

# Projet de programmation - Semestre 4 - Slice & Dice

## Compte rendu de la semaine : **06/02 au 12/02**

Durant cette deuxième semaine, nous avons continué de compléter les classes que nous avons créées la première semaine. Bien sûr, le premier rendez-vous nous a permis de mieux nous situer, notamment quant au fait de se fixer des objectifs à court terme, chose que nous n'avons pas mentionné dans le premier compte rendu.

Par conséquent, l'objectif de cette semaine a été d'améliorer les bases sur lesquelles notre projet va se construire. Cela passe donc par la complétion des classes déjà créées, comme mentionné précédemment, mais également par de nouveaux ajouts.

Enfin, il nous a été demandé, lors du dernier rendez-vous, de présenter la répartition des tâches de la semaine passée (qui va suivre) ainsi que celle de la semaine qui arrive (que l'on donnera à la fin de ce compte rendu).

Voici les tâches de la semaine du **30/01 au 06/02** ainsi que la répartition de ces dernières parmi les membres du groupe :

Kai -> complétion et amélioration des classes qui gèrent les objets « Dé » ; complétion des fonctions qui concernent les capacités des entités (création des capacités notamment)

Mila -> création du diagramme des classes ; complétion des classes d'utilité graphique (Vue pour le menu ainsi que pour le plateau de jeu, programmation des boutons)

Andréa -> complétion des classes et des fonctions qui concernent les « Ennemis » ; élaboration du Contrôleur ; recherches sur la 3D en Java

Gabriel -> élaboration des équipements (création des effets, des sprites)

Michaël -> élaboration des différentes classes de « Héros » ainsi que les fonctions liées à leurs améliorations ; rédaction du compte rendu ; amélioration du cahier des charges

L'attribution des tâches s'est faite en grande partie dans la continuité de ce qui avait été fait la première semaine. Les membres du groupe qui avaient travaillé sur des classes en particulier ont pu continuer leur travail dessus, tout en commençant à lier certaines de leurs classes.

**Tâches accomplies** durant la semaine du 06/02 au 12/02 :

- Création concrète des différentes classes de héros qui seront présentes dans le projet final : Archer, Épéiste, Tank, Guérisseur et Mage.
- Élaboration des différentes améliorations pour chacun des héros (2 de niveau 2 et 2 de niveau 3 pour chaque héros).

- Création concrète des différentes classes d'ennemis ainsi que la création (assistée par IA) des sprites correspondants à ces-derniers.
- Cahier des charges rendu plus détaillé
- Élaboration des classes correspondant aux capacités principales du jeu, ainsi que la programmation des fonctions qui leurs sont liées
- Création des sprites qui seront présents sur les dés pour les capacités
- Création des sprites pour les équipements
- Création des classes Playing.java et Toolbar.java qui vont gérer les interfaces graphiques liées au visuel du plateau de jeu ainsi qu'au menu présent en-bas de la fenêtre lors d'une partie
- Complétion des classes liés à l'interface graphique du jeu en général (Menu, Boutons, etc.)
- Premières fonctions liées à l'animation des dés
- Création des équipements ainsi que les fonctions qui gèrent les effets de ces-derniers.
- Programmation des fonctions qui gèrent l'attribution aléatoire des équipements
- Programmation (début) d'une boutique qui permettra au joueur de choisir parmi 3 équipements générés aléatoirement.
- Modification du fichier README.md
- Début de recherches sur la 3D en Java
- Diagramme des classes

**Tâches qui n'ont pas pu être effectuées** durant la semaine du 06/02 au 12/02 :

- Permettre au joueur de choisir en quoi améliorer son héros de niveau 1 : il manque l'interface graphique
- Élaboration du contrôleur
- Avoir un jeu qui se lance : pouvoir démarrer une partie
- Finaliser certaines classes de l'interface graphique (notamment le menu principal et les boutons)

**Ce qui a été prévu pour la semaine du 13/02 au 19/02 :**

- Commencer à lier les travaux de chacun afin de pouvoir régler au plus vites les problèmes qui pourraient en découler
- **SE METTRE D'ACCORD SUR LA MANIÈRE D'OUVRIR LE PROJET SUR SON IDE :**  
nous nous sommes rendus compte que nous n'ouvrons pas tous le projet de la même manière sur nos IDE, ce qui a pour conséquence que chacun d'entre nous, lorsqu'il fait un pull, doit changer la syntaxe des imports pour que l'IDE compile correctement. Or, ce faisant, la nouvelle syntaxe des imports ne correspond plus chez les autres membres du groupe.
- Améliorer l'interface graphique du plateau de jeu
- Créer une page de paramètres
- Concevoir la génération aléatoire des ennemis
- Tendre vers la finalisation des classes et des fonctions liées aux entités du jeu.

**Répartition des tâches prévues pour la semaine du 13/02 au 19/02 :**

Mila -> Amélioration de l'interface graphique du jeu ; création d'une page de paramètres

Kai -> Programmation du lancement des parties (condition de victoire ou de défaite, paramètres influant sur la difficulté)

Andréa -> Programmer la génération aléatoire des ennemis (boss inclus) ; compléter les fonctions des ennemis

Gabriel -> Continuer la boutique ; Sprites pour les héros

Michael -> Finaliser l'attribution concrète des capacités pour chaque dé de chaque héros à chaque niveau d'amélioration ; rédaction du compte-rendu.

À noter que d'autres tâches pourront (très probablement) s'ajouter au fur et à mesure que la semaine avance. Les tâches listées ci-dessus sont celles qui répondent à l'objectif que nous nous fixons pour cette semaine : Finaliser les bases.