

Sprint 1: Lancement

Liste fonctionnalité	Responsable
Adapter le projet a l'utilisation de LibGDX	Tous
Utiliser Gradle pour l'installation et le lancement du jeu	Alexandre
Afficher les éléments d'une salle graphiquement (écran)	Thomas
Afficher et gérer la barre de point de vie	Louis
Les monstres infligent des dégâts aux joueurs	Alexandre
Gérer les collisions entre le héros, les monstres et les murs (Adapté à la librairie utilisée)	Alexandre
Le héros peut infliger des dégâts aux monstres	Louis
Actualiser l'affichage des entités et modifier leur déplacement	Thomas
Créer différent type de monstre au comportement différents (Zombie, Fantômes)	Fantôme : Louis Zombie: Hugo
Améliorer la génération de salle	Hugo
Certaines cases du labyrinthe sont spéciales :	Hugo

Tâches Bonus	
Afficher les éléments d'une salle graphiquement (Ajout des sprites)	Thomas
Ajouter un menu principale	Alexandre
Afficher et gérer le score	Thomas
Gérer la fin du jeu (mort du héros + écran Game Over)	Alexandre

BOHAN Thomas

JACQUES Louis

SERRATORE Alexandre

SUCK Hugo

Diagramme de classe :

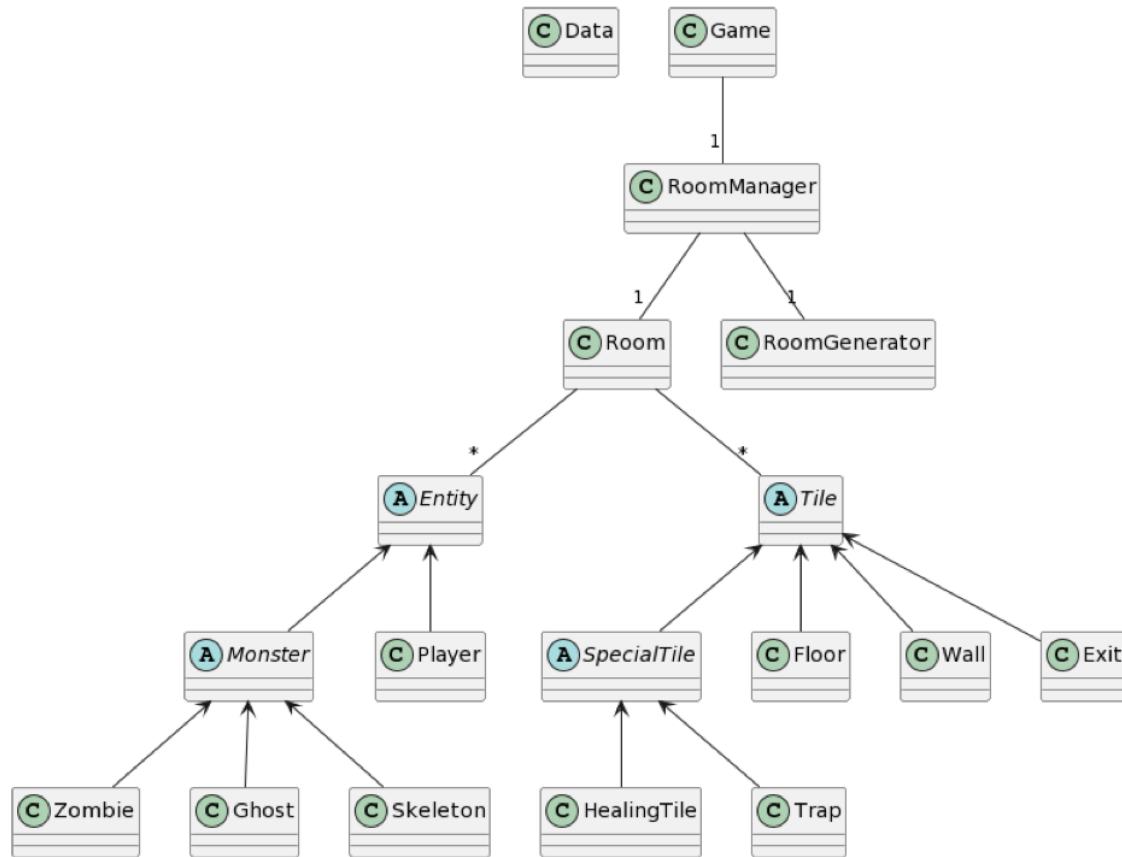
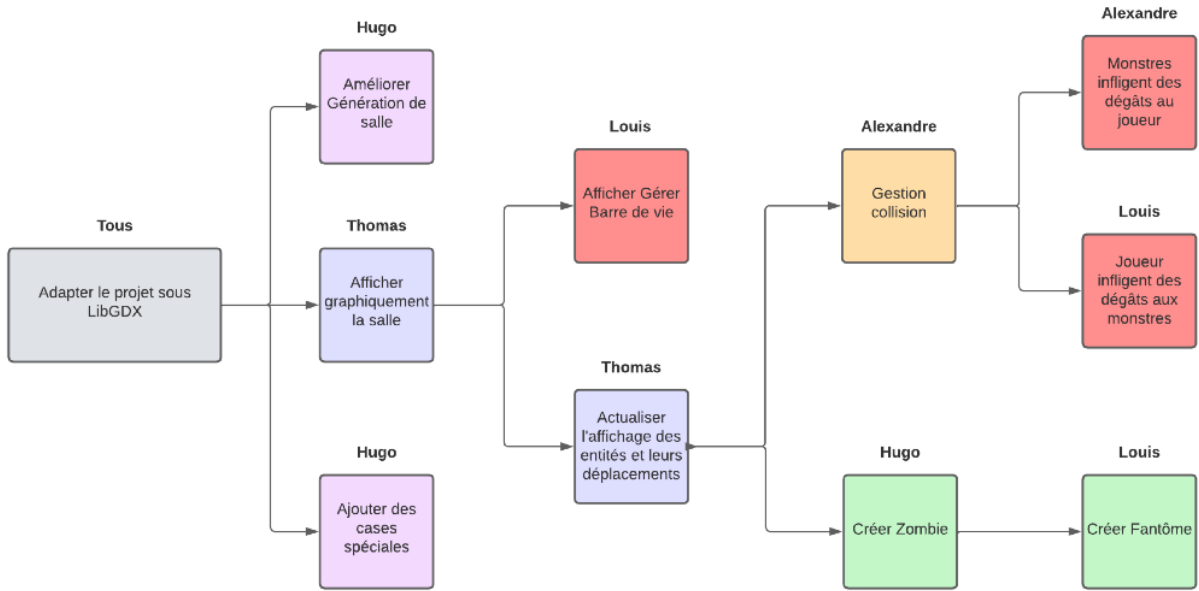


