|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Rev.** | **Commit log message** | **Date** | **Author** |
| [r213](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=213) | Avancée du rapport. | [Jan 10, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=210) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=213) |
| [r212](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=212) | ~ d.o.c. doc-doc DOC! | [Jan 10, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=210) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=212) |
| [r211](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=211) | ~ Avancement de la doc... | [Jan 10, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=210) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=211) |
| [r210](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=210) | Ajout de l'icone de la tour pour la fenetre. (A mettre en place.) | [Jan 08, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=210) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=210) |
| [r209](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=209) | ~ Adaptation du nombre de pièces d'or initial pour le terrain desert à 140. | [Jan 08, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=209) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=209) |
| [r208](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=208) | Directives pour le rendu et la présentation du projet. | [Jan 08, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=208) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=208) |
| [r207](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=207) | Maillage : sécurité. | [Jan 08, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=207) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=207) |
| [r206](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=206) | ~ adapation des valeurs (les tours canon sont meilleures) | [Jan 08, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=206) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=206) |
| [r205](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=205) | Maillage : restriction des droits de certaines méthodes au packages seulement, pour éviter des soucis ENORMES de sécurité. | [Jan 08, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=205) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=205) |
| [r204](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=204) | ~ meilleure gestion des chemin retourner par le maillage... les creatures ne devraient plus se bloquer... | [Jan 08, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=204) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=204) |
| [r203](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=203) | Maillage : levée d'exception en cas de chemin bizarre. | [Jan 08, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=203) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=203) |
| [r202](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=202) | Rapport Pierre-Do : avancée. | [Jan 08, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=202) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=202) |
| [r201](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=201) | Maillage : consolidation. | [Jan 08, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=201) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=201) |
| [r200](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=200) | ~ adaptation des valeurs (nb pieces d'or des terrains) | [Jan 08, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=200) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=200) |
| [r199](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=199) | ~ adapation des valeurs | [Jan 08, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=199) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=199) |
| [r198](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=198) | Doc. | [Jan 08, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=198) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=198) |
| [r197](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=197) | Maillage : modifications esthétiques. | [Jan 08, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=197) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=197) |
| [r196](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=196) | Maillage : suppression des Warnigs. | [Jan 08, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=196) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=196) |
| [r195](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=195) | ~ adaptation de la difficulté | [Jan 07, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=195) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=195) |
| [r194](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=194) | [No log message] | [Jan 07, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=194) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=194) |
| [r193](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=193) | Masquage de l'erreur mineur lors d'une pose de tour. | [Jan 07, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=193) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=193) |
| [r192](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=192) | ~ Ajustement des coefficients de gain et de vie des créatures. ~ Avancement de ma partie du rapport. | [Jan 07, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=192) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=192) |
| [r191](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=191) | delete attaque | [Jan 07, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=191) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=191) |
| [r190](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=190) | ~ adapation de la difficulté (voir VagueDeCreature::genererVagueStandard() ) | [Jan 07, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=190) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=190) |
| [r189](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=189) | Maillage : début de la documentation. Je poste ici une partie du rapport en Doc, un schéma UML et une partie de la Javadoc. En cours de rédaction. | [Jan 07, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=189) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=189) |
| [r188](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=188) | [Ajout d'une erreur verbeuse en cas... d'erreur. Please report.](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=188) | [Jan 06, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=188) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=188) |
| [r187](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=187) | ~ amélioration des sons ~ adaptation des santés des cratures (creation d'une fonction exponentielle) | [Jan 06, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=187) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=187) |
| [r186](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=186) | + Ajout d'une fonction génératrice pour la santé des créatures. ~ Avancement de ma partie du rapport. | [Jan 06, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=186) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=186) |
| [r185](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=185) | ~ amélioration de la gestion des sons + nouvelle classe entierement statique pour la gestion des sons ~ méthode pour arreter tous les threads du terrain dans la classe Terrain ~ meilleur gestion des exceptions liées aux achats et améliorations ~ bloquage du lancement des tours avec la touche espace PS : Nous avons eu une discution avec notre assistant concernant la concurrence et nous avons mieux compris comment nous aurions du implémenter cela... un chapitre sera présent dans la documentation | [Jan 06, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=185) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=185) |
