

Compte-rendu d'activité - Partie 2

Prevost Raphael Q4

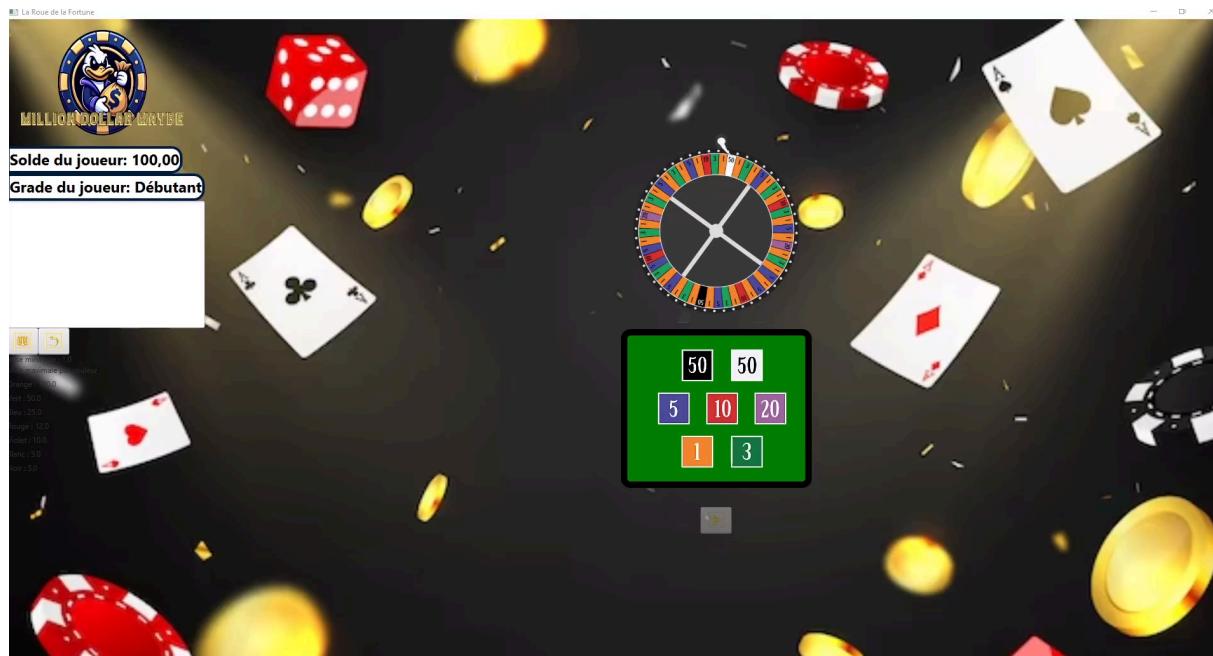
Introduction :

Le projet de création d'un jeu de casino, plus précisément une roue de la fortune en JavaFX, a été une expérience enrichissante et stimulante. Mon rôle au sein de l'équipe a été axé sur le développement de l'interface utilisateur et la coordination des tâches techniques. Ce compte-rendu mettra en lumière mes contributions personnelles, les méthodes de travail employées, les défis rencontrés avec leurs solutions, et les compétences acquises dans le cadre de cette SAÉ.

Objectifs personnels :

Durant ce projet, mes responsabilités ont été variées. Au premier sprint, j'ai élaboré une maquette sur [Figma](#), fournissant ainsi une vision visuelle du projet. Aux deux sprints suivants, mon focus s'est déplacé vers la conception et l'implémentation de l'interface JavaFX, avec des ajouts de fonctionnalités, des animations, des ajustements visuels, et la résolution de bugs. Les retours des clients ont guidé le quatrième sprint, où j'ai perfectionné l'expérience utilisateur.

