

# Projet de programmation – Semestre 4 – Slice & Dice

## Compte rendu semaines du **02/04** au **22/04**

Nous avons pour objectifs pour ces trois semaines de finaliser le jeu de base, tout en avançant le plus possible sur les extensions. Ces-dernières sont d'ailleurs finales : plus aucune extension ne sera ajoutée, par souci de temps. Ainsi, l'extension principale de notre jeu, qui est l'extension Custom, soit l'extension qui permet au joueur de créer son propre héros, a pu être entamée et travaillée grandement. Il reste cependant quelques gros points à travailler pour finaliser et présenter sereinement cette dernière.

En ce qui concerne le jeu en lui-même, les bases ont été révisées, des bugs ont pu être découverts et corrigés. L'interface graphique a également profiter de quelques améliorations.

Voici la répartition des tâches qui avait été donnée pour ces trois semaines :

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

Mila -> aide pour l'interface graphique de Custom et les autres interfaces graphiques en général

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

Naturellement, d'autres tâches ont été attribuées au fur et à mesure de l'avancement lors de ces trois semaines. **Voici celles qui ont été réalisées :**

- Correction du taux des événements aléatoires (extension terminée)
- Sauvegarde fonctionnelle d'une partie
- Programmation de la fonctionnalité undo lors d'une partie
- Avancée conséquente sur l'extension Custom
- Découverte de plusieurs bugs répertoriés dans un document Word partagé et résolution de certains d'entre eux.
- Simplification des structures des classes Jeu, Combat et Playing.

**D'autres tâches n'ont pas pu être totalement terminées :**

- Implémentation de l'interface graphique pour les améliorations durant la partie
- Résolution de tous les bugs répertoriés sur la liste Word.
- Cinématiques de début et fin de jeu

**Ce que nous avons prévu de faire pour la semaine du 23/04 au 30/04 :**

- Travailler les transitions entre niveaux
- Avancer le plus possible sur l'extension Custom
- Chercher des bugs et résoudre ceux déjà présents

Nous arrivons ainsi bientôt à terme du développement de ce projet. Les commits apportent de moins en moins de modifications, ce qui est normal tant par le fait qu'il s'agit dorénavant surtout de travailler sur des détails, mais également par le fait que de par notre double licence, nous avons les examens qui commencent la semaine prochaine, ce qui influe sur le temps alloué au projet. Cependant, nous continuons à nous concerter régulièrement sur l'avancée, pour éviter un quelconque obstacle durant cette période décisive. Nous sommes globalement satisfaits du résultat final qui semble se présenter, bien que nous aurions voulu développer certaines autres fonctionnalités comme les QTE par exemple.

Répartition des tâches pour la semaine du 23/04 au 30/04 :

- Michaël & Gabriel -> travail sur les transitions entre niveaux (interfaces graphiques de l'amélioration, transition entre les niveaux, *(amélioration de l'esthétique durant la partie)*) et résolution de bugs
- Andréa & Mila -> Avancer sur l'extension Custom
- Kai-> Résolution de bugs, lier le lancement des parties de différentes difficultés avec les classes qui gèrent le lancement des parties