

Réunion sprint review 5

Agora - équipe jeux

9 avril 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

- Démonstration des phases du jeu fonctionnelles
- Explication et présentation des phases suivantes
- Proposition d'animations
- Présentation du rapport SonarQube
- Autres questions

1 Démonstration des phases du jeu fonctionnelles

1.1 Démonstration des plateaux adaptatifs au nombre de joueurs

La réunion a tout d'abord débuté par la démonstration de l'adaptabilité du plateau principal au nombre de joueurs, comme prévu par le jeu physique du Myrmes, puisque le plateau se réduit en fonction du nombre de joueur.

Ce point ayant connu un souci de présentation à la dernière réunion, il a été représenté cette fois-ci et le client a approuvé cela.

Il est toutefois à noter que la couleur grise des tuiles doit être diminuée d'un ton pour mieux se distinguer de la terre.

1.2 Présentation de la phase d'évènements

La présentation du jeu a ensuite réellement débuté par la démonstration d'un tour en phase évènement. Le client a été satisfait du changement de bonus grâce aux flèches, et de la mise en valeur du bonus sur lequel on se trouve.

Il a également été testé de revenir sur le bonus initial, ce qui ne coûte pas de larve. Cela a fonctionné comme attendu par le client.

1.3 Présentation de la phase de nourriture

Après la phase d'évènement se tient dans le déroulement du jeu la phase des nourrices. Etant donné que cela consiste en placer des nourrices sur les différentes pistes de naissance, l'équipe a fait la démonstration au client.

Celui-ci était satisfait du fonctionnement, toutefois, l'équipe a reçu quelques idées d'amélioration :

- Lorsqu'un joueur annule la pose de ses nourrices, cela doit annuler l'ensemble des poses et non seulement le dernier choix
- Lorsqu'un joueur choisit de poser des nourrices sur une piste de naissance nécessitant 2 nourrices pour faire naître une ouvrière ou une soldate, la pose de 2 nourrices doit être automatique. Il ne faudrait pas obliger le joueur à cliquer deux fois consécutivement.

Après démonstration, le client a validé le fonctionnement de ces deux phases.

2 Explication et présentation des phases suivantes

2.1 Présentation du menu de placement des phéromones

L'équipe a expliqué la manière dont elle gère le placement des phéromones par tuile pivot et sélection de l'orientation.

- Le client a émis l'idée de simplifier ce processus en sélectionnant les tuiles case par case pour poser la phéromone ou tuile spéciale, toutefois l'équipe

a exprimé la complexité qu'induirait cette solution en terme de performance et de temps.

- L'équipe a précisé également que les placements possibles seraient illuminés sur le plateau, et qu'une prévisualisation serait disponible avant confirmation de la pose de la tuile, ce qui semblait convenir au client.

2.2 Explication de l'affichage des ressources et de la phase récolte

L'équipe a ensuite expliqué sa gestion de la phase récolte, mais aussi la manière dont sont représentées les ressources sur le plateau principal. Il a donc été expliqué que les ressources sont représentées sur les tuiles concernées, et qu'il faudra cliquer sur la tuile pour pouvoir récupérer la ressource. Il ne sera possible de récupérer une ressource que dans le cas où la phéromone n'a pas été récoltée (sauf dans le cas du bonus de récolte).

Le client a proposé que les tuiles faisant parties de phéromones à récolter soient illuminées, ce que l'équipe a envisagé.

2.3 Phase ouvrière

L'équipe a ensuite expliqué sa gestion de la phase ouvrière : un bouton sur le plateau personnel pour sortir la fourmi sur le plateau principal, le déplacement de la fourmi en cliquant sur la tuile contenant la fourmi puis sur le bouton représentant la direction, ainsi que la pose d'une phéromone qui est ouvert par un bouton sur le panneau de la tuile correspondante où se trouve la fourmi.

Le client a insisté sur le côté temporaire de ces actions tant qu'un joueur n'a pas validé l'action, ou posé une phéromone.

Cela force donc l'équipe à revoir cette partie là, le client leur a proposé d'utiliser un tampon. L'équipe s'est penchée sur la question et utiliserait donc le côté temporaire et ne stockerait pas les informations pour rendre l'action éphémère et invisible aux yeux des autres joueurs.

Une fourmi ne doit également sortir d'un trou de fourmilière que par un clic, et non deux pour confirmer sa sortie.

2.4 Présentation du menu de la phase atelier

Il a également été présenté le menu de la phase atelier ainsi que la disposition des éléments et la gestion des objectifs, ou encore du placement du trou de fourmi.

2.5 Transition en phase hiver

L'équipe a également expliqué sa gestion de la phase hiver avec le défaussage des cubes en trop. Le client était satisfait de cette gestion.

Il a également été précisé que l'entrepôt possédait une taille adaptable en fonction du nombre de ressources que possédait un joueur.

3 Propositions d'animations

Deux animations ont été proposées et soumises à l'aval du client :

- Une animation pour le déplacement d'une fourmi sur le plateau principal
- Une animation pour la pose d'une phéromone

Le client semble satisfait de ces deux propositions. L'équipe donnera suite à l'avancement de ces animations.

4 Présentation du rapport SonarQube

L'équipe a également présenté son rapport SonarQube au client en lui expliquant celui-ci.

Pour l'instant, la couverture de test est de 55% sur l'ensemble des jeux, avec 0 faille de sécurité, 2 légers problèmes d'adaptabilité - l'équipe a rassuré le client en connaissant déjà la cause de ces erreurs et en les traitant sous les plus brefs délais, et 55 erreurs de maintenabilité, qui vont elles-mêmes être traitées prochainement.

Bien que ce rapport puisse sembler quelque peu effrayant, il a également été rapporté que le projet comporte 30 mille lignes de code et que les erreurs signalées ne constituent rien de chronophage et complexe. De même, la couverture de test va être améliorée et est en voie d'amélioration également, avec plus de 950 tests à son actif.

5 Autres questions

5.1 Exclusion d'un joueur

Il a également été abordé la question de l'exclusion d'un joueur. Ce bouton se présentera dans le menu de navigation de chaque jeu et permettra, lorsque le délai d'action d'un joueur sera dépassé, d'exclure un joueur de la partie. Cela mettra alors la partie en pause en l'attente qu'un autre joueur prenne sa place.

5.2 Concernant Myrmes

Un dernier point a également été fait sur Myrmes, avec une précision sur l'ordre dans lequel doivent être effectués les objectifs entre les bas niveaux et les haut niveaux, mais qu'il est possible de réaliser dans n'importe quel ordre les objectifs de bas niveaux.

5.3 Documentation

Un point a également été fait sur l'avancement de la documentation, pour présenter au client l'avancée de celle-ci, notamment d'un point de vue bibliothèque de code et factorisation.

5.4 Prochaine réunion

Une réunion doit également être fixée avant les vacances, probablement le jeudi 18 afin de faire le point avant les congés.

5.5 Bilan du projet

D'un point de vue global, le client est très satisfait du travail fourni sur ce projet par l'équipe.

L'équipe a elle-même exprimé que ce projet leur avait appris beaucoup en terme de compétences et connaissances.