Diagramme d'ordonnancement des tâches :



BOHAN Thomas

JACQUES Louis

SERRATORE Alexandre

SUCK Hugo

Sprint 1: Review

Liste fonctionnalité	Validé	Commentaires
Adapter le projet a l'utilisation de LibGDX	Validé	Réalisé sans trop de soucis.
Utiliser Gradle pour l'installation et le lancement du jeu	Validé	Création d'un script pour faciliter l'installation et le lancement du jeu.
Afficher les éléments d'une salle graphiquement (écran)	Validé	Réalisé sans soucis.
Afficher et gérer la barre de point de vie	Validé	Réalisé sans soucis.
Les monstres infligent des dégâts aux joueurs	Validé	Réalisé sans soucis.
Gérer les collisions entre le héros, les monstres et les murs (Adapté à la librairie utilisée)	Validé	Problème d'accès aux bodies des entités, réécriture de certains constructeurs pour faciliter la tâche.
Le héros peut infliger des dégâts aux monstres	En cours	Problème lié au body de l'arme qui permet d'infliger des dégâts.
Actualiser l'affichage des entités et modifier leur déplacement	Validé	Petit blocage lié à un oubli sur le type d'entité d'un body qui n'était pas dynamique.
Créer différent type de monstre au comportement différents (Zombie, Fantômes)	En cours	Implémentation plus longue que prévu pour l'algorithme de pathfinding du zombie. Fantôme implémenté sans soucis.
Améliorer la génération de salle	Validé	Réalisé sans soucis et facilement évolutif (ajout ou suppression de pattern/génération).
Certaines cases du labyrinthe sont spéciales :	Validé	Création d'une classe abstraite pour les cases spéciales pour simplifier l'évolutivité.

Tâches Bonus		Commentaires
Afficher les éléments d'une salle graphiquement (Ajout des sprites)	Validé	Problème de caméra rencontré. Nous avons dû revoir totalement la gestion de la caméra.
Ajouter un menu principale	Validé	Réalisé sans soucis.
Afficher et gérer le score	Validé	Réalisé sans soucis.
Gérer la fin du jeu (mort du héros + écran Game Over)	Validé	Réalisé sans soucis.

Sprint 1 : Rétrospective

Résolution des problèmes du Sprint 0 :

- Mauvaise utilisation des branches GIT :
L'utilisation des branches sur Git a été mise en place, ce qui a facilité le travail en parallèle de plusieurs tâches. Des revues de code ont pu être effectuées avant les merge afin d'éviter d'éventuel problème.
- Problème de la génération du fichier JAR :
Création d'un script BASH pour générer automatiquement le fichier JAR. Une seule commande suffit désormais pour générer le fichier exécutable JAR et de lancer l'archive.

Ce qui s'est bien passé (ou pas) et les décisions pour le sprint suivant :

- **L'implémentation de la bibliothèque graphique** s'est faite sans trop de problème. Nous avons dû adapter quelque petit détail à la configuration gradle fournie avec Libgdx, mais le reste a été grandement facilité de part l'architecture créée lors du Sprint 0.
- Des problèmes d'accès à certaines fonctions/variables ont été rencontrés lors de **la gestion des collisions**. L'écouteur de Libgdx ne permettait pas de remonter jusqu'au **body** et à l'**objet** lié aux **fixtures**. Une légère réécriture de certains constructeurs a dû être effectuée.
- **Le diagramme d'ordonnancement des tâches** à faciliter l'organisation de l'équipe. Nous utiliserons de nouveau ce genre de diagramme pour les sprints suivants.
- **Le comportement des différents types de monstres** n'est pas terminé :
 - Le fantôme fonctionne (traverse les murs en direction du joueur)
 - Le zombie ne possède pas son comportement de déplacement (l'implémentation du pathfinding est plus longue que prévu).**Décision prise :** La tâche sera donc **prolongée sur le prochain sprint**.
- **La création de l'arme du joueur** lui permettant d'infliger des dégâts n'est pas terminée. Un problème sur la position du body de l'objet a été rencontré. Le sprite quant à lui est placé au bon endroit.
Décision prise : La tâche sera donc **prolongée sur le prochain sprint**.
- **Le redimensionnement et la position de la caméra** posent des problèmes en fonction de la taille de la fenêtre.
Décision prise : Le bug sera corrigé sur le **prochain sprint**.

Diagramme de classe (actualisé) :