Fin du deuxième Sprint visuel :



Commit ef4db701 authored 2 months ago by Prevost Raphael

[Browse files](#) [Options](#)

Gestion mise + boutons + gestion tours + rescructuration global

↳ parent 893ec927

Branches > Branches containing commit

No related merge requests found

Changes 9

Showing 9 changed files ▾ with 226 additions and 121 deletions

[Hide whitespace changes](#) [Inline](#) [Side-by-side](#)

src/main/java/fr/RoueDeLaFortune/Jeu.java

+4 -2 [View file @ef4db701](#)

```
... ... @@ -5,8 +5,10 @@ import java.util.Map;
5 5
6 6     public interface IJeu {
7 7         Couleur lancerRoue();
8 -     double miser(Map<Integer, Double> laMise);
9 -     void finirTour(int miseGagnante);
8 +     void placerMise(Couleur couleur, double montant);
9 +     Couleur getCouleurGagnante();
10 10     double calculerGain(Map<Couleur, Double> laMise);
11 11     double getMiseMinimale();
12 12     double getMiseMaximalePourCouleur(Couleur couleur);
11 13
12 14 }
```

src/main/java/fr/RoueDeLaFortune/IJoueur.java

+0 -1 [View file @ef4db701](#)

```
... ... @@ -3,7 +3,6 @@ import javafx.beans.property.SimpleDoubleProperty;
3 3
4 4     public interface IJoueur {
5 5         void mettreAJourSolde(double montant);
6 -     SimpleDoubleProperty getSolde();
7 6 }
```

Prevost Raphael @prevostr

→ Pushed to branch main

b962526c · modification de la police

2 months ago

Prevost Raphael @prevostr

→ Pushed to branch main

88ceed00 · réparation du bug

2 months ago

Prevost Raphael @prevostr

→ Pushed to branch main

2bdd6eab · visuel améliorer 2

... and 2 more commits. Compare 4efd524f...2bdd6eab

2 months ago

Commit 9ecd1263 authored 2 months ago by Prevost Raphael

[Browse files](#) [Options](#)

Création VueRoue et mise en forme VueRoue/VueMise

↳ parent be39bf80

Branches > Branches containing commit

No related merge requests found

Changes 4

Showing 4 changed files ▾ with 80 additions and 91 deletions

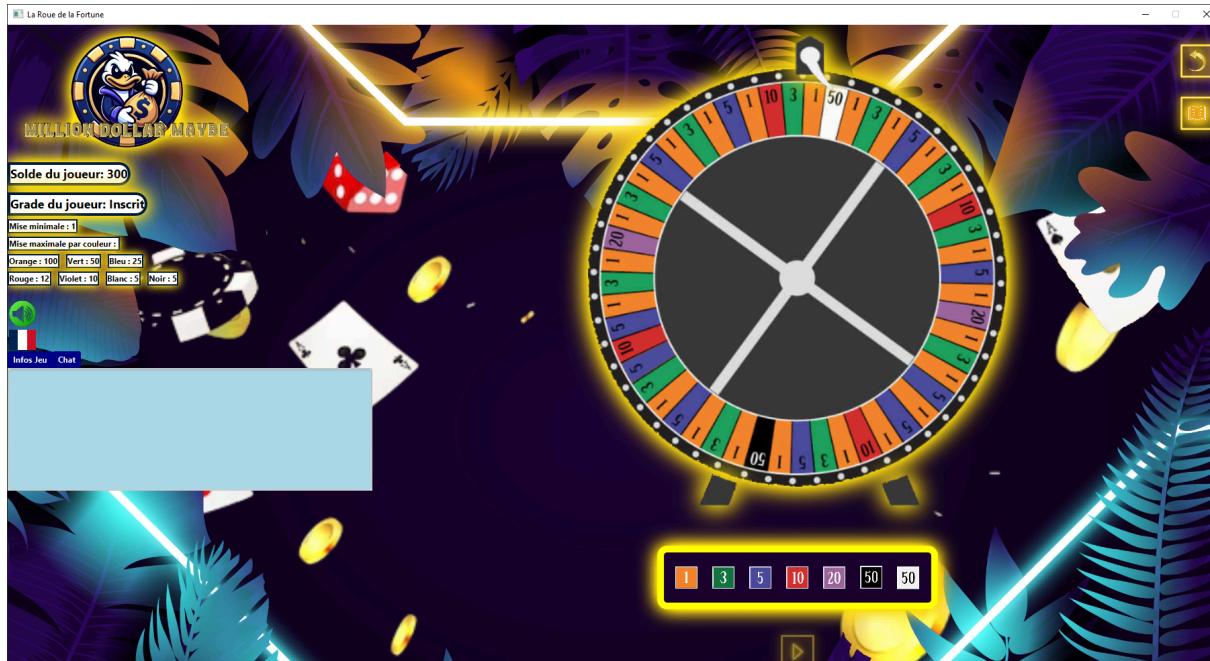
[Hide whitespace changes](#) [Inline](#) [Side-by-side](#)