| [r184](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=184) | Correction d'un petit bug. | [Jan 06, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=184) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=184) |
| [r183](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=183) | Maillage : modifications mineures | [Jan 06, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=183) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=183) |
| [r182](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=182) | Détails. | [Jan 05, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=182) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=182) |
| [r181](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=181) | ~ meilleur gestion des exceptions levées par le maillage | [Jan 05, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=181) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=181) |
| [r180](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=180) | Correction d'un bug avec les maillages à décalage. | [Jan 05, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=180) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=180) |
| [r179](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=179) | petit détail lors du calcul du chemin des volantes (on part et arrive au centre des zones) | [Jan 05, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=179) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=179) |
| [r178](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=178) | dsl j'avais écrasé ton nouveau Terrain... voila a nouveau le tiens | [Jan 05, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=178) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=178) |
| [r177](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=177) | ~ un peu de graphisme avec les portees lors de la pose d'une tour impossible a posée ~ modification de la tour de feu (+ rapide et moins violente) ~ adaptation de quelques valeurs | [Jan 05, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=177) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=177) |
| [r176](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=176) | Correction d'un bug relatif au chemin des créatures volantes. | [Jan 05, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=176) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=176) |
| [r175](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=175) | Réécriture du code d'activation du maillage, plus performant, plus élégant. | [Jan 05, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=175) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=175) |
| [r174](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=174) | Suppression du maillage aérien remplacé par un chemin aérien généré au à la première vague. | [Jan 05, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=174) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=174) |
| [r173](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=173) | Suppression du bench sur le maillage, parce que c'est vraiment pas bon. | [Jan 05, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=173) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=173) |
| [r172](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=172) | Maillage : fin du débug, ça devrait marcher. | [Jan 04, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=172) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=172) |
| [r171](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=171) | Debug en cours. | [Jan 04, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=171) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=171) |
| [r170](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=170) | Nouvelle version du maillage, plus performante. L'ajouet et la suppression de zone fonctionne correctement. | [Jan 04, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=170) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=170) |
| [r169](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=169) | Mineur : en cas d'erreur lors de la pose d'une tour, un affichage console est également proposé. | [Jan 04, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=169) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=169) |
| [r168](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=168) | Refonte d'une partie de la structure. | [Jan 04, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=168) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=168) |
| [r167](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=167) | Modification de la manière dont on désactive une zone du maillage. Méthode plus performante. | [Jan 04, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=167) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=167) |
| [r166](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=166) | Ajout d'une capture d'écran qui parle d'elle-même!!! No comment... Au niveau performance c'est la catastrophe, tout rame et l'ordi chauffe à mort! Idées d'amélioration : - Virer tous ces threads et mettre UN thread pour l'affichage, UN pour les tours, etc.. - Virer le son du tir des tours, car chaque son est également threadé (pour avoir tous les sons en même temps) et c'est aussi la cata. On laissera que la musique de fond, c'est largement suffisant! - N'avoir vraiment qu'une vague à la fo | [Jan 04, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=166) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=166) |
| [r165](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=165) | Sauvegarde avant de tout péter dans le maillage. | [Jan 04, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=165) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=165) |
| [r164](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=164) | Oubli d'un static. | [Jan 03, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=164) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=164) |
| [r163](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=163) | En effet, pas con... ;-) | [Jan 03, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=163) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=163) |
| [r162](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=162) | Mise à jour de ma partie du rapport. J'attends la version finale du projet pour les tests et les conclusions. Il faudrait avoir tout terminé (l'essentiel) pour le 9 janvier au plus tard, ce qui nous laisserait 1 semaine pour tout terminer au niveau de ce qui est demandé par Guerid. | [Jan 03, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=162) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=162) |
| [r161](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=161) | ~ integration du son (quelques modifs de la classe) ... | [Jan 02, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=161) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=161) |
| [r160](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=160) | ~ attaque graphique pour la tour de glace + glacon pour le ralentisseur + boule de glace ~ adaptation des valeurs + creation d'un générateur de vagues avec des niveaux composés de 10 vagues ~ amélioration de l'interface (JDialogue lorsque le joueur veut quitter) | [Jan 02, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=160) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=160) |
| [r159](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=159) | (Ignorer un fichier test) | [Jan 02, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=159) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=159) |
