

Projet de programmation - Semestre 4 - Slice & Dice

Compte rendu de la semaine :

26/03 au 01/04

Nous avons pour objectif cette semaine d'avancer sur les extensions et même en finir quelques unes si possible.

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

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

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

Michael -> Aide au nettoyage des classes Combat et Jeu; Extension « évènements aléatoires »

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

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

Contrairement à la semaine dernière, cette semaine a vu le projet s'avancer correctement. Nous avons pu avancer sur plusieurs extensions et même en finir au moins une. De même, les bases ont été consolidées, notamment vis-à-vis des classes Combat et Jeu. Enfin, la diversité des ennemis va enfin être prise en compte, soient des vagues comportant plusieurs ennemis, ainsi que ces ennemis possédant enfin plus d'une attaque.

Tâches accomplies durant la semaine du **26/03 au 01/04** :

Michaël-> Extension « évènements aléatoires terminée; CR; aide pour régler le problème des classes Jeu et Combat

Mila->Meilleure organisation de la classe Playing; Correction de l'affichage des « briques » pour les ennemis; Avancée sur l'interface graphique de l'extension Custom

Gabriel-> Premiers nettoyages des classes Jeu et Combat; avancée sur les attaques des ennemis

Andréa-> Aide au nettoyage des classes Jeu et Combat; Avancée sur les classes concernant l'extension Custom

Kai-> Avancée dans la sauvegarde du jeu

Tâches qui n'ont pas pu être effectuées durant la semaine du **26/03** eu **01/04** :

- Sauvegarde des achievements une fois le jeu fermé et réouvert
- Sauvegarde fonctionnelle du jeu
- Liaison de l'extension « événements aléatoires » au déroulement des niveaux

Ce qui a été prévu pour la suite :

- Finir une à une les extensions, notamment et surtout l'extensions « Custom »
- Trouver et corriger les potentiels bugs
- Vérifier s'il y a besoin d'une restructuration du code
- (À demander) Rédaction d'un document expliquant soit le code pour chaque fonctionnalité du jeu, soit comment y jouer, soit les deux en même temps ?
- Finir la programmation du jeu

Répartition des tâches prévues pour la suite :

Michaël -> trouver et corriger le plus de bugs possibles; Aide si besoin

Mila-> aide pour l'interface de Custom; aide pour les interfaces graphiques si besoin

Kai-> finir les cinématiques de début et fin de jeu; finir la sauvegarde; aide si besoin

Gabriel-> Finir le nettoyage des classes Jeu et Combat; assurer le bon déroulement de la partie; coder les différentes capacités des ennemis

Andréa-> Finir l'extension Custom

Tout comme la répartition des tâches le laisse penser, nous approchons de la fin du projet. Ainsi, il nous est essentiel de finir la programmation du jeu le plus rapidement possible afin d'avoir le temps de détecter des bugs et les corriger (détection qui commence dès cette semaine en réalité). Le but est de rattraper le retard accumulé et, qui plus est, de pouvoir récupérer une avance dans le but de travailler la forme du jeu.