style-type: none">• Mise à jour des boutons et implémentation des cartes qui vont dans les slots, réorganisation automatique de la main du joueur.• Implémentation de l'identification des cartes par leur valeur et signe, animation des cartes.• Ajout des combinaisons de cartes et test de celles-ci (uniquement lorsqu'il n'y a pas de carte sur le plateau).• Ajout d'un adversaire et mise en place de la logique pour que celui-ci joue une carte après que le joueur ait joué. <h3>Observations et remarques</h3> <ul style="list-style-type: none">• L'ajout d'un adversaire et la gestion des cartes ont permis d'améliorer l'interactivité du jeu.

- | | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none">• L'identification des cartes par valeur et signe ainsi que l'animation de celles-ci améliorent l'expérience visuelle du joueur.• Les tests des combinaisons de cartes, même si elles ne sont utilisées que lorsque le plateau est vide, ont été essentiels pour tester la logique de jeu. |
|--|---|

Tickets et commits associés

[Game engine development - tickets](#)

[ajout d'un adversaire + lui faire poser une carte - commit](#)

[Big Two - Gantt and Timesheet - lien](#)