| [r158](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=158) | Modification de la classe Musique. On peut maintenant savoir si une musique est terminée, on peut aussi régler le volume du systeme (pas d'une musique... dommage) et récupérer la volume du systeme actuel. Au niveau des threads c'était la prise de tête... Mais ça a l'air ok maintenant. | [Jan 02, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=158) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=158) |
| [r157](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=157) | bug svn | [Jan 02, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=157) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=157) |
| [r156](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=156) | ~ correction d'un petit bug avec les barre de sante ~ Organisation des sources... les animations et les attaques on été déplacé dans le models (en fait c'était des models et des vues en même temps...) | [Jan 02, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=156) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=156) |
| [r155](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=155) | ~ J'ai fais mumuse avec les chiffres sur ElementTD... ca devient interresant à jouer + 3 nouvelles creatures + la tour de terre lance des boules de terre :) ~ Amélioration de l'interface. Si pas assez d'argent pour acheter une tour, le bouton de la tour en question est désactivé. | [Jan 01, 2010](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=155) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=155) |
| [r154](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=154) | ~ Les creatures son maintenant blesser au bon moment (a la fin de l'attaque), le resultat est bien meilleur :) | [Dec 31, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=154) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=154) |
| [r153](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=153) | + les meilleurs scores sont accessible depuis le menu principal sous Fichier + le bouton "Lancer vague suivante" se transforme en "Retour au menu" + on peut retourner au menu principal a tout moment a l'aide du menu de la fenetre de jeu. [LAZHAR] J'ai un problème, je ne peux pas arreter la musique en cours... Pourrais-tu revoir ton TDA Musique pour gérer l'arret d'un son et le réglage du volume? Ca serait pas mal si je pouvais egalement te fournir un EcouteurDeMusique qui me permettrait d'être | [Dec 31, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=153) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=153) |
| [r152](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=152) | Début de la gestion de la concurence dans le maillage, ajout d'une section Bench', en cours. Serait-il possible pour 2010 de virer toutes les gestions concurentes relatives au maillage du reste du code, peut être dans une branche différente ? Bonne année à vous ! | [Dec 31, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=152) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=152) |
| [r151](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=151) | Correction d'un bug de concurrence ! Je commence de mieux en mieux a comprendre... Je vous expliquerai ce que j'ai compris... | [Dec 30, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=151) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=151) |
| [r150](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=150) | Tirez mes jolies ;) + Gestion des animations des attaques des tours + Animations des tirs des tours (Fleche, Canon et Boule de feu) ~ La collection d'animations est maintenant dans le terrain | [Dec 30, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=150) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=150) |
| [r149](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=149) | Avancement de ma partie du rapport. Plus que 7 sections à compléter! | [Dec 30, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=149) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=149) |
| [r148](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=148) | Ajout de la version courante à la branche 0.6! | [Dec 30, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=148) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=148) |
| [r147](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=147) | Création de la branche pour la version 0.6 | [Dec 30, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=147) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=147) |
| [r146](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=146) | ~ Les créatures ont été revu (relu, corrigé, amélioré et commenté) + Elles sont maintenant ralentissable. (par contre la tour de glace est pas encore tout a fait au point) + Deux nouvelles sortes de creatures (je vous laisse les découvrir) [!] Il restera tout de meme à revoir les valeurs des creatures (pour la difficulé du jeu) ~ La classe de gestion du jeu a été revu (relu, corrigé, amélioré et commenté) ~ Encore un peu d'interface... ~ les pv des creatures sont mis a jour en liv | [Dec 29, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=146) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=146) |
| [r145](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=145) | ~ Les terrains ont été revu (relu, corrigé, amélioré et commenté) + Les créatures arrivent maintenant sur le terrain l'une après l'autre (le temps entre chaque creature et défini lors de la création de la vague de créatures) + deux modes de position initiale des créatures à définir lors de la création de la vague de créatures : 1) au milieu de la zone de depart 2) aléatoirement dans la zone de depart [!] Il restera tout de meme à revoir les valeurs des vagues de creatures (pour la | [Dec 29, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=145) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=145) |
| [r144](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=144) | ~ Les tours ont été revues (relues, corrigées, améliorées et commentées) ~ la tour de feu a maintenant des degats de zone (splash) [!] Il restera tout de meme à revoir les valeurs (pour la difficulé du jeu) ~ La concurrence des tours semble bonne :) plus aucune erreur. | [Dec 28, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=144) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=144) |
| [r143](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=143) | encore un petit oubli... | [Dec 27, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=143) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=143) |
| [r142](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=142) | GROS COMMIT ! ~ Interface graphique entièrement revue (relue, corrigée, améliorée et entièrement commentée) + ajout de 3 nouvelles tours (Glace (ralentissement pas encore implémenté), Feu et Terre) PS : pour les changements (fichiers) voir commit précédent... Je me suis planté dans le titre en committant | [Dec 27, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=142) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=142) |
| [r141](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=141) | ~ Integration des icones des tours (image de présentation sur les boutons) ~ Le score est maintenant mis a jour en live ~ les animations sont detruites une fois terminees + effet alpha sur le gain de pieces | [Dec 27, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=141) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=141) |
| [r140](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=140) | :: JOYEUX NOEL :: + Les tours canon font des degats de splash | [Dec 25, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=140) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=140) |
