



Turn-based fighting game

INTRODUCTION

- Yohann BREYNAT :
 - In charge of communication
 - In charge of documentation

- Louis COSTE :
 - Project Manager
 - Cost Tracking
 - Monitoring of planning



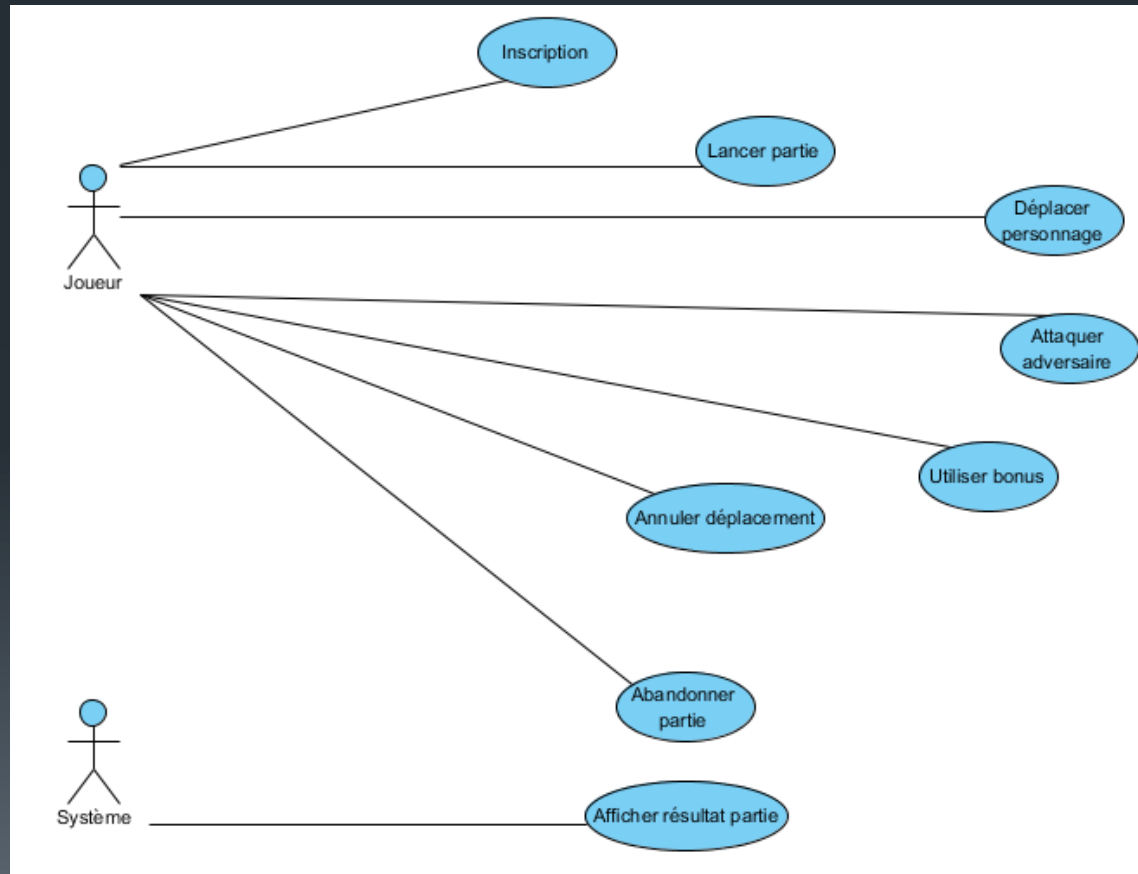
- Turn-based game where we incarnate one character
- 3 spells of attack or defense by character
- The aim of the game is to kill the other character
- The setting is a grid with blocks where characters can moving
- Character's choice before the fight before display the grid game

