

Itération 1 Jérémie Carrez

Lors de cette première itération, j'ai aidé à mettre en place l'architecture entière du projet en créant un diagramme UML à l'aide d'un site collaboratif que j'ai trouvé : LucidChart.

Nous nous sommes également réparti les premières tâches en découlant de ce diagramme, et j'ai choisi de travailler sur l'élaboration des fichiers liés aux différentes statistiques du jeu, en codant leur logique et leur évolution en fonction des différents paramètres à prendre en compte en fonction de chacune. J'ai fait équipe avec Ismail pour mener à bien cette tâche, qui a aussi élaboré une première liste des différents bâtiments à implémenter dans le jeu afin de fournir les bonus qui amélioreront petit à petit les statistiques du joueur au fur et à mesure de sa progression dans le jeu.