| [r139](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=139) | ~ Integration des icones des tours (image de présentation sur les boutons) ~ Le score est maintenant mis a jour en live ~ les animations sont detruites une fois terminees + effet alpha sur le gain de pieces | [Dec 24, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=139) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=139) |
| [r138](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=138) | ~ Amélioration de l'interface graphique ~ creation de panels uniformes dans le menu d'interaction + Ajout du panel d'information d'une créature + ajout de la gestion du nom de la créature ~ meilleur positionnement des informations ~ modification de la fenetre "Partie Terminee" ~ Meilleur selection du look and feel (parait que c'est plus standard -> voir Main.java) + Ajout des musique de fond pour les terrains (2 sons : ElementTD et WaterWorld) ~ la vitesse de tir d'une tour est mainten | [Dec 19, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=138) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=138) |
| [r137](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=137) | + Ajout de le zone de texte avec les informations de la prochaine vague de creatures + Ajout du raccourci pour lancer une vague (ESPACE) | [Dec 17, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=137) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=137) |
| [r136](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=136) | Supers musiques pour le jeu. Certains les reconnaitront.... ;-) | [Dec 17, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=136) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=136) |
| [r135](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=135) | Super musique de fond pour le jeu. Certains la reconnaitront.... ;-) | [Dec 17, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=135) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=135) |
| [r134](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=134) | Volume-- | [Dec 17, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=134) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=134) |
| [r133](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=133) | Intergration des sons -> tu verras c'est insupportable ! lol | [Dec 17, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=133) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=133) |
| [r132](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=132) | + Gestion des scores par terrain -> utilisation du TDA fourni par Mr.Larzhar | [Dec 17, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=132) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=132) |
| [r131](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=131) | Ajout de la gestion du son. Ajout d'une classe Musique permettant de jouer une musique en concurrence avec d'autres musiques. Permet également de lire la même musique plusieurs fois en même temps. Ajout de la librairie jl1 (JLayer) permettant de lire un son en Java. Ajout des sources correspondant à cette librairie. Ajout des musiques (.mp3) d'un canon ainsi que d'un arc. | [Dec 17, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=131) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=131) |
| [r130](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=130) | Nouvelle version. | [Dec 17, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=130) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=130) |
| [r129](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=129) | ~ Amélioration de la fenetre "a propos", ajout des noms des auteurs | [Dec 17, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=129) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=129) |
| [r128](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=128) | Correction du bug des créatures bloquées, c'est pas beau mais ça marche. | [Dec 17, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=128) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=128) |
| [r127](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=127) | Correction de bug. | [Dec 17, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=127) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=127) |
| [r126](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=126) | Ajout des rapports à terminer pour la rentrée. | [Dec 17, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=126) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=126) |
| [r125](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=125) | ~ Amélioration de la gestion de la position des creatures ~ Amélioration de la fenetre de jeu (petite coche dans les items des menus pour informer de l'etat des affichages | [Dec 17, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=125) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=125) |
| [r124](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=124) | Ajout d'une erreur en cas de noeud inactif retourné. | [Dec 17, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=124) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=124) |
| [r123](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=123) | Blablabla | [Dec 17, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=123) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=123) |
| [r122](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=122) | Nouvelle version du package maillage. | [Dec 17, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=122) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=122) |
| [r121](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=121) | ~ Le joueur ne peu plus creer une tour qui rend impossible le chemin de la zone de depart vers la zone d'arrivée + Ajout de l'information type de la tour dans le panel d'information ~ optimisation du panel d'affichage du terrain ~ meilleur gestion des couches -> creature volante afficher au dessus des tours, etc... ~ meilleur découpage en fonction et procédure | [Dec 17, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=121) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=121) |
| [r120](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=120) | Correction d'un bug dans la classe Noeud. | [Dec 17, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=120) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=120) |
| [r119](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=119) | Création de la branche pour la version 0.2 | [Dec 16, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=119) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=119) |
| [r118](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=118) | Création de la branche pour la version 0.2 | [Dec 16, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=118) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=118) |
| [r117](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=117) | Identificateurs de variables un peu plus parlants... | [Dec 16, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=117) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=117) |
| [r116](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=116) | Ajout de 2 classes permettant la gestion des HighScores des joueurs. Tout est transparent, tout est sérialisé, tout est beau je kiffe MERCI AURELIEN J'AI TROP APPRIS DE TRUCS CE SOIR VIVE JAVA YAHAAAAAAAAAAA! ;-) J'ai également ajouté une classe-programme-test qui permet de voir comment on utilise tout ça. C'est très très simple! | [Dec 16, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=116) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=116) |
| [r115](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=115) | ~ Ajout de la gestion des creatures volante (elles n'ont pas encore leur propre maillage...) -> vous pouvez tester dans le terrain ElementTD + Ajout de la tour anti-aérienne (n'attaque que les créatures volantes) | [Dec 16, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=115) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=115) |