PLAN

- I. Analyse et conception
- II. Développement et tests
- III. Gestion de projet

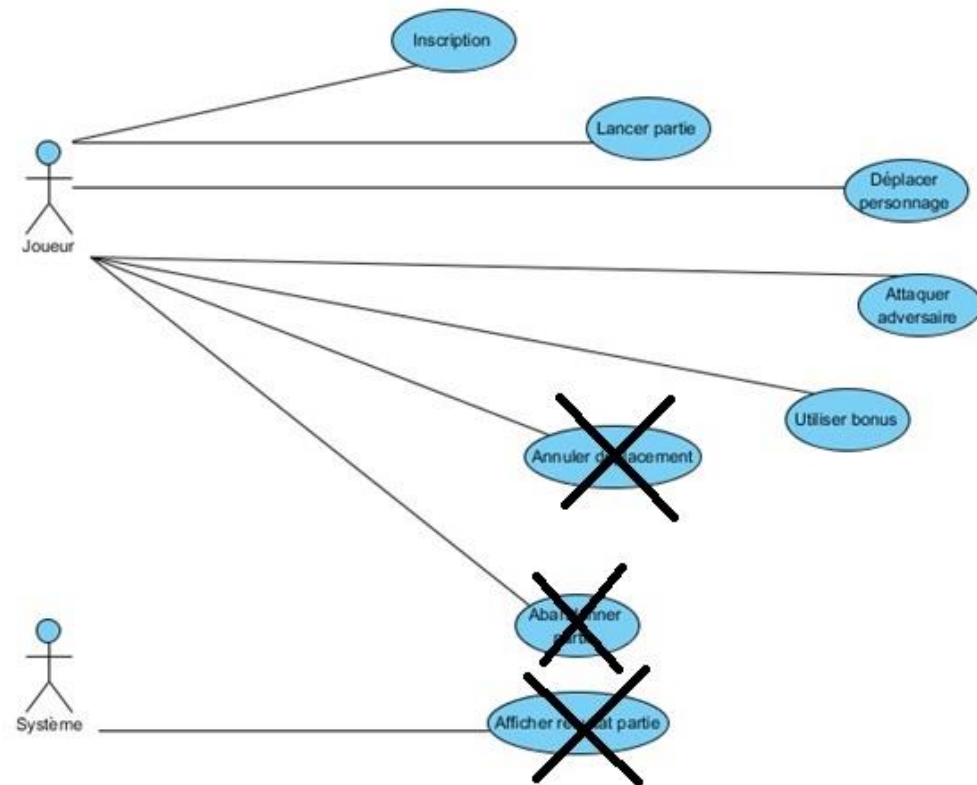
I. Analyse et conception

- Diagramme de cas



