

Réunion de revue de code du sprint 1

Agora - équipe jeux

8 février 2024

Participants

Nom	Prénom	Groupe
Caron	Pascal	Client
Binginot	Etienne	1
Cauchois	Niels	1
Ducroq	Yohann	1
Khabouri	Izana	1
Mazuy	Axelle	1
Montagne	Erwann	1
Thiberville	Malvina	1
Van Liedekerke	Florian	1

Ordres du jour

- Présentation du jeu 6 qui prend (livrable sprint 1)
- Présentation de la maquette visuelle du Splendor

Table des matières

1	Présentation du jeu 6 qui prend (livrable sprint 1)	3
1.1	Présentation des fonctionnalités	3
1.2	Modifications à apporter	3
2	Présentation de la maquette visuelle du Splendor	4
2.1	Présentation de la maquette	4
2.2	Modifications à apporter	4

1 Présentation du jeu 6 qui prend (livrable sprint 1)

1.1 Présentation des fonctionnalités

Lors de cet échange, l'objectif était de montrer au client la réponse à ses attentes concernant le jeu du 6 qui prend.

Cette réunion est toutefois arrivée un peu avant la fin de sprint ce qui a amené un manque de certaines attentes, comme les animations qui étaient en cours de développement. De plus, les serveurs n'étant pas encore fini d'être configurés - puisque reçus il y a quelques jours - cela a amené des désagréments qui ont résulté en montrant seulement une partie fonctionnelle du code.

Il a toutefois été présenté le fonctionnement du jeu, tel que le choix d'une carte par les joueurs, le fait que les cartes soient cachées jusqu'à ce que tous les joueurs aient choisi, ou encore la pose des cartes (automatique ou avec choix des lignes).

Une démonstration plus complète aura lieu lorsque le sprint sera complètement fini (lors du deuxième sprint ou à la fin de celui-ci).

1.2 Modifications à apporter

L'une des fonctionnalités présentées étaient également le fait que les spectateurs puissent voir le jeu des joueurs de la partie, tout en naviguant entre ceux-ci.

Cela amène toutefois des problèmes si un joueur choisit d'avoir un autre compte et peut naviguer en regardant les mains des autres joueurs.

Cela a donc été rectifié en apportant seulement aux spectateurs l'information du nombre de cartes dans la main des joueurs de la partie, se concentrant davantage sur le plateau principal.

De même, un correctif du code a eu lieu afin de pouvoir de nouveau jouer une partie de manière fluide sans rechargement ou mauvais transfert des données (duplication des cartes, non placement de certaines).

2 Présentation de la maquette visuelle du Splendor

2.1 Présentation de la maquette

A l'occasion de cette entrevue, l'équipe en charge des jeux a également pu présenter sa première maquette pour le jeu du Splendor.

Le client a ainsi pu donner ses idées quant à ce jeu, et la manière qui lui semblait la plus appropriée de présenter les informations.

2.2 Modifications à apporter

Ainsi, la pile présentant le nombre de jetons Joker sera éloignée des piles de jetons récupérables par les joueurs afin de ne pas induire en erreur les joueurs qui pourraient penser que les jetons joker sont récupérables à souhait.

Dans le classement, il figurera également l'information sur le nombre de jetons de couleur possédés par les autres joueurs, tout comme le nombre de cartes de développement avec des joyaux de couleur spécifiques. On trouvera également un indicateur du nombre de cartes réservées par les autres joueurs (sans pour autant les afficher même si elles ont été visibles sur le plateau principal).

D'un point de vue technique, il est à prendre en compte que si un joueur peut payer une carte sans avoir recours à un jeton joker, alors ce dernier ne sera pas utilisé. Les jetons jokers ne seront utilisés qu'en dernier recours.

Il n'est pas nécessaire d'avoir une zone dédiée pour les tuiles nobles possédées par le joueur : celles-ci n'amènent pas d'informations utiles, les points seront ajoutés au classement, un message à l'intention du joueur suffira. En revanche, il faudra afficher les cartes de développement achetées par le joueur avec celles qu'il a réservé.

Il faudra également proposer une option pour que le joueur puisse revenir en arrière en rendant tous les jetons lorsqu'il en choisit. Un bouton pour annuler son choix actuel serait nécessaire, ainsi qu'un délai de 3 secondes après le choix du nombre de jetons qu'il souhaite prendre (pour s'assurer de son choix).