| [r114](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=114) | ~ Amélioration des tours (renommage + adapation des valeurs + etc...) ~ Amélioration du panel des informations d'une tour | [Dec 16, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=114) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=114) |
| [r113](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=113) | Maillage : Doc et commentaires. | [Dec 16, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=113) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=113) |
| [r112](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=112) | Mise à jour des mini-maps du menu\_principal avec titres respectifs. | [Dec 16, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=112) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=112) |
| [r111](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=111) | Nouvelle version de la documentation avec les auteurs respectifs des chapitres | [Dec 16, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=111) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=111) |
| [r110](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=110) | Mise en place de la première version complète de la doc. Je mettrai ponctuellement à jour les fichiers que je modifie pour la classe maillage, je vous encourage à faire de même. | [Dec 16, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=110) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=110) |
| [r109](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=109) | Ajout des auteurs dans les commentaires. | [Dec 16, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=109) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=109) |
| [r108](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=108) | ~ Amélioration du system de gestion des vagues de creatures ~ le terrain doit maintenant mettre en place une methode que retourne la vagues suivante ~ Amélioration du panel d'information d'une tour (de loin pas terminé) + Ajout de la selection d'une creature afin de connaitre ses caractéristiques (pas terminé) | [Dec 15, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=108) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=108) |
| [r107](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=107) | Bon, la concurrence c'est le mal, j'ai essayé d'y aller au pif, c'est raté. J'vais lire un peu à ce sujet, qu'on arrive à quelque chose de propre, parce que là c'est vraiment n'importe quoi. | [Dec 15, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=107) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=107) |
| [r106](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=106) | [No log message] | [Dec 15, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=106) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=106) |
| [r105](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=105) | Concurence FFS ! | [Dec 15, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=105) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=105) |
| [r104](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=104) | [No log message] | [Dec 15, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=104) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=104) |
| [r103](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=103) | Ajout de la mini-map 3d objectif au menu principal. | [Dec 15, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=103) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=103) |
| [r102](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=102) | Changement de la map objectif (desert) en 3d. | [Dec 15, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=102) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=102) |
| [r101](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=101) | Concurrence. | [Dec 15, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=101) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=101) |
| [r100](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=100) | La map Spirale avait été "revertée" par Aurélien, je la remet à l'état final. | [Dec 15, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=100) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=100) |
| [r99](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=99) | Les titres doivent être programmée et non être mis en dur dans l'image. | [Dec 15, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=99) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=99) |
| [r98](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=98) | Ajout des titres sur les images du menu principal. | [Dec 15, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=98) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=98) |
| [r97](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=97) | Modification du menu principal. Ajout des images du menu principal. Modification des classes correspondantes. Il faudra mettre un titre aux images. | [Dec 15, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=97) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=97) |
| [r96](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=96) | Amélioration de la map TerrainEau. | [Dec 14, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=96) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=96) |
| [r95](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=95) | + Ajout d'un menu principal pour selectionner le terrain ~ modification des classes terrains ~ j'ai perdu beaucoup de temps pour un bug lié aux chargements des images (utilisation d'un mediatracker) | [Dec 14, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=95) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=95) |
| [r94](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=94) | Commentaires. | [Dec 14, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=94) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=94) |
| [r93](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=93) | Ajout d'une nouvelle map avec 4 zones séparées par de l'eau et reliées par des petits ponts. A tester! Ajout de la classe TerrainEau correspondante. Ajout des fichiers c4d, textures et images. | [Dec 14, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=93) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=93) |
| [r92](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=92) | Amélioration de la map Labyrinthe.... | [Dec 13, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=92) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=92) |
| [r91](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=91) | Amélioration de la map spiral3d.png (bords des murs arrondis). | [Dec 13, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=91) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=91) |
| [r90](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=90) | Amélioration de la map ElementTD. | [Dec 13, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=90) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=90) |
| [r89](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=89) | Ajout de la version courante à la branche finale v0.1 sous forme d'archive exécutable JAR. | [Dec 13, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=89) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=89) |
| [r88](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=88) | Création de la branche finale v0.1 | [Dec 13, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=88) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=88) |
| [r87](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=87) | + petites ameliorations de l'interface + limite d'amélioration des tours (niveau max avec desactivation du bouton d'amélioration) + information du niveau suivant sur le bouton de la vague suivante + nouvelle creature tirée de Mario World ;) (juste pour m'amuser) | [Dec 13, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=87) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=87) |