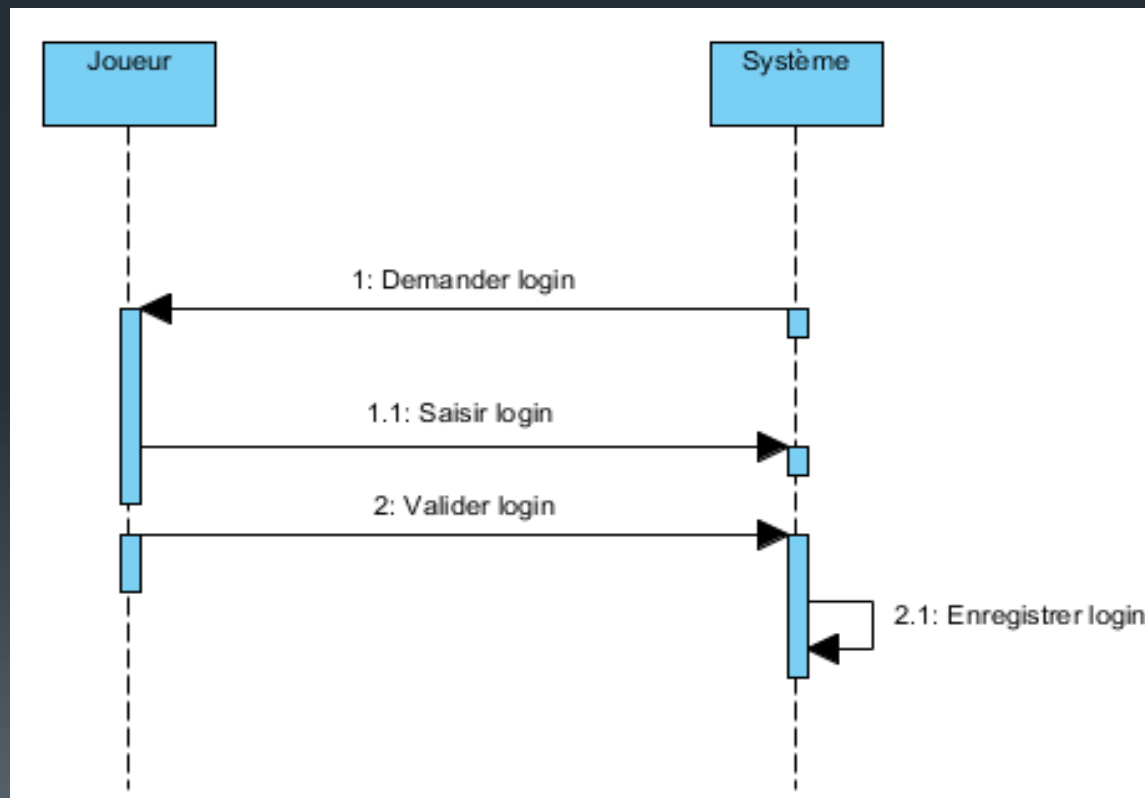
I. Analyse et conception

- Diagramme de cas



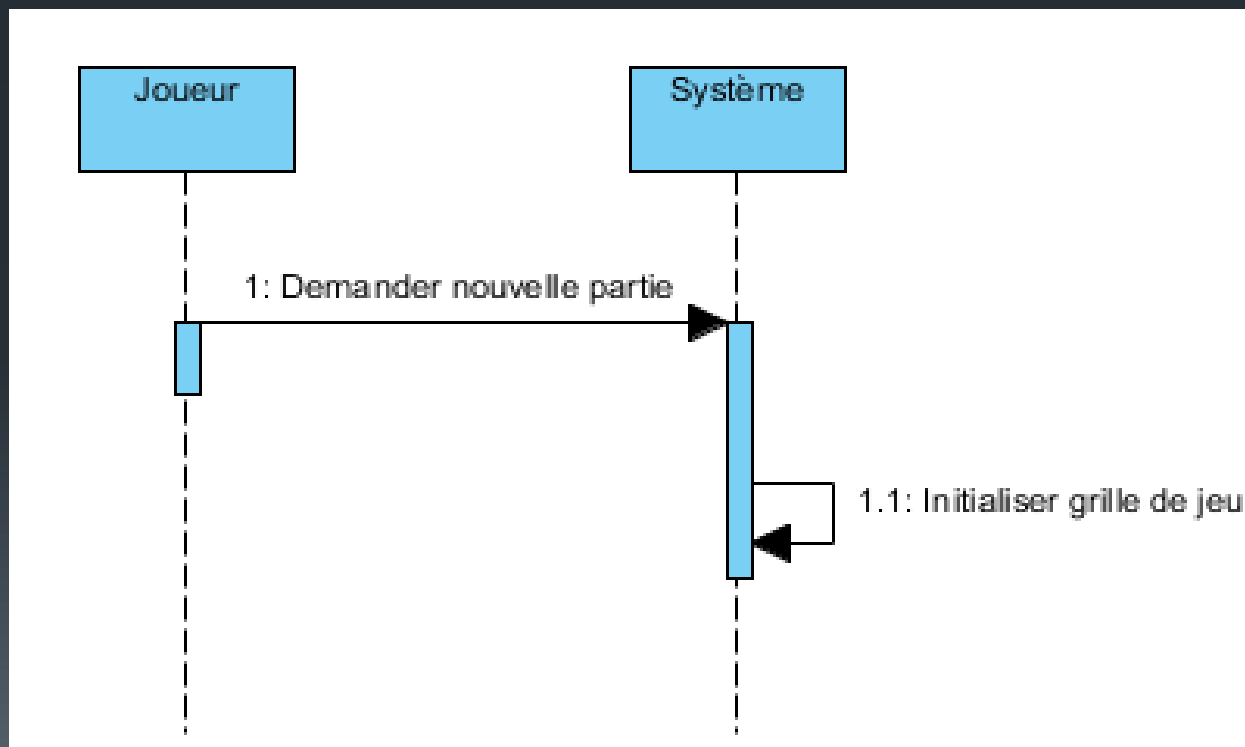
I. Analyse et conception

- Diagrammes de séquence
 - Inscription :



