

Rapport d'activité du 11 février

Group 5A

Le temps global consacré à l'UE depuis la dernière réunion	Les contributions personnelles, individuelles comme partagées
LAU King : 12 heures	<p>Préparation du compte rendu de la réunion du 5 février, création d'un Google Sheet et apprentissage de l'utilisation du diagramme de Gantt.</p> <p>Création d'une feuille de temps pour l'équipe et approfondissement du diagramme de Gantt. Finalisation du compte rendu et envoi d'un email pour des précisions sur la rédaction du document.</p> <p>Travail sur la spécification, incluant la description du jeu, les éléments clés et la vision du rôle de chef de projet.</p> <p>Élaboration de la première version du diagramme de Gantt et avancement sur la spécification (technologies utilisées, répartition des tâches et équipes, éléments fonctionnels).</p>
AKAKPO Mensanh Crepin : 0.75 heures	Répondre au question donné durant la réunion du 5 février
BARBUTOV Filip : 8 heures	Travailler sur la découverte de Godot en utilisant khan academy et tutoriel sur youtube et démarrage de la conception d'interface utilisateur dans le logiciel FIGMA
CARPENTIER-KEITZ L Edgar : 1.5 heures	Recherche sur godot et son langage de programmation

IMHOFF Guillaume : 6.25 heures	<p>Répondre au question donné durant la réunion du 5 février</p> <p>Prendre le temps d'explorer les différences entre la dernière version de godot et les anciennes, en jouant aussi un peu aux Big Two en ligne pour comprendre un peu mieux les règles</p>
KAMEL Seifeldin : 6 heures	<p>Il a regardé des vidéos sur la configuration du serveur, en obtenant un aperçu du processus de configuration et des meilleures pratiques.</p> <p>Recherché des design assets pour les cartes pour construire le jeu</p> <p>Session de brainstorming avec Filip pour discuter et définir le design de l'UI du jeu, ainsi qu' identifier les fonctionnalités clés à implémenter. L'accent a été mis sur l'esthétique de l'interface, la navigation et la priorisation des fonctionnalités essentielles du gameplay.</p>
KHADJIEV Djakhar : 7.5 heures	<p>Apprentissage de Godot et début du codage du jeu. Ajout des emplacements de cartes, de l'effet au survol, des slots et de la main. Débogage du code et préparation de la réunion.</p>

Les tickets

- Question à répondre pour la réunion du 12/02 : <https://trello.com/c/Q99x5174>
- Cahier des charges : <https://trello.com/c/2P7qK0ba>