



***Projet L2AN1***



***BlackJack (L2AN1)***

***Les informations d’identification du document Les éléments de vérification du document***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Référence du document :** | D3 |  | **Validé par :** | David Janiszek |
| **Version du document :** | 1.00 |  | **Validé le :** |  |
| **Date du document :** | 19/04/2021 |  | **Soumis le :** |  |
| **Auteur(s) :** | Stefanos Alexandre, El Mougharti Hanafi, Couquet Samuel, Vallée Arthur |  | **Type de diffusion :** | Document électronique (.odt) |
|  |  |  | **Confidentialité :** | Réservé aux étudiants UFR Maths-Info de l’université Paris Descartes |
| ***Les éléments d’authentification*** | | | | |
| **Maître d’ouvrage:** | David Janiszek |  | **Chef de projet :** | Frank Sauvage |
| **Date / Signature :** |  |  | **Date / Signature :** |  |

1) Présentation

2) Développement de notre Projet

3)

Tous les commits :

1) Initialisation du Projet à partir de l’appli libGDX

2) 3) 4) 5) Tests git

6) Compréhension de la commande Gdx.gl.glclearColor() ; permettant de changer la couleur du fond

7) Comprehésion de la création de Texture et de l’importation de la 1ère image (un baneling) - **1ère difficulté : où mettre les images dans les dossiers de libGDX**

8) Début de Blackjack et TestBlackjack.java : classe qui avait pour but de débuter un jeu de blackjack en terminal

9) Début de la compréhension du main : DesktopLauncher.java (config.title, config.width, config.height)

10) Changement du .gitignore qui empêchait l’accès et le push à des dossiers nécessaires (desktop/bin)

11) Push du Premierfinal.jpg (premier logo)

12) 13) 14) 15) 16) 17) Création du SplashScreen/ Ajout de TweenAccessor et TweenEngine - **2e difficulté : les changements dans build.gradle pour insérer tween-engine.jar et insérer les libs. Mais aussi les classes liées à TweenEngine/TweenAccessor**

18) Création du MainMenu et liaison entre le SplashScreen et le MainMenu

19) 20) Cahier de recettes v1 + Cahier des charges v0.1

21) Début compréhension de comment insérer un texte d’info et de comment insérer une police

22) Début de compréhension des buttons et des paramètrages d’un bouton

23) 24) 25) Début affichage du MainMenu et finitions du SplashScreen **3e difficulté - la compréhension/gestion de SpriteBatch**

26) Cahier des charges v2

27) Affichage du 1er bouton + texture du boutton + gestion de la réception des cliques **4e difficulté - Toujours le SpriteBatch, début de l’atlas, du skin, du stage, des tables et de la localisation des différents appels de fichier (localisation des .png ou .fnt par exemple)**

28) Ajout du fullscreen

29) Premiers boutons fonctionnels

30) Début de la partie RULES **5e difficulté - Transition basique entre menus et gestion de l’affichage des écritures**

31) Les 1ères gestions de musique

32) Suite RULES

33) On a fait des erreurs dans le build.gradle donc on a regenéré libGDX et insérer le code qu’on avait déjà fait **6e difficulté - Ne pas tout faire crash avec le build.gradle ou en changeant des parties dans les classes**

34) Suite des musiques

35) Continuité dans le Menu - Début bouton SinglePlayer

36) 37) Création des autres Menus - Options, Gameplay (qui sera remplacer par une partie SinglePlayer puis une partie DuoPlayers etc)

38) 39) Cahier de Recette v2

40) Changements sur les Options et le Volume

41) 42) 1ère (vraie) version du Code terminal du Blackjack avec la création de Cartes.java, Deck.java, Saisie.java, TestCartes.java **7e difficulté**

43) Ajout d’un bruitage lorsqu’on appuie sur un bouton

44) Début de la gestion du Gameplay : buttonTirer ne fonctionne pas encore

45) Gestion du Volume dans tous les menus à l’aide d’une constante **8e difficulté - Gestion des constantes utiliser dans toutes les classes**