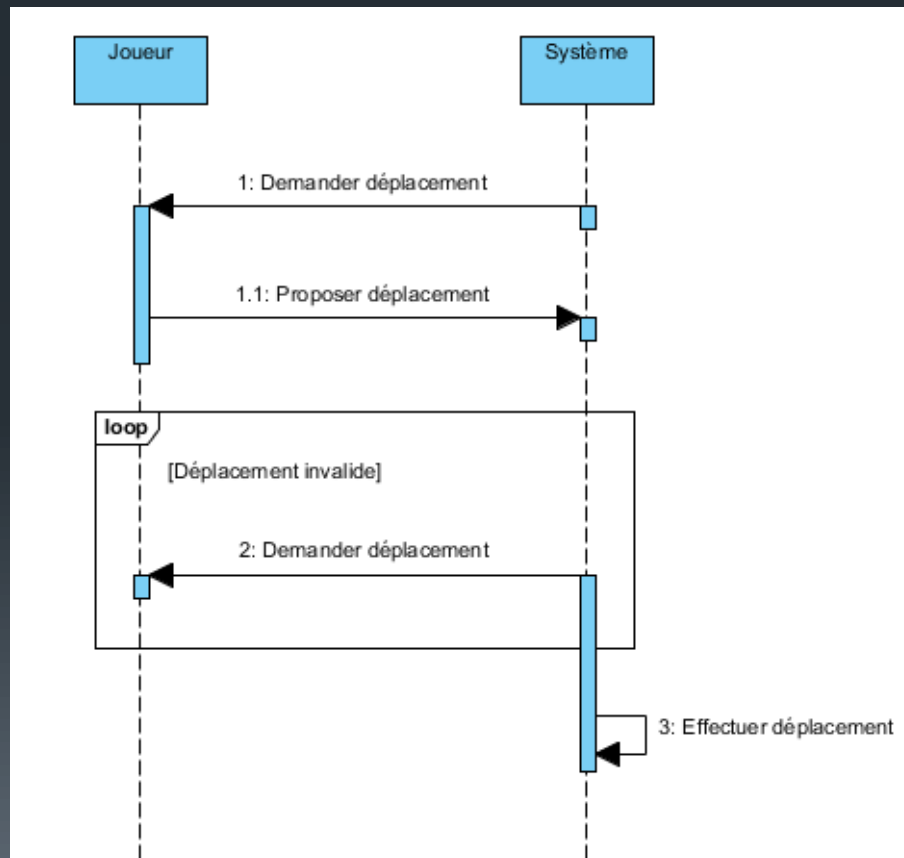
I. Analyse et conception

- Diagrammes de séquence
 - Lancer partie :



