

Projet de programmation - Semestre 4 - Slice & Dice

Compte rendu de la semaine : **19/03 au 25/03**

Cette semaine devait marquer la finalisation d'une première version du jeu. Également, elle devait nous permettre de finaliser le plus d'extensions possibles.

Voici la répartition des tâches pour cette semaine passée, du **19/03 au 25/03**
:

Kai-> Avancer sur l'extension « Cinématique de début et de fin de jeu »; Travailler sur une manière d'équiper les récompenses obtenues via les achievements aux héros

Mila-> Rendre plus cohérent les arrière-plans ; Sprites pour l'extension « Création de son propre héros »

Michael -> Commencer l'extension « Évènements aléatoires » ; CR; Sprites pour l'extension « Création de son propre héros »;

Andréa -> Avancer sur l'extension « Création de son propre héros »; Travailler sur les différentes vagues; Nettoyer les classes Jeu et Combat des fonctions redondantes

Gabriel -> Finaliser l'extension des « achievements »

Cependant, certains problèmes dont un très gros problème concernant les classes Jeu et Combat ont entravé grandement la progression. De nombreuses tâches n'ont pas pu être effectuées cette semaine, retardant la version intermédiaire. L'une des tâches à effectuer cette semaine était le nettoyage des classes Jeu et Combat qui, à priori contenaient des duplicata de fonctions, dans le sens où ces dernières réalisaient la même chose. Ainsi, il avait été décidé de s'occuper de les optimiser. Or, après quelques modifications, nous avons réalisé que le jeu ne fonctionnait plus du tout comme il le devait. Ce qui nous a empêché d'avancer sereinement sur les tâches à côté.

Tâches accomplies durant la semaine du **19/03 au 25/03** :

Mila-> Unification des interfaces graphiques; Arrière plans rendus plus cohérents; Sprites pour Custom

Michaël-> Sprites pour Custom; cdc & cr

Gabriel-> Achievements; une partie de la sauvegarde des achievements

Kai-> Attribution des objets dans l'inventaire; découverte d'un bug lié aux inventaires : lors de l'attribution d'un objet dans l'inventaire, il arrive que ce dernier se duplique. Il se pourrait que cela soit dû à une « erreur dans la méthode action() »

Andréa-> Réflexions sur l'extension Custom (maquette); Ajout de fonctions pour les attaques des ennemis

Tâches qui n'ont pas pu être effectuées durant la semaine du **19/03** au **25/03** :

Michaël-> Commencer l'extension « événements aléatoires »

Gabriel-> Finaliser la sauvegarde des achievements

Kai-> Sauvegarde

Andréa-> Nettoyage de la classe Combat et Jeu

Ce qui a été prévu pour la semaine du 12/03 au 18/03 :

- Réussir à programmer la sauvegarde du jeu
- Avancer sur l'extension Custom
- Avoir une version intermédiaire présentable à une soutenance

Répartition des tâches prévues pour la semaine du 19/03 au 25/03 :

Michaël-> Aide au nettoyage des classes Combat et Jeu; Extension événements aléatoires

Mila-> Aide à l'extension Custom; Aide potentielles aux différentes interfaces graphiques

Gabriel-> Aide au nettoyage de la classe Combat et Jeu; Sauvegarde des achievements

Kai-> Fin de l'extension des cinématiques; Aide potentielle à l'extension Custom et au nettoyage des classes Combat et Jeu

Andréa-> Nettoyage des classes Combat et Jeu; Extension Custom

L'objectif de cette semaine va être dans un premier temps d'arriver au plus vite à une version présentable à une soutenance. Puis, d'avancer le plus possible sur l'extension Custom. Enfin, les plus petites extensions devront être également finies. Le projet arrive bientôt à terme, et il est vrai que l'obstacle survenu cette

semaine en a fait paniquer plus d'un. Il est important de revoir la manière de travailler, notamment communiquer plus sur nos intentions lorsque l'on code pour éviter les incompréhensions et l'accumulation du retard.