src/main/java/fr/RoueDeLaFortune/mecanique/Jeu.java

+2 -47 [View file @9ecd1263](#)

```
... ...
35 35
36 36     public void demarrerTour() {
37 37         tourEnCoursProperty.set(true);
38 -     terminerTour();
39 38     }
40 39
41 40     public void terminerTour() {
42 -         System.out.println("test");
43 -         if (!tourEnCoursProperty.get()) {
44 -             System.out.println("Aucun tour n'est actuellement en cours.");
45 -             return;
46 -         }
47 -
48 -         couleurGagnante = lancerRoue();
49 -         couleurGagnanteProperty.set(couleurGagnante);
50 -         System.out.println("La couleur gagnante est: " + couleurGagnante);
51 41
52 42         double gain = calculerGain(joueur.getMise());
53 43         System.out.println("Solde du joueur après la mise à jour: " + joueur.getSolde().get());
...
87 87
98 88     }
99 89 }
```

Fin du Troisième Sprint visuel :



remise des néons sur les boutons Prevost Raphael authored 1 month ago	6a2e6291
Merge remote-tracking branch 'origin/main' ... Prevost Raphael authored 1 month ago	06eefe4e
modif du fond d'écran Prevost Raphael authored 1 month ago	3bc76b97
modif affichage résultats Prevost Raphael authored 1 month ago	45d441ca
fond écran + quelque changement Prevost Raphael authored 1 month ago	6881d7e8
gros commit avec tout les effets néons Prevost Raphael authored 1 month ago	2d941e48
gros commit avec tout les effets néons Prevost Raphael authored 1 month ago	9b79ec9f
modification du son et des langues Prevost Raphael authored 3 weeks ago	48c80b77
agrandissement de la roue Prevost Raphael authored 3 weeks ago	2d408c65
modification du son et des langues Prevost Raphael authored 3 weeks ago	48c80b77
agrandissement de la roue Prevost Raphael authored 3 weeks ago	2d408c65
Merge remote-tracking branch 'origin/main' Prevost Raphael authored 3 weeks ago	877fcfc26
ajout de l'opacité quand on va gagner pour que les images ressortent Prevost Raphael authored 3 weeks ago	b375d668
ajout de l'opacité quand on va gagner pour que les images ressortent Prevost Raphael authored 3 weeks ago	bd0d0046
Ajout bot Cayrac Axel authored 3 weeks ago	c6e6f991
modif des images et son Prevost Raphael authored 3 weeks ago	51e37e1c
modif son spin et ajout son perdu Prevost Raphael authored 3 weeks ago	7891b5bd

 effet tremblement quand on perd
Prevost Raphael authored 3 weeks ago

8165f903  

 changement boutons
Prevost Raphael authored 3 weeks ago

ed766416  

Commit afbb148d  authored 2 weeks ago by  Prevost Raphael

[Browse files](#) [Options ▾](#)

Optimise et nettoie VueJoueur, VueRoue et VueMise

→ parent aa838299
Branches > Branches containing commit
No related merge requests found

