

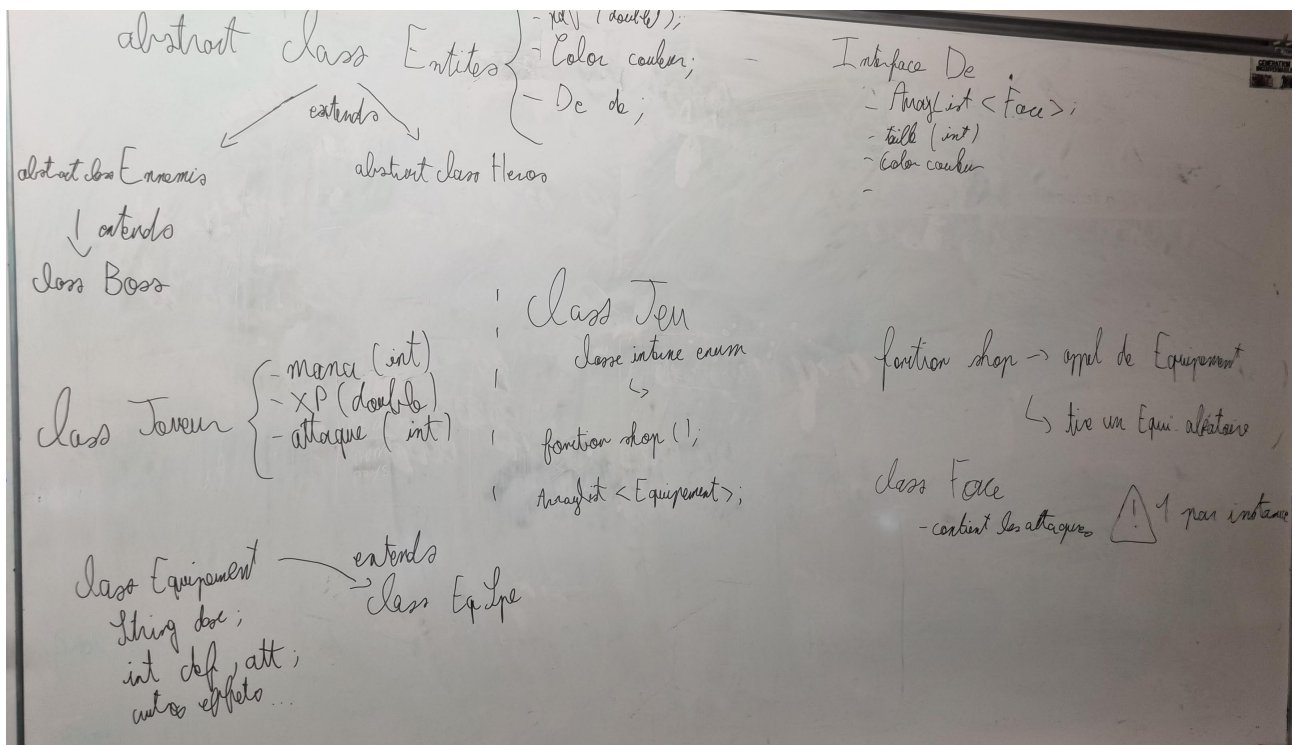
Projet de programmation - Semestre 4 - Slice & Dice

Compte rendu de la semaine : 30/01 au 06/02

Durant cette première semaine, notre objectif a été de comprendre où nous voulions nous diriger avec ce projet, comprendre quels sont les attendus, quelles sont les contraintes, et quels sont nos objectifs.

Slice & Dice étant un jeu qu'aucun des membres de notre groupe connaissait, il est évident que le premier travail fut de se renseigner dessus, notamment en y jouant. Une fois les bases du jeu acquises, nous nous sommes très vite tournés sur la conception du jeu.

Nous nous sommes d'abord penché sur les classes qui composent le squelette de notre projet. Ci-dessous le tableau sur lequel nous avons marqué nos premières idées concernant les différentes classes et les liens entre elles (31 janvier) :



À noter que les idées présentes sur ce tableau sont, et seront très probablement sujettes à des changements. Le but était de nous donner un semblant de chemin à suivre pour éviter de nous éparpiller.

S'en est suivi donc la définition des tâches à effectuer pendant la semaine ainsi que la répartition de ces-dernières :

- La rédaction du cahier des charges
- La programmation de la classe Joueur, ainsi que celles des Dé, des Entités, comprenant donc les classes Ennemi et Héros
- Une première programmation des panels ainsi que des menus du jeu
- Des recherches sur la modélisation 3d en Java, notamment pour les dés

Tâches accomplies durant la semaine du 30/01 au 06/02 :

- Définition abstraite des classes Entités, Ennemis et Héros
- Définition abstraite des classes représentant les dés et les équipements
- Définition basique de la classe Joueur
- Définition basique des menus, des différents panels
- Rédaction du cahier des charges

Tâches qui n'ont pas pu être effectuées durant la semaine du 30/01 au 06/02 :

- Recherches sur la 3d en Java

Ce qui a été prévu pour la semaine du 06/02 au 13/02 :

- Finaliser les classes qui ont été créées durant la première semaine
- Avancer sur la création des différents menus composant le jeu
- Réfléchir aux paramètres qui influenceront les niveaux de difficulté
- Programmer une première partie des entités (ennemis et héros), que ce soit au niveau des capacités mais également au niveau de la création des designs.
- Programmer une première partie des capacités utilisées par les héros et les ennemis.
- Programmer une première partie des équipements, à voir si l'on commence déjà à programmer les équipements qui changent les faces du dé.
- Mieux définir certaines méthodes si elles semblent améliorables.

L'avancée du projet a déjà été entravée par de nombreux problèmes techniques, ainsi que par le fait que nous soyons 4 sur 5 à être en double-licence d'informatique et de biologie. Malgré tout, nous avançons comme il se doit pour le moment. Les problèmes liés au code sont fixés relativement rapidement, et nous portons une attention particulière à toujours commenter nos changements afin d'expliciter nos intentions aux autres membres du groupe.

Enfin, nous avons décidé d'organiser un rendez vous hebdomadaire, après chaque rendez vous avec l'enseignant les mardis, afin de répartir les tâches et partager nos retours sur la semaine, tout cela en face à face.