46) Ajouts des images des cartes

47) Petits changements sur les fonds, les paquets de cartes, etc

48) 49) 1ère version de l’affichage du boutonTirer

50) Ajout de toutes les Textures de cartes dans CardsTextures

51) 1ers jetons

52) Suite bouton Tirer

53) 54) Gameplay.java remplacer par SinglePlayer, DuoPlayers, TrioPlayers, QuadraPlayers

55) Ajouts des v1 des tables

56) 57) Affichage Cartes joueurs des différents modes **9e difficulté - Positionner chaque carte**

58) Modifs code Blackjack

59) Refonte du Système Audio

60) Conception Détaillée

61) Ajouts code Blackjack

62) 63) 64) Ajouts animations + suite refonte du système audio **10e difficulté - Création des animations**

65) Ajustement sur le tirage des deux 1ères cartes

66) Modifs du menu options

67) 68) Ajouts des différenciations des cartes en fonctions des couleurs **11e difficulté -**

69) 70) 71) Corrections d’import des textures

72) 73) Changements code Blackjack

74) Ajouts des animations des jetons

75) Début de l’intégration du jeu terminal au Gameplay

76) Correction problèmes textures lorsqu’on pioche

77) Changements de l’interface graphique

78) Suite intégration du jeu terminal au Gameplay

79) Bouton mise fonctionnel

80) 81) 82) Corrections sur les animations

83) Affichage des mises

84) Suite positions des cartes

85) Création de l’onglet History

86) Ajout d’une classe Animations.java remplaçant CardsTextures.java

87) Changements code Blackjack (ajout ArrayList)

88) Intégration quasi complète du Blackjack au jeu sans intéraction avec le terminal **12e difficulté -**

89) Petits corrections sur p1.getSize (remplacer >= 1 par > 1)

90) Piocher des cartes à l’aide du bouton buttonTirer

91) 92) Début intégrations animations au jeu

93) Suite DuoPlayers

94) 95) Ajout des mises et de la blanque au code du Blackjack

96) Changement du code Duoplayers

97) Début de l’historique

98) Correction du Fullscreen et tentative d’affichage et de Résolution **13e difficulté -**

99) Début des finalités de parties (gagnant/perdant/nul) **14e difficulté -**

100) Changements Sauvegardes

101) Ajout possiblité Doubler (et tentative de split)

102) 103) Suite finalités de parties + début du buttonRejouer

104) Changement code Blackjack

105) Correction sur l’affichage du buttonStop qui ne voulait pas apparaître

106) Intégration du button Mise sur SingePlayer **15e difficulté - L’abandon des autres modes**

107) Ajout de la banque

108) 109) Changements des noms de varaibles/méthodes conformément aux conventions **16e difficulté -**

110) 111) 112) Test score pour l’historique + finitions history

113) 114) Changements sur les visuels des animations

115) 116) Suite et fin des animations des jetons

117) Banque fonctionne

118) Correction animation croupier et joueur quand on rejoue

119) 120) Historique terminé

121) 122) 123) Correction erreurs affichage SinglePlayer

124) Changements affichage RULES

125) 126) 127) 128) Changements affichage et Gameplay SinglePlayer

129) Correction Score historique

130) Petits changements score blackjack

131) + 132) Réglages animations + corrections croupier

133) Affichage Score inGame

134) + 135) Affichage Mises

136) Changements Img Tables de Blackjack

137) Ajout des win/loose historique

138) Nettoyage du code

139) Début Slides

140) Suppression de certaines classes (Cartes.java + Joueur.java)

141) 142) Ajout des Javadoc

143) Maj + optimisation gradle **17e difficulté - Exportation : gradle/libGDX**

143) 144) Javadoc code Blackjack + SinglePlayer

145) 146) Ajout du Double inGame

147) Changements affichage Historique

148) Changements Animations SinglePlayer

149) Suite Slides

150) Manuel d’Installation v1.5

151) Nouveau Fond Historique