Changes 3

Showing 3 changed files ▾ with 95 additions and 128 deletions

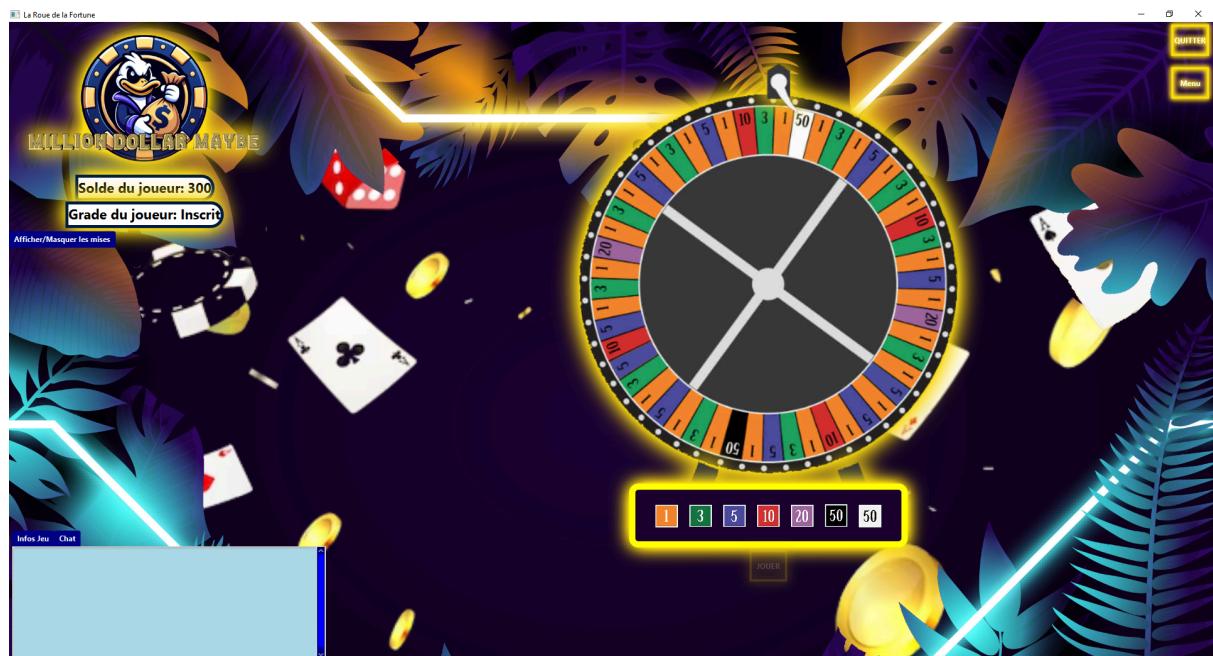
[Hide whitespace changes](#) [Inline](#) [Side-by-side](#)

 src/main/java/fr/RoueDeLaFortune/vues/VueJoueur.java 

+39 -50   View file @afbb148d

```
... ...
6   6 @@ -6,7 +6,6 @@ import fr.RoueDeLaFortune.mecanique.Joueur;
7   7 import fr.RoueDeLaFortune.services.LangueManager;
8   8 import javafx.beans.binding.Bindings;
9   9 -import javafx.beans.property.SimpleDoubleProperty;
10  10 import javafx.geometry.Insets;
11  11 import javafx.scene.control.Label;
12  12 import javafx.scene.effect.DropShadow;
... ...
18  17 @@ -18,19 +17,14 @@ import javafx.scene.layout.CornerRadii;
19  18 import javafx.scene.paint.Color;
20  19 import javafx.scene.text.Font;
21  20 -
22  21 import java.util.ResourceBundle;
23  22
24  22 public class VueJoueur extends VBox implements ILangueUpdateable {
25  23     private Joueur joueur;
26  24     private Label soldeLabel;
27  25     private Label gradeLabel;
28  26 -
29  27     /** police d'écriture */
30  28     public static Font policeBase = Font.font(18);
31  29     public static Font policeGrand = Font.font(24);
32  30     public static Font policeTransfond = Font.font(16).
```

Fin visuel sprint Final :



