

Rapport d'activité du 18 Mars

Group 5A

Le temps global consacré à l'UE depuis la dernière réunion	Les contributions personnelles, individuelles comme partagées
LAU King : 7 heures	<p>Contributions personnelles comme partagées :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Rédaction du compte-rendu de la réunion du 12 mars, déposé dans Seafire, ajout du lien du Google Doc dans Gitlab et Trello. Création du Teaser pour Instagram et Facebook, publication et conception d'une affiche pour annoncer l'événement de lancement (voir ticket).2. Rappeler à tout le monde de remplir son timesheet et vérifier qu'ils l'ont bien fait. Vérifier que chacun a accompli son travail. Recherches sur Godot pour implémenter les effets sonores dans le jeu.3. Rédaction du rapport d'activité, mise à jour du GANTT sur l'avancement des tâches et début de l'ajout des tâches dans TRELLO pour la phase BETA. <p>Observations et remarques</p> <ol style="list-style-type: none">1. Je dois réfléchir à la nécessité d'ajouter une semaine supplémentaire à la phase ALPHA, qui s'est terminée hier, le 17 mars. Cela raccourcirait la phase BETA d'une semaine. L'autre option est de laisser les développeurs du jeu rattraper leur retard et de conserver le planning initial. <p>Tickets et commits associés</p> <p>https://trello.com/c/PWrkOTVw/48-sound-effect</p> <p>https://trello.com/c/TmbzFfT1/41-content-production-videos-teasers</p> <p>https://trello.com/c/aAXghZ1t/43-organization-of-a-launch-event</p>

<p>AKAKP O Mensan h Crepin : 4 heures</p>	<p>Contributions personnelles comme partagées :</p> <p>1 . Password Hashing and tests</p> <p>Observations et remarques</p> <p>1. Les mots de passe sont sécurisés</p> <p>Tickets et commits associés</p> <p>https://trello.com/c/CbTtqHsu/24-security-with-password-hashing</p>
<p>BARBU TOV Filip : 6 heures</p>	<p>Contributions personnelles comme partagées :</p> <p>1. Réunion avec l'équipe, travail sur les premières vidéos pour les réseaux sociaux. Correction des améliorations de la maquette proposées par le professeur et début du travail sur le frontend avec Godot.</p> <p>2. Tutoriel Godot pour le rendu des cartes et comprendre son fonctionnement.</p> <p>Observations et remarques</p> <p>1. Il a fini ses tâche de design et marketing et il a commencé à travailler sur l'interface et les animations dans godot</p> <p>Tickets et commits associés</p> <p>https://trello.com/c/TmbzFfT1/41-content-production-videos-teasers</p> <p>https://trello.com/c/Gz0d5pA0/31-card-rendering-engine-and-animations</p>

<p>CARPE NTIER-K EITZL Edgar : 6 heures</p>	<p>Contributions personnelles comme partagées :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Il a fait la fonction qui permet de commencer avec le 3 de diamant et affichage de la main dans dans godot <p>Observations et remarques</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Il y a du retard dans le développement du jeu <p>Tickets et commits associés</p> <p>https://trello.com/c/hNhZGkJY/35-turn-management https://trello.com/c/7fAUOTJ3/32-user-event-handling https://trello.com/c/rnFGnnnm/33-game-engine-development https://git.unistra.fr/klau/projet_chor_dai_di/-/commit/2b9bdd3760b4280972a4f1ff9dbbc33565366ff0</p>
<p>IMHOFF Guillaum e : 5 heures</p>	<p>Contributions personnelles comme partagées :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apprentissage et utilisation de Docker Compose pour créer un serveur dédié au jeu, permettant de faire fonctionner plusieurs parties simultanément <p>Observations et remarques</p> <p>Tickets et commits associés</p> <p>https://trello.com/c/eNbBmKap/50-websockets-implementation</p>
<p>KAMEL Seifeldin : 9 heures</p>	<p>Contributions personnelles comme partagées :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Travail sur l'amélioration de Figma après les commentaires de notre professeur lors de la présentation, et début du travail sur Godot en ajustant toutes les pages et styles pour qu'ils correspondent à Figma. 2. Travail sur Godot pour améliorer l'interface du jeu, avec l'aide du professeur d'IHM. <p>Observations et remarques</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. il a terminé ses tâches dans le design et marketing et a commencé a travaillé sur godot <p>Tickets et commits associés</p> <p>https://trello.com/c/zlvNbkZD/34-card-distribution</p>

KHADJI EV Djakhar : 14 heures	<p>Contributions personnelles comme partagées :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Développement de la combinaison simple pour les bots + tests.2. Correction de nombreux bugs et erreurs que j'avais commis sans le savoir, et ajout de la logique complète du jeu (pour l'instant uniquement pour la main du joueur). <p>Observations et remarques</p> <ol style="list-style-type: none">1. Il a des retards dans ses tâches à cause du rendu de CC2 en IHM a faire et révision pour le contrôle écrite de Théorie des langages <p>Tickets et commits associés</p> <p>https://trello.com/c/rnFGnnnm/33-game-engine-development</p> <p>https://git.unistra.fr/klau/projet_chor_dai_di/-/commit/d5326c21b564da555f9396009b3b112f802ae3ca</p>