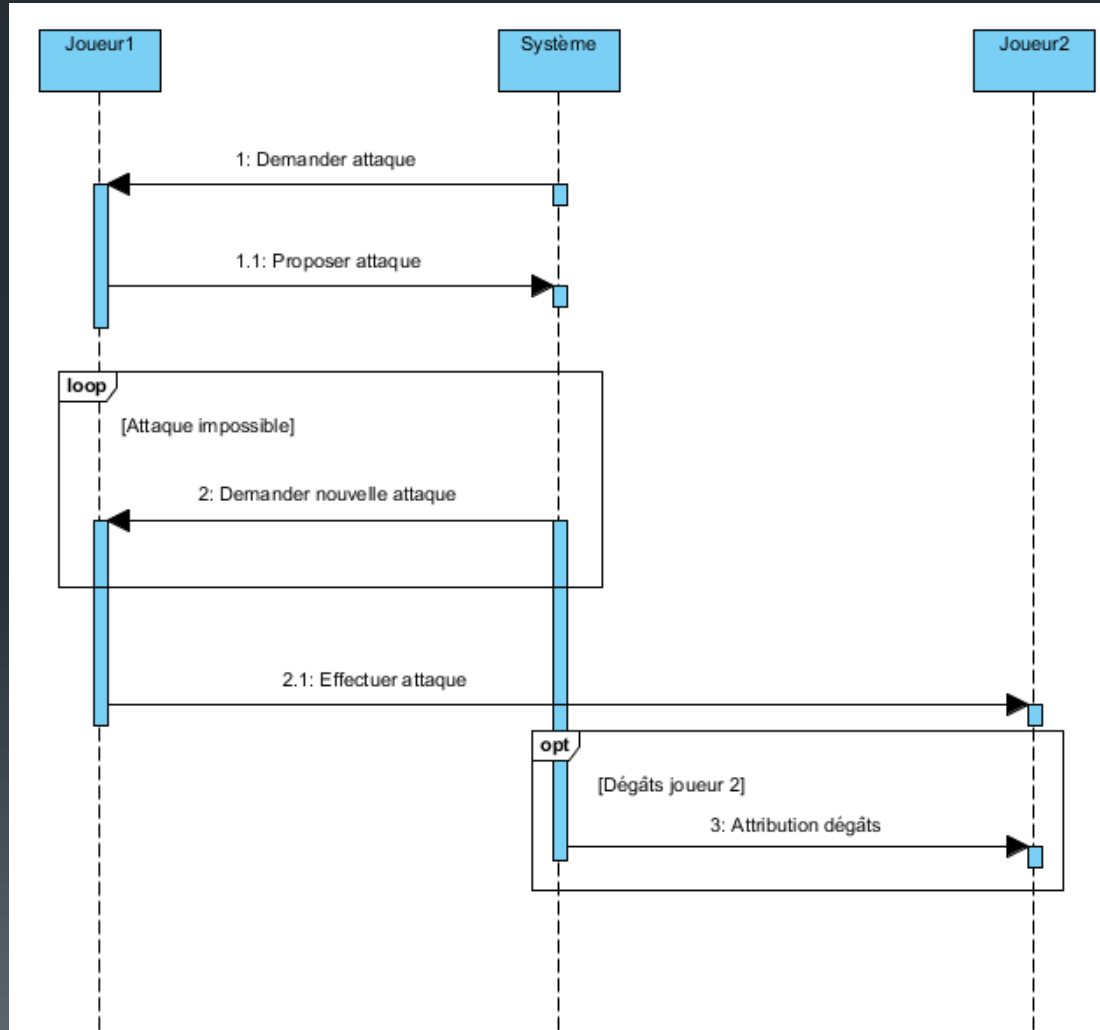
I. Analyse et conception

- Diagrammes de séquence
 - Déplacer personnage :



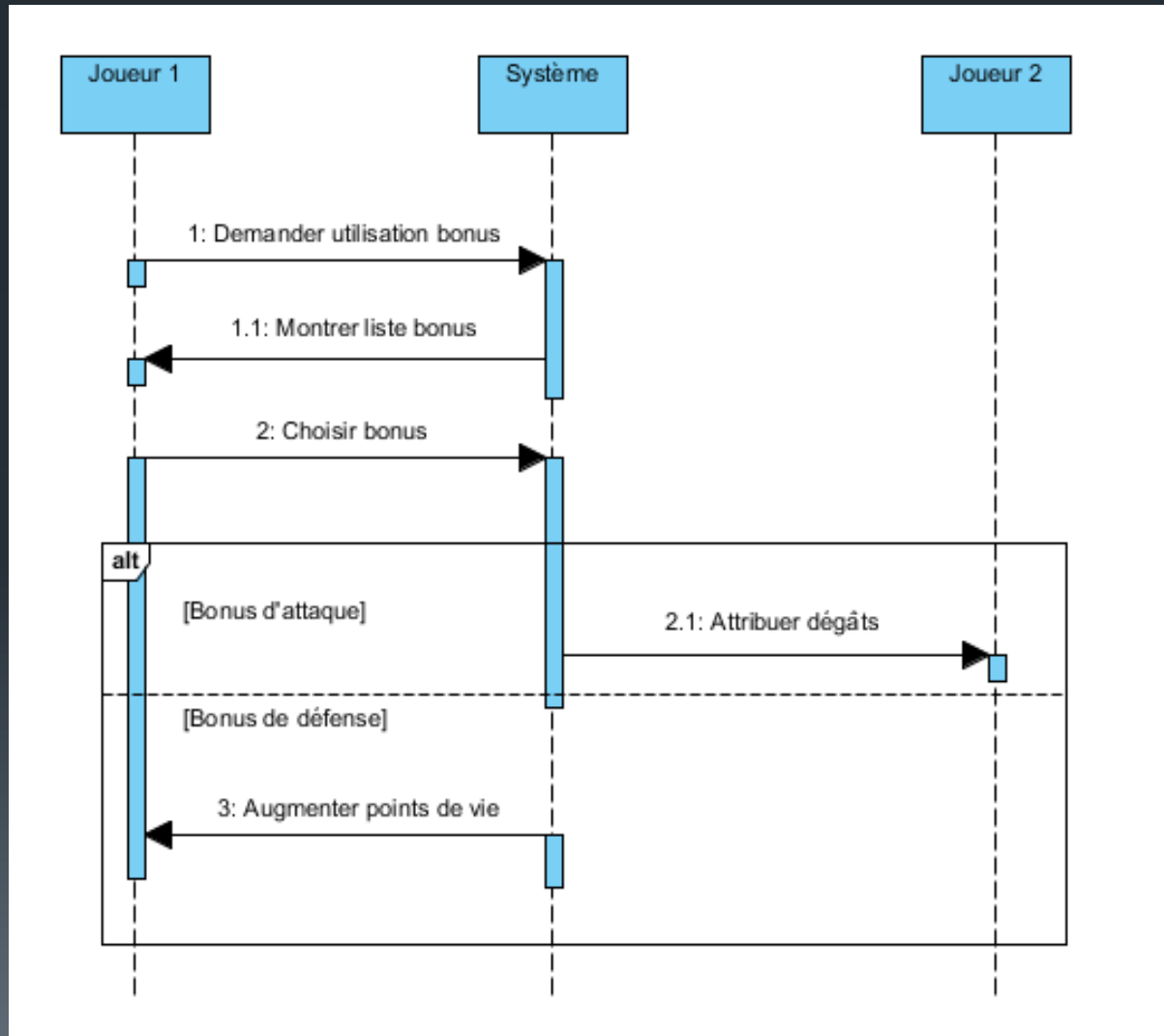
I. Analyse et conception

- Diagrammes de séquence
 - Attaquer adversaire :



