

Nohé Hinniger-Foray

Pour cette seconde itération j'ai effectué:

- Terminer la mise en place du système de "Shop", qui permet au joueur de débloquent des améliorations. Les améliorations ont maintenant tout les bonus possibles. De plus j'ai changé le système d'un mécanisme d'achat classique, à un mécanisme de "recherche": pour débloquent une amélioration le joueur le place en recherche et doit attendre un certain temps pour la débloquent.
- Mise en place du système de lecture d'objets depuis des fichiers JSON. Avec l'aide de la livrairie GSON développée par google (<https://github.com/google/gson>), nous pouvons désormais lire et écrire des objets dans / depuis des fichiers JSON. J'ai pour le moment mis en place ce système pour l'utiliser avec les "Purchasables", éléments débloquentables, cela permet de sauvegarder leur différentes propriétés, le contenu du jeu, en dehors de la logique et dans un fichier facilement modifiable. Ce système sera ensuite étendu à d'autres parties du jeu, notamment pour un système de sauvegarde.
- Début de l'écriture de tests unitaires pour la classe shop. Comme la classe Shop contient désormais beaucoup de logique, il est important de la tester correctement. Cependant j'ai encore du mal à mettre cela en place car certaines méthodes appellent des propriétés globales du jeu, par exemple:

```
private void researchDone(Purchasable p) {  
    Bonus[] bonuses = p.purchase();  
    Game.run.stats.applyBonus(bonuses); //ICI  
    this.researchState = ResearchState.DONE;  
    System.out.println("Research done for " + p.getName());  
}
```

- Ceci empêche de pouvoir tester simplement car il faut simuler une partie entière, et je ne sais pour le moment pas comment résoudre ce problème.
- Pour finir j'ai aussi passé beaucoup de temps à relancer, motiver et diriger les tâches de l'équipe.