| [r86](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=86) | Amélioration de la map spiral3d.png (était un peu trop sombre). | [Dec 13, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=86) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=86) |
| [r85](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=85) | Amélioration de la map Labyrinthe (plus lumineuse). | [Dec 13, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=85) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=85) |
| [r84](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=84) | Nouvelle map ElementTD fonctionnelle! Ajout d'une nouvelle classe ElementTD.java pour la définition du maillage de la map. | [Dec 13, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=84) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=84) |
| [r83](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=83) | Nouvelle Map Element TD basée sur la map classique du jeu de Blizzard!! | [Dec 13, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=83) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=83) |
| [r82](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=82) | + Le joueur peut perdre :) (les creatures font diminuer le nombre de vies du joueur si elles arrivent dans la zone d'arrivée) + Ajout de la gestion des animations (gain de pieces d'or) ~ Déplacement des la gestion des vagues d'ennemis, c'est maintenant le terrain qui doit s'occuper de préparer les vagues ~ Adaptation des valeurs pour rendre le jeu un peu plus "jouable" (a revoir ensemble ou definir un levelDesigner du groupe) + Affichage du niveau de la tour sous la forme de petits carres visibl | [Dec 11, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=82) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=82) |
| [r81](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=81) | Correction du bug du maillage non carré. | [Dec 11, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=81) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=81) |
| [r80](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=80) | ajout de la vitesse dans le constructeur de la creature. | [Dec 11, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=80) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=80) |
| [r79](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=79) | [No log message] | [Dec 11, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=79) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=79) |
| [r78](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=78) | [No log message] | [Dec 11, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=78) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=78) |
| [r77](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=77) | Ajout d'un constructeur pour le maillage qui prend en compte un décalage de base, en pixels positifs. | [Dec 11, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=77) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=77) |
| [r76](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=76) | Integration de la jolie nouvelle map! Merci Larzhar :) | [Dec 11, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=76) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=76) |
| [r75](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=75) | Amélioration des couleurs et du contraste de la map spiral3d.png (était un peu trop sombre). | [Dec 10, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=75) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=75) |
| [r74](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=74) | un peu de design... | [Dec 10, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=74) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=74) |
| [r73](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=73) | Ajout du fichier .c4d de la map night3d. | [Dec 10, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=73) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=73) |
| [r72](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=72) | Ajout d'une map 3D créée avec Cinema4D. | [Dec 10, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=72) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=72) |
| [r71](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=71) | Ajout d'une map 3D créée avec Cinema4D. | [Dec 10, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=71) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=71) |
| [r70](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=70) | Avancement du rapport. | [Dec 10, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=70) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=70) |
| [r69](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=69) | quelques petites choses... | [Dec 09, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=69) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=69) |
| [r68](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=68) | Avancement du rapport. | [Dec 09, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=68) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=68) |
| [r67](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=67) | [No log message] | [Dec 09, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=67) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=67) |
| [r66](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=66) | debug maillage | [Dec 09, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=66) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=66) |
| [r65](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=65) | [No log message] | [Dec 09, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=65) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=65) |
| [r64](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=64) | [No log message] | [Dec 09, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=64) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=64) |
| [r63](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=63) | [No log message] | [Dec 09, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=63) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=63) |
| [r62](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=62) | [No log message] | [Dec 09, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=62) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=62) |
| [r61](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=61) | + affichage des tours et creatures avec des images + petite amélioration du maillage (poids des diagonales) + auto reselection d'une tour a ajouter de meme type apres ajout | [Dec 09, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=61) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=61) |
| [r60](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=60) | Images transparentes. | [Dec 09, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=60) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=60) |
| [r59](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=59) | Ajout des images des tours, premier jet. Ca serait sympa, si on a le temps, de faire des tours perso! | [Dec 09, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=59) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=59) |
| [r58](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=58) | Correctionr du petit bug des retours des creatures... | [Dec 08, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=58) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=58) |
| [r57](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=57) | Corrections de bugs. | [Dec 08, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=57) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=57) |
