

## Compte rendu projet java - uml

Pour ce projet nous étions l'équipe Élan composé de :

- BACALERIE Florent
- BERTHIER Sylvain (CDP)
- MAURIN Clément
- FRANÇOIS Maël

Pour ce qui est la répartition des tâches nous nous sommes organisé de la manière suivante :

Clément et Sylvain on fait la partie 1 avec Clément au développement et Sylvain aux tests et conception (UML)

Florent et Maël on fait la partie 2 avec Maël au développement fonctionnel et Florent sur la partie affichage graphique.

Voici le détail des tâches de chacun :

Sylvain	<p>Développement des tests Junit pour la partie 1 avec :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- test Batterie</li><li>- test Laser</li><li>- test fonctionnalité du robot</li></ul> <p>conception :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- diagramme classe (partie 1 &amp; partie 2)</li><li>- diagramme de séquence (partie 1 &amp; partie 2)</li><li>- diagramme d'état-transition (bouger robot   acheter matériel   instruction Y)</li></ul>
Florent	<p>Développement de la partie 2 avec :</p> <p>Développement de la carte (classe combatMap) :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- initialisation avec lecture du fichier texte</li><li>- Actions liées au robot (mouvement, destruction de mur, dégât et recharge)</li><li>- Fonction utilitaires (destruction robot, vérification de pos, retour de caractère)</li></ul> <p>Développement de l'affichage (classe Display) :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Affichage JavaFX de la matrice de la carte en fonction de sa taille</li><li>- Exécution du programme principal</li><li>- Gestion de thread pour permettre une mise à jour des actions parallèles à l'affichage graphique</li></ul>
Maël	<p>Développement de la partie 2 avec :</p> <p>Développement du robot(classe Robot) :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Initialisations de la liste de</li></ul>

	<p>commande du robot</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Fonction d'exécution des commandes</li><li>- Fonctions get et set</li></ul> <p>Fonction de sauvegarde des robots restants dans la classe CombatMap</p> <p>Développement de la Pile Publique.</p>
Clément	<p>Développement de la partie 1 :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) Développement de la partie génération de la map et lecture des fichiers de configuration.</li><li>2) Développement de la classe Robot de gestion des différentes parties du robot (actions possibles, caractéristiques...)</li><li>3) Développement des classes Matériel, Laser et Batterie pour le robot.</li><li>4) Développement de l'interface graphique : génération des textures de la map en fonction du fichier fourni et déplacement du robot.</li><li>5) Développement du système de sauvegarde.</li><li>6) Recherche du chemin optimal pour le déplacement du robot.</li></ol>