Rapport de développement

# Application

L’application n’est que partiellement fonctionnelle car nous arrivons à faire le choix des personnages pour chaque joueur et les placer sur le plateau de jeu. Nous arrivons ensuite à déplacer les personnages sur la grille de jeu au tour par tour mais nous n’avons pas réussi à gérer correctement les attaques. Nous  avons en parallèle commencé à modéliser une interface homme machine de la grille de jeu.

# Fonctions

Presque l’intégralité de nos fonctions marche mis à part les fonctions liées aux attaques. Les mouvements s’effectuent correctement mais nous n’avons pas pu tester la fonction qui gère les collisions car nous n’avons pas affiché d’obstacles sur la grille.

# Difficultés

Nous avons eu pendant un certain temps un problème d’affichage de la grille pour cause de variables non initialisées. Le fait de travailler à deux a eu des points positifs et négatifs. Le positif est que nous n’avons pas eu de problèmes d’organisation et nous avons tous les deux eu autant de charge de travail tout au long du projet. En revanche, la répartition des tâches était beaucoup plus restreinte et nous avons manqué de temps pour mener ce projet à son terme. Avec un plus grand groupe nous aurions sans doute pu mieux se répartir les tâches et donc aller plus loin dans la réalisation de notre projet.

# Lancement de l’application

C’est la méthode play de la classe Game appelée dans la méthode main de la classe Main qui permet de lancer l’application. Il n’y a pas de paramètres à fournir pour lancer l’application. Les choix de joueurs et de personnages se font dans la console après avoir lancer l’application. Tout ce qui permet le lancement d’une partie est rassemblé dans la méthode play.

# Tests

Nous n’avons pas réalisé de tests sur l’application car n’étant pas fonctionnelle nous avons utilisé le maximum de notre temps pour essayer d’avancer le plus possible le jeu en lui-même.