| [r56](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=56) | Correction du bug des arcs surnuméraires à la suppression des tours. | [Dec 08, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=56) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=56) |
| [r55](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=55) | Détails | [Dec 07, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=55) | [pierredominique.putallaz](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=55) |
| [r54](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=54) | Quasiement toute ma partie est commentée pico bello... | [Dec 06, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=54) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=54) |
| [r53](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=53) | + Adaptation de l'interface pour afficher le maillage + menu (Edition -> activer / desactiver affichage du maillage) + methode de dessin dans la vue d'affichage du terrain + Adapation pour mettre a jour le maillage depuis le terrain + Les tours peuvent tuer! Mouhaha + les ennemis peuvent prendre des degats et mourrir + un petit algorithme mise en place pour trouver la creature la plus proche a portee d'une tour. + gain lors de la mort d'une creature (interface pas encore mise a jour) | [Dec 05, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=53) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=53) |
| [r52](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=52) | Fin de la classe maillage, elle devrait fonctionner. | [Dec 05, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=52) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=52) |
| [r51](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=51) | + Gestion du mouvement des créatures (thread par créature) | [Dec 04, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=51) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=51) |
| [r50](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=50) | Premier jet avec une structure plus performante. | [Dec 04, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=50) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=50) |
| [r49](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=49) | Avancement du rapport. | [Dec 04, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=49) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=49) |
| [r48](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=48) | Avancement du rapport. | [Dec 04, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=48) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=48) |
| [r47](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=47) | Avancement du rapport. | [Dec 04, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=47) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=47) |
| [r46](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=46) | Avancement du rapport. | [Dec 04, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=46) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=46) |
| [r45](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=45) | Commit de sauvegarde avant de péter la manière dont on stock les noeuds. | [Dec 04, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=45) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=45) |
| [r44](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=44) | Line -> Arc | [Dec 04, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=44) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=44) |
| [r43](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=43) | Méthodes getArcs et getArcsActifs | [Dec 04, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=43) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=43) |
| [r42](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=42) | Ajout de la classe Line, fin de la méthode pour retourner les noeuds actifs. | [Dec 04, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=42) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=42) |
| [r41](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=41) | j'ai pas pu m'empecher de bosser un coup... + en cliquant sur le bouton "vague suivante" on peut maintenant voir le chemin prévu des créature cela vous permettra de débugger votre maillage... | [Dec 03, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=41) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=41) |
| [r40](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=40) | + nouveau système de gestion des evenements de l'interface + ajout d'un type de créature + création d'une structure de gestion des vagues de créatures + gestion de l'amélioration des tours + integration du maillage dans le terrain (apercu pour tests) | [Dec 03, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=40) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=40) |
| [r39](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=39) | Avancee ! | [Dec 03, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=39) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=39) |
| [r38](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=38) | Premier jet de la désactivation d'une zone. | [Dec 03, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=38) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=38) |
| [r37](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=37) | Debug de la classe Maillage. | [Dec 03, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=37) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=37) |
| [r36](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=36) | Debug de la classe Maillage. | [Dec 03, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=36) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=36) |
| [r35](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=35) | [No log message] | [Dec 03, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=35) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=35) |
| [r34](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=34) | SimpleWeightedGraph | [Dec 03, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=34) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=34) |
| [r33](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=33) | Oups... | [Dec 03, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=33) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=33) |
| [r32](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=32) | Maillage avec des noeuds de 10x10 pixels. | [Dec 03, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=32) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=32) |
| [r31](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=31) | Il fallait utiliser un graphe non orienté (PseudoGraph apparemment). | [Dec 03, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=31) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=31) |
| [r30](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=30) | Implémentation de la méthode retournant tous les noeuds du maillage sour forme de Points. | [Dec 03, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=30) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=30) |
| [r29](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=29) | Implémentation de la recherche du chemin le plus court OK. | [Dec 03, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=29) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=29) |
| [r28](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=28) | + Creation du document Rapport - ASD + Creation de la classe creature et intégration ~ Modification de structure, le terrain contient maintenant les tours, les murs et les créatures ~ Affichage des vies ~ Renommage de certains packages | [Dec 02, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=28) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=28) |
