

Bilan Jalon 1 Groupe F2

Chef de projet : Yann Fablet

Développeurs : Arthur Deguines
Azzedine Ait Elhaj
Amina Barry

Objectifs

Nom de Classe	Parcelle	Element	Ile
Responsables	Azzedine et Yann	Yann et Azzedine	Amina et Arthur
Fonctionnalités	<ul style="list-style-type: none">- Ajoute le navire de l'équipe 1 et 2- Ajoute les rochers- Ajoute la clé avec un rocher- Ajoute le coffre avec un rocher	<ul style="list-style-type: none">- Différencier les éléments de jeu- Comparer les éléments	<ul style="list-style-type: none">- Placer aléatoirement le coffre sous un rocher- Placer aléatoirement la clé sous un rocher- Déterminer si un rocher bloque une parcelle- Placer aléatoirement x % de rochers- Méthode récursive indirecte vérifiant l'accessibilité au coffre et à la clé
Nom de Classe	Main	SuperPlateau	
Responsables	Arthur et Azzedine	Amina et Azzedine	
Fonctionnalités	<ul style="list-style-type: none">- Exécution	<ul style="list-style-type: none">- Affichage- Récupérer l'île sous forme d'un tableau de Integer	

Bilan de la semaine

Afin de démarrer ce projet de façon efficace, nous nous sommes rapidement mis d'accord sur les rôles que chacun aura.

Nous avons discuté tous ensemble afin de distribuer à chacun des parties de codes à écrire en fonction des compétences de tout le monde.

Une fois les rôles assignés, Azzedine et moi même avons commencé en écrivant la classe Element afin d'identifier tous les éléments qui composeront notre jeu.

Nous avons ensuite écrit la classe Parcelle qui nous a permis de placer les éléments de jeu sur le plateau sous la supervision d'Amina et d'Arthur.

J'ai donné à Amina et Arthur la tâche de s'occuper de la classe Ile, Arthur s'est chargé de placer aléatoirement les rochers sur la map tandis que Amina a placé la clé et le coffre sous des rochers. Nous avons ensuite effectué des tests dans le main, Arthur et Azzedine se sont chargés de cette partie.

Une fois que les objectifs du jalon 1 ont été atteints en mode texte, Amina a commencé à écrire la classe SuperPlateau qui nous permettrait de passer au mode graphique. Azzedine s'est servi de son travail pour l'appliquer à notre programme tout en utilisant des images personnalisées.

Nous avons aussi eu le temps d'élaborer une méthode (récursive indirecte) qui nous permet de vérifier que la clé et le coffre sont accessibles (qu'un chemin existe entre les deux bateaux et le coffre et la coffre).

Le travail du jalon 1 terminé, nous nous sommes réunis afin de faire un point sur le boulot qui a été fait et la gestion de notre temps.

Chacun a fait part de ses remarques concernant cette première étape.

Nous avons aussi commencé à regarder les prochaines étapes.

Une autre réunion nous permettra d'effectuer les mêmes actions que pour le jalon 1 comme assigner à chacun des rôles, évaluer notre temps par rapport au travail à effectuer.