

Résumé Adam Picauron

SAE S2.01

(en groupe avec Baradat-Fourané Téo & Tcha Hugo)

Résumé Portfolio :

Hyperstellar Happy Corporate Science Space Station est un jeu de plateau que nous avons du rendre jouable sur ordinateur (en C# Windows form sur visual studio). A partir des règles de base nous avons pu développer le jeu en 3 semaines. Dans ce projet j'ai beaucoup progressé en C# ainsi que dans le développement objet car en effet il a fallu préparer un Diagramme UML complet en amont du développement ainsi qu'un dossier de Conception.

Les Choix de notre équipe :

Pour notre projet, nous avons choisi de diviser le code en deux "packages" afin de mieux répartir les classes. Nous avons la partie Sector et la partie game. L'affichage des choix qui sont proposés au joueur se fait sur une seule page (form) et les choix sont affichés dans une listBox, leur effets sont affichés à côté quand on les sélectionne.

Ma contribution :

Dans ce projet, j'ai principalement participé pour l'affichage. En effet les autres membres de mon groupe étaient très enthousiastes à l'idée de développer le jeu, je me suis donc proposé pour cela sachant que je n'en avais pas beaucoup fait avant. J'ai donc aidé pour certaines parties du code mais surtout afin de rendre l'affichage agréable et ergonomique.

Mon projet professionnel étant de faire du management de projet, je me suis spontanément proposé pour produire le document de conception car c'est une partie qui m'intéresse beaucoup. J'ai donc écrit le doc. tout en consultant les membres de mon groupe pour avoir leurs avis et progresser.

- Affichage, Doc de Conception, Assistance Code

Acquis :

- C#, Affichage, Ergonomie, Windows Form, Positionnement, Développement objet, Tests Unitaire (en C#)

Pratique :

- Gantt (liste d'issues sur le Git) afin de répartir le travail

Difficultés :

- Affichage des joueurs dans les zones prévu
- Affichage des ressources des joueurs
- Rendre le tout un minimum beau

Moyens mis en oeuvre :

- Patience, Réflexion, Dessins, Imagination, Collaboration