**17/12/2019**

Perdaens Martin

Michotte Martin

Valentin Morgan

BattleGround

Table of Contents

[Cahier des charges 2](#_Toc27037841)

[Diagramme UML 2](#_Toc27037842)

[Choix d’implémentation 2](#_Toc27037843)

[Difficultés rencontrées 2](#_Toc27037844)

[1. Implémentation de la communication Client-Serveur avec le jeu 2](#_Toc27037845)

[2. Implémentation de l’architecture MVC 2](#_Toc27037846)

[3. ? 2](#_Toc27037847)

[Pistes d’amélioration 2](#_Toc27037848)

[ Revoir complètement la structure de notre architecture MVC 2](#_Toc27037849)

[ Ajouter le bonus “radar-discovery” 2](#_Toc27037850)

[ Améliorations du système de positionnement des unités 2](#_Toc27037851)

[ Amélioration de la gestion des tirs 2](#_Toc27037852)

[Conclusion individuelle 2](#_Toc27037853)

[Martin Perdaens 2](#_Toc27037854)

[Morgan Valentin 2](#_Toc27037855)

[Martin Michotte 2](#_Toc27037856)

# Cahier des charges

# Diagramme UML du modèle

# Choix d’implémentation

## Difficultés rencontrées

## Implémentation de la communication Client-Serveur avec le jeu

## Implémentation de l’architecture MVC

## ?

## Pistes d’amélioration

## Revoir complètement la structure de notre architecture MVC

## Ajouter le bonus “radar-discovery”

## Améliorations du système de positionnement des unités

## Amélioration de la gestion des tirs

(tir partiellement en dehors du grid, tir sur case identiques,…)

# Conclusion individuelle

## Martin Perdaens

## Morgan Valentin

## Martin Michotte