

#n7 #tob #cs #project

Pour cette première itération j'ai effectué:

- Elaboration & Création de l'architecture du jeu et du diagramme UML avec Jeremie et Aymane. Cela fut très intéressant bien qu'assez long, car il est parfois compliqué de bien réussir à articuler tout les éléments ensemble, avec le moins de friction possible. Pour ce faire je me suis notamment inspiré d'un guide d'architecture de jeux que j'avais lu.
- Répartition des Tâches: Nous nous sommes mis d'accord avec Jeremie et Aymane pour mettre en place une organisation la plus efficace possible, en prenant en compte les différences de niveau et d'expérience en développement. Etant les trois plus expérimentés, nous avons choisi de chacun diriger une partie distincte du développement: Aymane -> User Interface, Jeremie -> Statistiques, Moi -> Architecture "globale" (game loop, ticks...) et Achetables (Purchasables).
- Création du squelette. Après avoir pensé l'architecture j'ai créé le squelette de l'application (classes vides ou presque, avec méthodes pas encore implémentées), pour faciliter le travail et limiter la friction du début de projet.
- Sur la partie Purchable j'ai travaillé avec Emile, et nous avons réfléchi à une solution pour pouvoir stocker les instances de nos objets acheteables (améliorations / Purchasables) dans des fichiers texte (cela permet de facilement stocker le contenu du jeu). Pour cela nous avons trouvé comme solution l'utilisation de fichiers .JSON et de la librairie GSON (<https://github.com/google/gson>) qui permet de serialiser des objets au format .JSON et vice-versa. Cela nous permet de stocker toutes les améliorations au format suivant:

```
// purchasables.json
{
  "chateau": {
    "nom": "chateau",
    "bonus": null,
    "price": 10
  },
  "puits": {
    "nom": "puits",
    "bonus": null,
    "price": 1
  }
}
```

- Nous pensons aussi utiliser plus tard cette solution de serialisation pour sauvegarder la partie, en écrivant (ou lisant), l'instance de la classe principale Game dans un fichier JSON.
- Pour finir, j'ai aussi réalisé les deux sprites suivants qui serviront pour les visuels du jeu:

