

LEFORESTIER Meril

DE SOUSA Mathéo

ESPANET Nicolas

DEBESSEL Eric

PARIS Albin

Travail de la semaine n°2

Meril :

Prévu :

- Modéliser le plateau en une seule unique image dans laquelle on aura collé les images du plateau et des pions

Fait :

- Fonction renvoyant une image qui serait la fusion de deux images passées en argument

Reste à faire :

- Utiliser la fonction pour modéliser le tableau en utilisant des coordonnées

Nicolas :

Prévu :

- Création de la structure des différentes classes du jeu et leurs interactions.

Fait :

- Ajout des fonctionnalités de base et des règles de base du jeu pour interdire au joueur certains mouvements.
- Début de l'IA, de sa structure au seins des autres classes et la plupart de ses fonctions qu'elle va avoir.

Reste à faire :

- Reste de l'IA

Mathéo :

Prévu :

- Interface de navigation pour le joueur

Fait :

- Page d'accueil
- Début d'une page de sélection du nombre de bille/taille du plateau

À faire : - Finir page de sélection

- Lié la page au jeu graphique
- Faire des animations pour la bille
- Voir pour des options de customisation
- Ambiance sonore ?

Eric :

Fait :

- Merge de la branche Develop et Controleur dans controleur
- Fonctions dans les enums + modification des fonctions concernés

A faire :

- IA / théorie de l'IA

Albin :

Fait :

- Implémentation des fonctions mouseDragged, mousePressed et mouseReleased pour déterminer la position de départ et la direction.
- Séparation du Model, du contrôleur.

A faire :

- Méthode de sauvegarde d'un plateau

