

Bilan Jalon 1 Groupe F2

Chef de projet : Ait Elhaj Azzedine

Développeurs : Arthur Deguines
Amina Barry
Fablet Yann

Objectifs

Nom de Classe	Personnage	Equipe	Ile	Explorateur
Responsables	Yann	Arthur	Amina	Yann
Fonctionnalités	-Attributs (énergie, trésor,c lé) -Getter/Setter	-Ajouter personnages dans l'équipe -Récupération d'énergie pour les personnages dans le navire	- Déplacement des personnages -Placer les équipages sur la carte	-Hérite de Personnage
Nom de Classe	Partie	SuperPlateau	Voleur	UML
Responsables	Azzedine	Azzedine	Arthur	Amina
Fonctionnalités	- Création d'un menu -Lancer Partie -Choisir un personnage et une case ou aller (que les cas possibles) -Conditions de victoire/défaite	- Encapsulation des nouvelles méthodes de Plateau	-Hérite de personnage	

Bilan de la semaine

Après une semaine,tous les objectifs étaient atteints, hors-mis le déplacement des personnages qui était commencé mais pas complété , la méthode pour composer les équipes et les placer sur la carte. Étant donné que la méthode pour déplacer les personnages représentait une importante charge de travail, j'ai donc aidé Amina à la terminer et Yann et Arthur se sont occupé de composer les équipes et les déployer sur la carte.

Bilan des objectifs

Nous avons atteint tous nos objectifs avant la fin de ce jalon.

Nous avons ajouté un menu pour tester individuellement toutes les fonctionnalités du jeu.

Nous avons donc ajouter un guide, qui explique les règles du jeu et les différentes actions possibles.

De plus, nous avons commencé à réfléchir au jalon 3 et notamment à la manière de gérer la vision pour chaque équipe.