The screenshot shows a GitLab commit page for a Java file named `RoueDeLaFortuneIHM.java`. The commit message is "Responsive Closes #61". The commit was authored by Prevost Raphael 5 days ago. The code changes are displayed in a diff view, showing additions (green) and deletions (red). The changes are located in the `src/main/java/fr/RoueDeLaFortune/vues/RoueDeLaFortuneIHM.java` file. The code implements responsive design logic for a roulette application.

```

@@ -30,7 +30,8 @@ public class RoueDeLaFortuneIHM extends Application {
    @Override
    public void start(Stage primaryStage) {
        this.primaryStage = primaryStage;
-        choisirGrade();
+        debuterJeu(new Grade("visiteur", 0), 100);
+        //choisirGrade();
    }
}

@@ -102,7 +103,9 @@ public class RoueDeLaFortuneIHM extends Application {
    primaryStage.setOnCloseRequest(event -> arreterJeu());
    primaryStage.show();
}

+ Scene s = primaryStage.getScene();
+
if (s != null) {
    s.widthProperty().addListener((observable, oldValue, newValue) -> {
        double newWidthGauche = newValue.doubleValue() * 0.3;
    });
}

@@ -110,14 +113,15 @@ public class RoueDeLaFortuneIHM extends Application {
    vueJeu.getGauche().setPrefWidth(newWidthGauche);
    vueJeu.getDroite().setPrefWidth(newWidthDroite);
}

```

Méthodes de travail techniques :

Pour la partie technique, j'ai utilisé IntelliJ IDEA comme environnement de développement, effectué des recherches pour implémenter de nouvelles fonctionnalités, et mis en place un projet GitLab avec des branches dédiées pour assurer une collaboration efficace au sein de l'équipe.

Gestion de projet :

La méthodologie Scrum a été le pilier de notre gestion de projet. J'ai participé activement aux différentes phases du cycle Scrum, de la planification des sprints à la rétrospective. En tant que membre de l'équipe, j'ai joué le rôle de Scrum Master lors du Daily Scrum individuel, assurant une compréhension claire de mes tâches et de mon avancement.

La désignation d'un Product Owner a facilité la communication avec les clients, tandis que la création d'users stories et leur pondération ont apporté une clarté essentielle à la planification des sprints. La visualisation de la progression à travers la Burndown Chart Scrum Agile a été cruciale pour maintenir le cap du projet.

Communication :

La communication a été un aspect central du projet. Outre les réunions quotidiennes, la mise en place d'outils tels que Discord, Trello et GitLab a favorisé un échange continu d'informations au sein de l'équipe. Ces plateformes ont également servi de support pour résoudre des problèmes éventuels, assurant ainsi une collaboration fluide.

Difficultés et Solutions :

La coordination initiale de l'équipe a été un défi, mais grâce aux daily meetings et aux discussions fréquentes, une synchronisation efficace a été établie. Des problèmes liés à des codes dispersés ont été résolus grâce à des pratiques de versioning strictes sur GitLab, et les malentendus ont été atténusés par des communications plus claires.

Apprentissages et Compétences :

Cette SAÉ m'a permis d'acquérir des compétences techniques avancées en développement d'applications JavaFX, de perfectionner l'optimisation des applications informatiques, de conduire un projet en adoptant une approche proactive et agile, et de renforcer mes capacités à travailler efficacement au sein d'une équipe informatique.

-Réaliser un développement d'application car j'ai conçu et développé ainsi que coder et tester principalement la partie IHM du projet en java fx pour un client.

-Optimiser des applications informatiques car j'ai modélisé des situations complexes (animation de la roue, rendre le tout responsive, ergonomie du code et apporter des solutions pratiques pour l'ihm).

-Conduire un projet car, j'ai cherché à identifier les problématiques et les critères des clients en adoptant une démarche proactive, créative et critique, aussi pour satisfaire les besoins des utilisateurs et organiser un projet informatique avec des méthodes agiles.

-Travailler dans une équipe informatique car, j'ai pu acquérir et développer et d'exploiter les aptitudes nécessaires pour travailler efficacement dans une équipe informatique notamment grâce à l'utilisation et a la compréhension de gitlab, trello et de plateforme collaborative en respectant le travail de mon équipe et de ses tâches.

En conclusion, cette expérience a été une opportunité inestimable pour appliquer et développer des compétences cruciales, combinant technicité, gestion de projet et communication au sein d'un projet concret et stimulant.