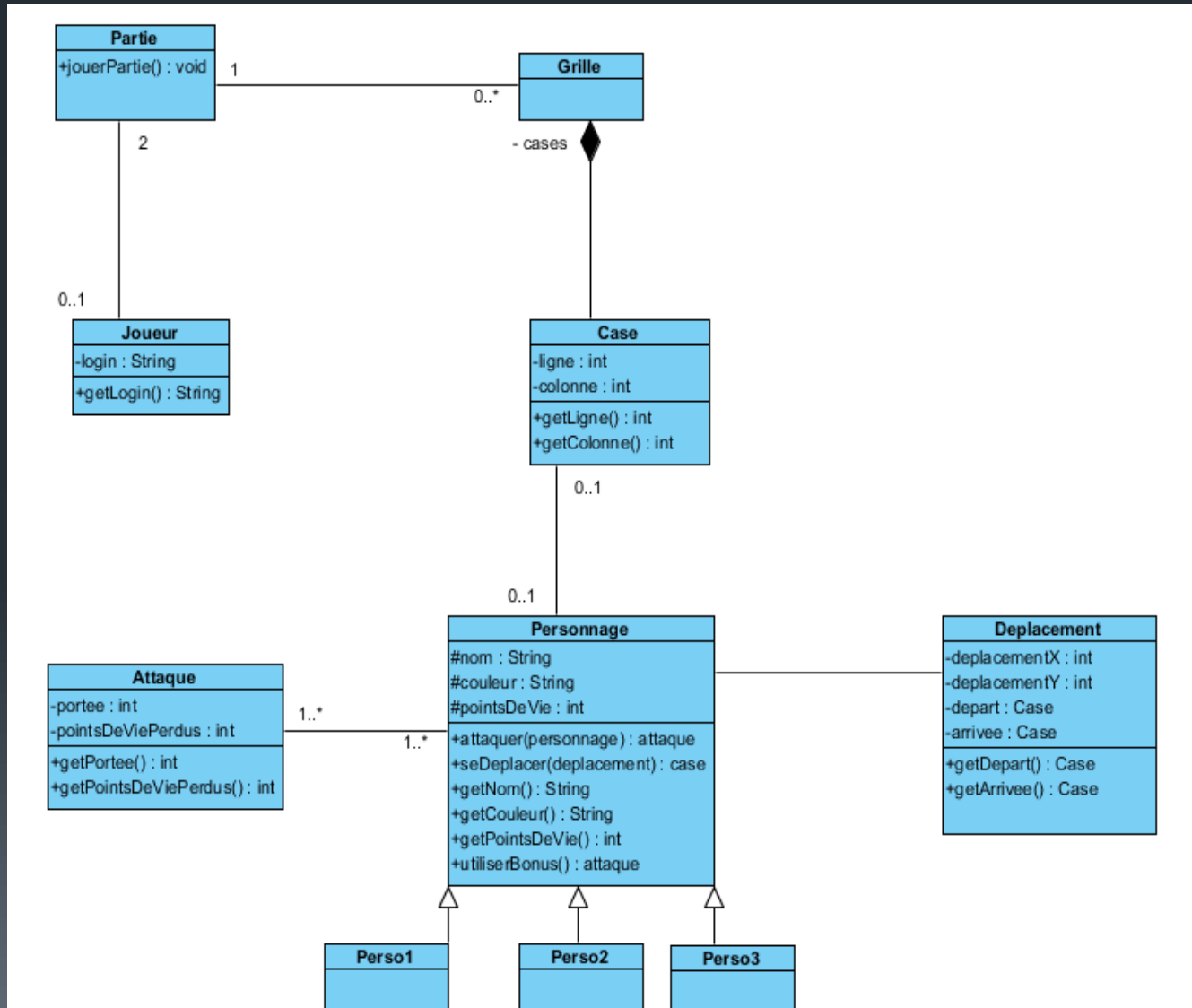
I. Analyse et conception

- Diagrammes de séquence
 - Utiliser bonus :



I. Analyse et conception

■ Diagramme de classe



II. Développement et tests

- Développement réalisé ensemble
- Problèmes de dépôts au début du développement
- Tests non réalisés
- Concentration sur le code en lui-même

