

Le planning du projet a été fait sur le site :

<https://trello.com/invite/b/1p8QvJyv/eff51eb7ecd651f6885c1cde3ed2a46e/tableau-agile>

On y retrouve l'équivalent des backlogs product et sprint ainsi que toutes les informations relatives au projet.

Sprint 1 (04/11 au 22/11)

Début du projet "Labyrinthe", on doit mettre en place les premières classes du projet. Codage en java des fonctionnalités de base du projet

Fonctionnalités : Il nous faut un plateau (pour l'instant on se concentre sur un plateau par défaut qui n'a rien dessus d'autre que le héros), un héros qui peut se déplacer sur le plateau (ne pas en sortir, positionné au hasard sur le plateau).

Classes à programmer : Héros, Labyrinthe, Trésor, Principale

Héros : Il faut que le héros puisse être ajouté à un endroit quelconque du plateau de jeu. Il est représenté par ses coordonnées cartésiennes. On y trouve la méthode déplacement qui permet de faire déplacer le héros en ligne et en diagonale.

Labyrinthe : On doit créer la classe Labyrinthe qui aura les délimitations qu'on veut tout ça en coordonnées cartésiennes. Il n'est pas possible de dépasser les limites du labyrinthe.

Trésor : Classe simple qui détermine la position sur le plateau du trésor. Le trésor a une taille (1,1) sur le plateau.

Principale : Classe qui permet de lancer le jeu, elle utilise toutes les autres classes programmées. Elle doit pouvoir positionner le héros et le trésor sur le plateau du labyrinthe et faire les mouvements.

Interface : Classe abstraite qui est appelée par Principale pour faire l'interface.

Compte-Rendu Sprint 1 :

Le programme est opérationnel et fonctionne en ligne de commande. Les classes ont été changées pour correspondre à nos attentes :

Héros : Le héros est représenté par ses coordonnées sur la carte (posX et posY). On lui attribue des getters/setters.

Labyrinthe : classe qui définit les limites du labyrinthe et permet un affichage dans la ligne de commande.

Trésor : Représenté par ses coordonnées sur la carte, on lui ajoute la méthode ouvrir() qui se déclenche quand le héros l'atteint et met fin au jeu avec un message.

Mur : Met en place des murs sur la carte à des coordonnées précises, on ne peut pas traverser les murs.

Main : Classe principale du projet, elle lance le programme : crée un héros, un trésor, initialise le labyrinthe ainsi que les murs si besoin. Elle lance une invite de commande qui permet de jouer. L'utilisateur est invité à se déplacer dans le labyrinthe et à atteindre le trésor pour finir la partie.

Maven : Tout le code est utilisable par intermédiaire du l'outil de gestion Maven.

Sprint 2 (22/11 – 14/12)

Rappel, il y a un Trello qui récapitule de manière plus visuelle ce qui est à faire et qui nous sert de base de travail sur le lien :

<https://trello.com/invite/b/1p8QvJyv/eff51eb7ecd651f6885c1cde3ed2a46e/tableau-agile>

L'objectif de ce sprint est la mise en place d'une interface graphique de base pour notre jeu ainsi que l'amélioration des classes déjà existantes pour avoir de plus amples capacités.

Tous les objets qui font partis du labyrinthe sont définis par leurs coordonnées sur la carte. Il revient donc à créer une classe Entite dont tous ces éléments héritent qui définit chaque objet par ses coordonnées.

Tresor, Heros, Mur héritent de Entite.

Nous avons choisi de garder le moteur graphique qui nous était fourni, nous allons donc prendre le temps de bien le comprendre afin de mettre en place notre interface graphique. Chaque classe déjà codée devra recevoir une amélioration, qui sera au moins une couleur unique permettant de les identifier sur la carte 2D.

Ce qui est à faire : Niveau d'importance de 1 à 5

Comprendre le template - 5 (Tous) : Il est impératif que nous ayons tous bien compris comment fonctionnait le moteur fourni pour mieux comprendre comment faire la partie graphique de notre projet.

Classe Entité (Clément) - 4 : Mettre en place la classe Entite dont héritent les autres classes définies par leurs coordonnées. Cela allège les notations de tous les objets mis en place.

Classe Trésor (Thibaut) - 3 : Mise en place du trésor sous la forme d'un point coloré de couleur jaune et d'une animation de victoire dans la méthode ouvrir() déjà créée.

Classe Héros (Clément) - 3 : Le héros doit être repéré sur le plan comme un point coloré (bleu) que l'on voit se déplacer.

Classe Labyrinthe (Elko) – 3 : Les contours du labyrinthe sont des rebords marrons comme les murs. Il faut travailler à faire en sorte de pouvoir générer le labyrinthe grâce à un fichier .txt.

Classe Mur (Thibaut) - 3 : Les murs sont des entités de couleur marron qui sont bien visible sur la carte.

Fonction Main(Yassine) - 3 : Les améliorations des classes doivent se répercuter dans la fonction main.

Recherche de fichiers images(Yassine) - 2 : Travail plus secondaire qui consiste à préparer des images qui serviront pour la suite lors de la prochaine phase du projet, il faut un répertoire d'images (url,image) qui correspondent à tout ce qui est contenu dans le labyrinthe (mur, héros,sol,trésor).

Objectif de 1ere séance : Avoir compris et savoir expliquer comment fonctionne le moteur du jeu + avoir fait la classe Entite.