

# Projet de programmation - Semestre 4 - Slice & Dice

## Compte rendu de la semaine : **12/02 au 19/02**

Nous avons pour objectif de pouvoir jouer au moins un tour. Pour cela, nous nous étions mis en tête de commencer à lier chacun des travaux qui avaient été réalisés par les membres du groupe de leur côtés, afin de pouvoir éliminer au plus vite les éventuelles erreurs de compilations qui en découleraient. Cependant, cette semaine a été moins productive que prévue, notre groupe ayant vu un de ses membres indisponibles durant la grande majorité de la semaine, le travail global a été relativement retardé.

Malgré tout, voici la répartition des tâches de cette semaine passée, **12/02 au 19/02** :

Kai -> Continuer la boutique ; Sprite pour les héros

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

Andréa -> Programmer la génération aléatoire des ennemis ; complétion des fonctions des ennemis

Gabriel -> Programmation du lancement des parties et des conditions de victoire/défaite

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

Cette répartition des tâches avait pour but de permettre à certains de pouvoir toucher à d'autres aspects du jeu que ceux auxquels ils ont touché les semaines précédentes, tout en prenant en compte les aptitudes de chacun à réaliser certaines tâches.

Malheureusement, cette semaine a été moins productive que d'habitude, puisque nous avons passés beaucoup de temps à comprendre et corriger certaines erreurs de compilations. S'ajoute à cela, comme dit précédemment, l'indisponibilité d'un membre du groupe qui a eu un impact relatif sur la progression du projet...

Tâches accomplies durant la semaine du 13/02 au 19/02 :

- Mise à jour du fichier README.md qui contient désormais les commandes à entrer dans le terminal afin de lancer le jeu
- Correction de l'erreur de compilation liée au imports des packages
- Attribution des capacités aux héros lorsqu'ils sont créés et améliorés (au niveau 3)
- Création de l'interface graphique pour la page Guide (qui explique les règles du jeu etc.)
- Création de quelques sprites pour les héros
- Génération des ennemis
- Création des fichiers Enum Difficulte et Niveau
- Interface graphique du Menu terminée

Tâches qui n'ont pas pu être effectuées durant la semaine du 12/02 au 19/02 :

- Permettre au joueur de pouvoir choisir en quoi améliorer son héros
- Élaboration du contrôleur
- Lancement d'une partie jouable (pouvoir joueur au moins un niveau)
- Finalisation de la boutique
- Terminer les fonctions liées aux entités du jeu
- Finir tous les sprints liés aux entités

Ce qui a été prévu pour la semaine du 20/02 au 26/02 :

- Permettre de jouer une partie entièrement
- Finir toutes les fonctions liées aux entités
- Finir la programmation de la boutique
- Attribution des attaques pour les ennemis/création des sprites pour ces attaques
- Corriger l'erreur qui empêche l'exécution du code depuis le terminal
- Commencer la création des interfaces graphiques nécessaires pour permettre les interactions entre le joueur et le jeu

### **Répartition des tâches prévues pour la semaine du 20/02 au 26/02 :**

Mila -> Création des interfaces graphiques nécessaires pour les interactions entre le joueur et le jeu

Kai -> Finir les sprites des héros et continuer/finaliser la programmation de la boutique

Gabriel -> Programmer les tours ainsi que le déroulement d'une partie (définition de la condition de victoire ainsi que de défaite)

Andréa -> Finalisation des fonctions liées aux ennemis, attribution des attaques des ennemis ainsi que la création des icônes pour ces attaques

Michael -> aide à la création des sprites des héros, aide à la programmation du lancement et de la gestion d'une partie ; rédaction du compte rendu

L'objectif pour la semaine qui arrive est clairement de rattraper le potentiel retard que nous avons pu accumuler cette semaine passée. Nous voulons qu'à la fin de cette semaine, un niveau au moins puisse être jouable, si ce n'est une partie entière.