

# Rapport d'activité du 22 Avril

Group 5A

Le temps global consacré à l'UE depuis la dernière réunion	Les contributions personnelles, individuelles comme partagées
LAU King : <b>2.5</b> heures	<b>Contributions personnelles comme partagées :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>1. Rédaction du compte rendu d'activité du 22 avril</li><li>2. Mise à jour de TRELLO</li><li>3. Mise à jour du diagramme de GANTT</li></ul> <b>Observations et remarques</b> <b>Tickets et commits associés</b>
AKAKP O Mensan h Crepin : <b>7,5</b> heures	<b>Contributions personnelles comme partagées :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>1. Participation à la réunion</li><li>2. Test le jeu</li><li>3. Tutoriel pour mieux comprendre le fonctionnement des websockets</li></ul> <b>Observations et remarques</b> <b>Tickets et commits associés</b> <a href="https://trello.com/c/fMKUSdsk/64-game-engine-verification">https://trello.com/c/fMKUSdsk/64-game-engine-verification</a>

BARBU  
TOV  
Filip : 14  
  
heures

### Contributions personnelles comme partagées :

1. Meeting avec l'équipe pour discuter du projet.
2. Finalisation des paramètres (settings popup) dans le jeu.
3. Début de la création d'un popup pour les règles et combinaisons.
4. Modification de la page avatar popup.
5. Création de la maquette Figma pour le popup de réinitialisation de mot de passe (reset password).
6. Développement du popup de réinitialisation de mot de passe et intégration de ses fonctions de base.
7. Ajout d'un bouton dans la page de Login pour rediriger vers la page de réinitialisation, avec retour possible après l'action.
8. Correction de bugs et d'erreurs dans le code.
9. Optimisation du code et réduction des fonctions pour améliorer les performances.

### Observations et remarques

### Tickets et commits associés

[https://git.unistra.fr/klau/projet\\_chor\\_dai\\_di/-/commit/2675a91b332308e5862661895a35ae884128a1e7](https://git.unistra.fr/klau/projet_chor_dai_di/-/commit/2675a91b332308e5862661895a35ae884128a1e7)

CARPE  
NTIER-K  
EITZL  
Edgar :  
9,5  
heures


### Contributions personnelles comme partagées :

1. Meeting d'équipe pour résoudre des bugs bloquants et permettre le redémarrage d'une partie.
2. Ajout de boutons de tri pour le mode en ligne (online).
3. Réécriture de la logique de la PlayerHand pour le mode hors ligne (offline).

### Observations et remarques

### Tickets et commits associés

[https://git.unistra.fr/klau/projet\\_chor\\_dai\\_di/-/commit/e5b52eb84b3e3207889b9e7e15ae2c48c45808f9](https://git.unistra.fr/klau/projet_chor_dai_di/-/commit/e5b52eb84b3e3207889b9e7e15ae2c48c45808f9)

IMHOFF  
Guillaume : 29  
  
heures

## Contributions personnelles comme partagées :

1. Finalisation complète de l'interface utilisateur (UI) et de son interaction avec le serveur.
2. Amélioration de l'UI pour correspondre au design Figma, avec une meilleure communication client-serveur.
3. Ajout d'une auto-re lance du serveur et gestion des déconnexions (retour à la page ChooseModePage).
4. Début de l'implémentation de la logique du jeu côté serveur.
5. Finalisation des fonctionnalités de base pour le mode en ligne (online), permettant au jeu de fonctionner correctement.
6. Amélioration continue des fonctionnalités online :
7. Gestion des déconnexions.
8. Logique de victoire/défaite.
9. Intégration des mises à jour du reste du jeu.
10. Correction de bugs, notamment :
11. Déplacement de la vérification du premier joueur côté serveur.
12. Problèmes de positionnement des cartes (X/Y) lors du redimensionnement de la fenêtre.
13. Modification du diagramme de Gantt pour refléter l'avancement.

## Observations et remarques

## Tickets et commits associés

[https://git.unistra.fr/klau/projet\\_chor\\_dai\\_di/-/commit/82fa46cce7721d7a078058ad88a7d1229dced421](https://git.unistra.fr/klau/projet_chor_dai_di/-/commit/82fa46cce7721d7a078058ad88a7d1229dced421)

KAMEL  
Seifeldin

: 13 ✨  
heures

### Contributions personnelles comme partagées :

1. Réunion d'équipe pour discuter de l'avancement et des prochaines étapes.
2. Travail sur l'implémentation d'UI (interfaces utilisateur).
3. Correction d'un bug dans la page de réinitialisation de mot de passe.
4. Finalisation de la page avatar : les joueurs peuvent maintenant sélectionner un avatar.
5. Création d'une page Lobby et d'une salle d'attente sur Figma, en vue de leur intégration dans Godot.

### Observations et remarques

### Tickets et commits associés

[https://git.unistra.fr/klau/projet\\_chor\\_dai\\_di/-/commit/1f71625e57db41c3af6ca3a104ba7d5c7f0524f5](https://git.unistra.fr/klau/projet_chor_dai_di/-/commit/1f71625e57db41c3af6ca3a104ba7d5c7f0524f5)

KHADJI  
EV  
Djakhar :  
14 ✨  
heures

### Contributions personnelles comme partagées :

1. Réunion d'équipe pour coordination.
2. Collaboration avec Guillaume pour intégrer la logique de jeu dans le mode multijoueur.
3. Debug et tests de la logique joueur et du mode multijoueur.
4. Ajout d'une distribution initiale des cartes en début de partie.
5. Implémentation d'animations pour les cartes lorsqu'elles quittent les emplacements.

### Observations et remarques

	<h2><b>Tickets et commits associés</b></h2>
--	---

	<p><a href="https://git.unistra.fr/klau/projet_chor_dai_di/-/commit/f8ad149121f58337c4705a0c9e8c7ec696e7cc92">https://git.unistra.fr/klau/projet_chor_dai_di/-/commit/f8ad149121f58337c4705a0c9e8c7ec696e7cc92</a></p>
--	--