II. Développement et tests

- Fonctionnalités développées :
 - Inscription : Fonctionnelle
 - Lancer partie : Fonctionnelle
 - Déplacer personnage : Fonctionnelle
 - Attaquer personnage : Non fonctionnelle
 - Utiliser bonus : Non fonctionnelle

II. Développement et tests

- Fonctionnalités non réalisées :
 - Annuler déplacement
 - Abandonner partie
 - Afficher résultat partie

II. Développement et tests

- Annuler déplacement :
 - Peut être réalisé (coordonnées gardées dans des variables)
 - Manque de temps

II. Développement et tests

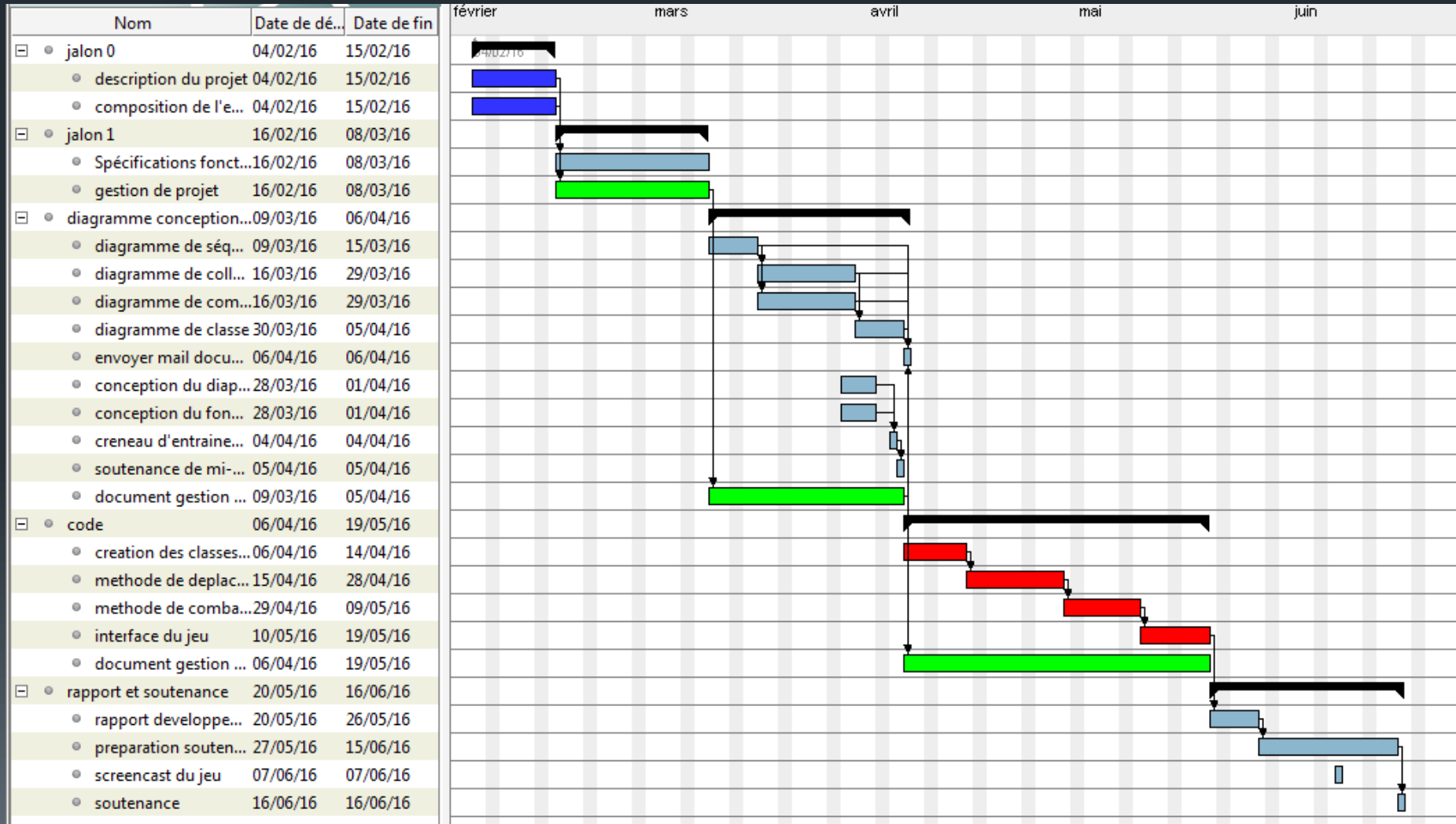
- Abandonner partie:
 - Fonctionnalité secondaire
 - Faire une condition au début du tour sur une entrée clavier
 - Manque de temps