| [r27](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=27) | derniere version du cahier des charges | [Dec 02, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=27) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=27) |
| [r26](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=26) | Finitions du cahier des charges. | [Dec 02, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=26) | [pierredominique.putallaz](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=26) |
| [r25](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=25) | test | [Dec 01, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=25) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=25) |
| [r24](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=24) | + Ajout de la classe Terrain pour gestion d'un terrain (largeur, hauteur, image de fond et liste des murs) + Avec une classe dérivée TerrainDesert, le seul terrain dispo pour l'instant... ~ Adaptation de diverses classes pour implémenter le terrain (Main, Jeu, Panel\_Terrain) + Ajout d'image dans le dossier img ~ Centrage des fenetres comme vu en cours | [Dec 01, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=24) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=24) |
| [r23](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=23) | test... eclipse me signal une erreur et pourtant il n'y en a pas... | [Dec 01, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=23) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=23) |
| [r22](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=22) | Génération du maillage octogonal OK (2x2 pixels). Mise à jour du fichier excel correspondant pour le rapport. | [Dec 01, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=22) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=22) |
| [r21](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=21) | Génération du graphe comportant des noeuds de 2x2 pixels. Ce point doit être discuté. De plus, pour le moment, le maillage est carré, car sur 2x2 pixels on peut se permettre. | [Nov 30, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=21) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=21) |
| [r20](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=20) | Implémentation du maillage. Création du graphe avec les noeuds et les arcs pondérés. Création d'un document excel pour tester les performances en temps et en mémoire. | [Nov 30, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=20) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=20) |
| [r19](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=19) | Petites modifs de la classe Maillage et Jeu | [Nov 30, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=19) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=19) |
| [r18](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=18) | Ajout du paquetage models.maillage, création des classes Maillage et Noeud pour le maillage dynamique. | [Nov 30, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=18) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=18) |
| [r17](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=17) | Premier canevas de jeu. - Creation de quelques models : - classe Tour et deux classe dérivées (TourDeFeu et TourDeGlace) - classe Jeu, conteneur des éléments importants du jeu (vies, argents, les tours, etc...) - Première version de l'interface graphique avec : - menu principal - panel d'affichage du terrain de jeu - ajout et vente des tours (amelioration des tours en contruction) - controle partiel de l'autorisation de positionnement des tours - affichage des informations d'une tour + i | [Nov 29, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=17) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=17) |
| [r16](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=16) | Cahier des charges final. | [Nov 25, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=16) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=16) |
| [r15](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=15) | Blablabla | [Nov 25, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=15) | [pierredominique.putallaz](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=15) |
| [r14](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=14) | Avancement du cahier des charges. | [Nov 25, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=14) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=14) |
| [r13](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=13) | [No log message] | [Nov 25, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=13) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=13) |
| [r12](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=12) | [No log message] | [Nov 25, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=12) | [pierredominique.putallaz@gmail.com](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=12) |
| [r11](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=11) | Ajout du fichier de formattage du code (Project->properties->Java code style->Formatter->Enable proj.. ->import) | [Nov 25, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=11) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=11) |
| [r10](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=10) | Première version du cahier des charges. | [Nov 25, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=10) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=10) |
| [r9](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=9) | Ajout du canevas projet | [Nov 25, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=9) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=9) |
| [r8](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=8) | Création du cahier des charges. | [Nov 25, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=8) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=8) |
| [r7](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=7) | Ajout des sources de la librairie jgrapht (lib/jgrapht-jdk1.6\_src.zip). | [Nov 25, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=7) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=7) |
| [r6](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=6) | Ajout des librairies gérant les graphes. Ajout du programme principal Main. | [Nov 20, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=6) | [lazhar.farjallah](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=6) |
| [r5](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=5) | mise à jour de la structure des dossiers | [Nov 18, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=5) | [aurelien.dacampo](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=5) |
| [r4](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=4) | Ajout de la structure du journal (en docx). TODO : compléter la structure (y a que mon nom, etc...) | [Nov 18, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=4) | [pierredominique.putallaz](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=4) |
| [r3](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=3) | Ajout de la donnée. | [Nov 18, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=3) | [pierredominique.putallaz](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=3) |
| [r2](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=2) | Ajout de deux dossiers dans le répertoire principal. | [Nov 18, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=2) | [pierredominique.putallaz](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=2) |
| [r1](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=1) | Initial directory structure. | [Nov 18, 2009](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=1) | [---](http://code.google.com/p/asd-tower-defense/source/detail?r=1) |