
Projet RabbitWorld Rapports d'avancement



Derniers Sprints (15/01/2018 - 13/01/2018)

Le projet a été terminé et les derniers sprints et la version finale du dossier de conception a été réalisée. Le résumé des derniers sprints ainsi que le déroulement général du projet y sont répertoriés.

Sprint 2 (18/12/2017 - 15/01/2018)

Objectifs du sprint 2 :

Fin d'implémentation des règles de vie.

Amélioration et approfondissement du cahier de conception.

Ce qu'on a conçu :

Le package gameActors contenant les acteurs et le package gameEngine qui contient principalement les règles de vie (grâce notamment à l'ajout d'un contrôleur) valident les exigences fonctionnelles pour les acteurs. Quelques tests sur chaque fonctions grâce à un affichage dans la console ont été réalisés mais doivent être approfondis.

La partie composée des exigences fonctionnelles est terminée. A présent, nous commençons les parties "optionnelles" notamment l'IHM.

Ce qu'on a programmé :

Nous avons choisi de répartir le travail selon les fonctionnalités plutôt que les classes entre les membres de l'équipe pour que chacun ait connaissance de l'ensemble du projet.

Isis : Gestion reproduction des lapins, passage à l'âge adulte pour les bébés lapins.

Alexandre : Déplacement, vieillissement, repousse et consommation des carottes (empoisonnées ou non), mort des lapins.

Les autres classes ont été continuellement mises à jour par les deux membres du groupe en fonction des différents messages échangés avec le contrôleur.

Ce qu'on a testé :

Via l'affichage console, nous avons testé le déplacement des lapins, leur reproduction, le fait que les carottes (empoisonnées ou non) sont mangées. Nous avons donc testé toutes les règles de vie grâce à un affichage à chaque tour de la grille dans la console.

Ce qu'on a fini :

Nous avons fini les exigences fonctionnelles soit les règles de vie, les acteurs et le contrôleur (donc le jeu tourne convenablement) mais sans IHM.

Ce qui a été dit/vu durant le sprint 2 :

La plus grosse difficulté a été l'implémentation totale du contrôleur qui est composé des fonctions les plus difficiles, qui gère toutes les règles de vie, et qui a le plus de communications avec les classes du package gameActors.

Tâches à réaliser :

Mise en place de l'IHM.

Plusieurs sessions de tests.

Trouver des jeux de données pour la démonstration dans le but d'illustrer chaque fonctionnalités.

Approfondissement du cahier de conception.

Conclusion :

Tous les objectifs ont été atteints. Nous avons empiété et commencé le sprint 3 en commençant l'IHM ce qui nous permet de prendre un peu d'avance.

Prochain sprint : 15/01/2018-Date de rendu du projet

Sprint 1 (04/12/2017 - 18/12/2017)

Objectifs du sprint 1 :

Mise en place du cahier de conception.

Programmation des acteurs (lapins) et de la grille.

Tests.

Ce qu'on a conçu :

En se répartissant les tâches, nous avons élaboré un cahier de conception. Nous avons créé les diagrammes et leurs description. Nous sommes en train de réfléchir sur une nouvelle classe "contrôleur de jeu". En effet, nous avons que des classes représentants des acteurs comme les lapins mais qui ne peut pas créer en soit un lapin dans le jeu. Elle prendrait en charge notamment la disparition des lapins et des carottes ou leur apparition.

Ce qu'on a programmé :

Nous avons programmé les acteurs (carottes et lapins) fait par Isis, ainsi que l'élaboration d'un semblant d'API personnalisée pour le projet et la map fait par Alexandre. Dans le sprint, il était prévu de réaliser les lapins et la map. Nous sommes légèrement en avance sur la programmation.

Ce qu'on a testé :

Grâce à une sorte d'affichage dans la console, nous avons testé les fonctions de la map qui tournent correctement.

Ce qu'on a fini :

Nous pensons avoir fini la map. Cependant, comme nous réfléchissons encore à une nouvelle classe, nous n'avons pas terminé le reste.

Ce qui a été dit/ vu durant le sprint 1 :

La plus grosse difficulté de ce sprint a été l'apprentissage de git.

Nous avons commencé le premier sprint du projet et nous avons programmé les acteurs et la grille.

Le cahier de conception et le rapport d'avancement est donné au client à la date du 18/12/2018.

Tâches à réaliser :

Mise en place des interactions entre objets.

Amélioration du cahier de conception.

Conclusion :

Tous les objectifs ont été atteints. Nous avons empiété et commencé le sprint 2 en réalisant les acteurs ce qui nous permet de prendre un peu d'avance.

Prochain sprint : 18/12/2017-08/01/2018