

Réunion sprint review 5

Agora - équipe jeux

18 avril 2024

Participants

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

Ordres du jour

- Démonstration des phases du jeu fonctionnelles
- Discussion autour de l'exclusion d'un joueur
- Explication et validation des fonctionnalités

1 Démonstration des phases du jeu fonctionnelles

1.1 Phase évènement

L'équipe a commencé la réunion en montrant de nouveau le côté fonctionnel de la phase évènement, qui consiste à déplacer le curseur pour choisir son évènement à partir du bonus de saison.

Le client a ainsi pu voir dans les phases suivantes que le bonus d'évènement était bien pris en compte.

Toutefois, une légère remarque concernant la visibilité du curseur indique que la couleur doit être davantage mise en avant.

1.2 Phase nourrice

L'équipe a ensuite montré la phase nourrice qui consiste à placer les nourrices sur les différentes pistes de naissance ou sur l'atelier.

Le client a ainsi validé la pose automatique de nourrices dans le cas où 2 nourrices sont nécessaires à la naissance d'une ouvrière ou d'une soldate.

1.3 Phase ouvrière

L'équipe a expliqué au client le principe de file qu'elle a utilisé pour l'annulation d'un coup lors de la phase ouvrière. En effet, comme demandé précédemment, le joueur doit pouvoir annuler l'ensemble de son coup tant qu'il n'a pas validé par la pose d'une phéromone ou par appui sur un bouton de confirmation.

L'équipe a ainsi fait une démonstration de la sortie d'une ouvrière dans le jardin sur un trou de fourmi appartenant au joueur (en expliquant que les autres trous de fourmis sont bloqués pour la pose).

Une démonstration du déplacement de la fourmi a alors eu lieu, allant jusqu'à l'attaque d'une proie avec les ressources nécessaires.

Le client a alors discuté de la possibilité de compter les points de déplacement en fonction de la distance avec le trou de fourmi, pour ne pas décompter de point de déplacement dans le cas où la fourmi revient sur une case déjà visitée (le nombre de points de déplacement serait alors celui que possédait la fourmi en arrivant la première fois sur cette case).

Toutefois, cette possibilité a été débattue car elle constituerait une fonctionnalité coûteuse en performance et en temps pour l'équipe. Un compromis a été trouvé d'implanter une pile de mouvement jusqu'à l'attaque d'une proie (la pile serait alors vidée), toutefois cette solution ne permettrait pas de redonner les points de déplacement perdus dans le cas d'un cycle. Les points seraient redonnés seulement si le joueur parcourt le chemin inverse qu'il vient d'emprunter.

Le client a exprimé que si cette solution n'était pas possible, elle n'était pas primordiale étant donné que l'annulation de l'ensemble du coup est déjà implantée.

Enfin, concernant la pose des phéromones, le client a seulement précisé qu'il

souhaiterait ne voir apparaître que les tuiles et phéromones que le joueur peut poser dans le menu.

1.4 Phase atelier - Objectifs

L'équipe a également présenté sa gestion des objectifs, en commençant par montrer la manière dont les objectifs sont accessibles tout au long de la partie.

Le client était satisfait de ce menu.

Toutefois, lorsque le menu de réalisation des objectifs a été montré, le client a exprimé sa réticence face à la diversité de menus. L'équipe doit donc fusionner les menus afin de réutiliser le menu d'objectifs accessible en tout temps et celui d'interaction pour ne pas surcharger visuellement les utilisateurs.

De plus, il a été discuté de la possibilité de réaliser le minimum d'interaction possible concernant 3 objectifs. Si un joueur possède le nombre suffisant de ressources, aucune confirmation et sélection ne lui seront demandées et l'action se fera quand il cliquera sur l'objectif à réaliser.

Toutefois, le choix par défaut des ressources à compléter par le joueur reste en discussion car il pourrait consister en une opération coûteuse en performance et en temps.

2 Discussion autour de l'exclusion d'un joueur

Enfin, l'équipe a présenté au client la possibilité d'exclure un joueur par le menu de navigation.

Le client a validé la fonctionnalité et en reparlera avec l'autre équipe pour la partie condition d'exclusion.

3 Explication et validation des fonctionnalités

L'équipe a ensuite fait un point avec le client sur les fonctionnalités qu'il validait.

Ainsi le client a validé l'animation notamment avec le mouvement de la fourmi.

De même, l'annulation d'un coup a été validée par la démonstration de la phase ouvrière.

La factorisation est quant à elle à justifier de par les documents, le rapport SonarQube et à discuter avec le référent technique.

La gestion des objectifs est quant à elle à revoir en partie pour la partie interaction comme expliqué précédemment.

Le placement automatique des nourrices sur les pistes de naissance a été validé par la démonstration.

L'ajout de la possibilité d'exclure un joueur a également été validé pour notre partie.

La phase atelier a aussi été validée.