

# Projet de programmation - Semestre 4 - Slice & Dice

## Compte rendu de la semaine : **23/04 au 29/04**

Nous sommes arrivés au bout de la dernière semaine de rendez-vous, ce qui signifie que ce compte rendu est le dernier compte rendu. **Cependant, ce compte rendu n'est pas le rapport final (qui lui, sera publié après nos examens de biologie, soit vers le 16 mai).**

Nous avons naturellement objectif pour cette semaine de finir la programmation du jeu. Cet objectif restera logiquement le même jusqu'à la fin du projet.

Il s'agissait aussi et surtout de finaliser, durant cette semaine, la programmation et l'implémentation de toutes les fonctionnalités de notre jeu, qu'elles soient principales ou secondaires. Le but étant de nous permettre d'aller chercher les défauts dans les détails durant les derniers jours de ce projet.

Voici la répartition des tâches qui avait été donnée pour la semaine du **23/04 au 29/04** :

- 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

Les tâches données concernent bien sûr la résolution de bugs, mais également l'avancée et la finalisation de bon nombre de fonctionnalités secondaires, notamment l'extension principale de notre jeu : l'extension Custom (création et personnalisation d'un héros).

**Voici les tâches qui ont été réalisées durant cette semaine :**

- Avancée dans l'extension Custom avec l'ajout des attributs nom/prénom pour le personnage créé ainsi que l'ajout de texte à la fin de la création
- Finalisation de l'interface graphique pour l'extension Custom
- Résolution de nombreux bugs (voir le document Word partagé « Liste des bugs »)
- Finalisation de l'interface nécessaire pour faire fonctionner les améliorations -> Améliorations terminées
- Avancée dans l'extension « Achievements »
- Les fonds changent désormais lorsqu'un niveau est terminé

- Ajout des textes dans le menu Guide
- Avancée générale vers la fin de la programmation du jeu

### Tâches qui n'ont pas pu être réalisées cette semaine :

- Bugs encore non résolus
- Finalisation complète de l'extension Custom
- Démarrage des parties avec des difficultés différentes

### Ce que nous avons prévu pour la suite et fin de ce projet :

- Détecter et résoudre le plus de bugs possibles
- Finir l'extension Custom complètement
- Finir l'implémentation de toutes les fonctionnalités entamées
- Préparer la soutenance
- Finir la programmation du jeu

### Voici la répartition des tâches donnée pour la suite et fin de ce projet :

- Andréa -> Finir complètement l'extension Custom
- Gabriel -> Finir les achievements; Détection et résolution de bugs
- Kai -> Finir le lancement des parties avec les différents niveaux de difficulté; Finir les cinématiques de début et fin de jeu; Détection et résolution de bugs
- Mila -> Détection et résolution de bugs; Préparation soutenance
- Michaël -> Détection et résolution de bugs; Préparation soutenance; Rédaction du rapport final

Cette répartition des tâches devra être suivie pour le début de cette dernière période, mais elle pourra évoluer au cours de cette dernière. De plus, tous les membres du groupe se voient être attribués une tâche en plus dès maintenant et ce, jusqu'à la fin du projet : aide générale.

Nous entrons donc en « phase terminale » du projet, soit le moment où nous devrions avoir un jeu qui est complètement jouable de A À Z, et dont il faut en chercher pour trouver les défauts. Cela n'est peut-être pas encore le cas, mais nous restons malgré cela satisfaits du travail que l'on a fourni, dans l'ensemble. Cette dernière période va être compliquée cependant, puisque nous subissons les examens terminaux de biologie en même temps. Le temps accordé au projet est donc très fortement réduit, ce qui nous inquiète un peu sur la détection et la résolution de tous les bugs, notamment. L'extension Custom a également vu son développement être ralenti, toujours à cause des révisions.

Néanmoins, le jeu reste une réussite de notre point de vue. Slice&Dice est un jeu qui nous était jusque là complètement inconnu, et donc le fait nous avons programmé notre version de ce jeu en quelques mois a été une expérience, tantôt avec des bas, tantôt avec des hauts. Certains ont pu expérimenter les projets de programmation en groupe (large) pour la

première fois, tandis que d'autres ont pu ajouter cette expérience à une liste de projets de ce style qui commence à se remplir. En tous les cas, nous avons pu acquérir pour la plupart de nombreuses compétences qui nous serviront possiblement pour plus tard.