II. Développement et tests

- Afficher résultat partie:
 - Pas nécessaire tant qu'une partie ne peut pas être jouée

III. Gestion de projet

■ Planning

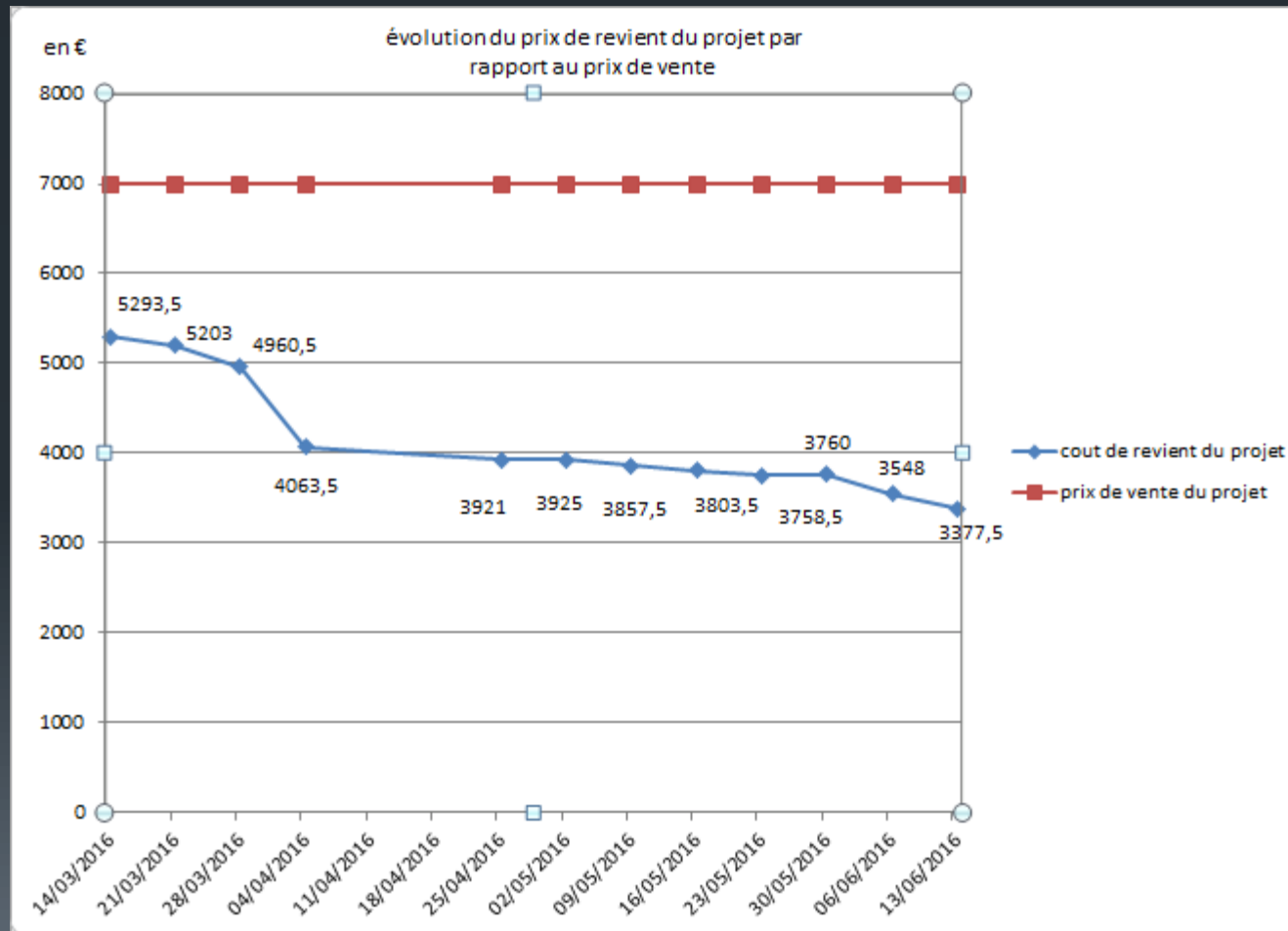


■ Coûts

[illegible]

III. Gestion de projet

■ Coûts



III. Gestion de projet

- Réussites :
 - Certaines fonctionnalités menées à leur terme
 - Bonne organisation
 - Bonne cohésion de groupe
 - Charge de travail bien répartie

III. Gestion de projet

- Difficultés :
 - Certaines fonctionnalités développées mais non fonctionnelles
 - Groupe de 2
 - Manque de temps



CONCLUSION