Répartition des tâches: version révisée

Dans le tableau de la page suivante, décrivez les tâches et fonctionnalités principales dont chacun a été et sera responsable au cours de la session. Vous diviserez les tâches selon les deux catégories suivantes: tâches de nature informatique *vs* autres tâches de nature scientifique (mathématiques, physique, ou en lien avec la chimie). **Vous devez décrire suffisamment chaque tâche de manière à ce que le lecteur puisse comprendre et même pouvoir en évaluer la complexité.** Ces tâches doivent tout de même rester plus "globales" que les sous-tâches incluses dans votre planification hebdomadaire.

**Étape 1**

Consultez au besoin la première version que vous avez réalisée (dans *I:\info\420-SCD*).

**Étape 2**

Complétez de nouveau le tableau de répartition. Toutes les tâches du projet devraient s'y trouver, qu'elles aient déjà été réalisées ou qu'elles soient prévues.

**Étape 3**

Vérifiez que chacun des buts est atteint:

* chaque étudiant réalise son intégration, en ayant des tâches dans les deux catégories
* chacun a une charge de travail globale suffisante, et que la répartition est équilibrée
* les tâches sont claires et bien décrites (*le prof va-t-il comprendre de quoi il s'agit*?)

**Étape 4**

Vérifiez que ces tâches obligatoires figurent dans la colonne de gauche (3 premiers points) ou de droite (dernier point).

* Interface: création, esthétique, convivialité et autres caractéristiques souhaitables
* Mécanique des menus: création du menu Aide et de ses fenêtres secondaires (sans contenu)
* Guide d'utilisation: rédaction et ajout des instructions
* Concepts scientifiques: rédaction et ajout des concepts scientifiques

**Étape 5**

* Renommez ce fichier *XXRepartitionRevision.docx* (où XX est votre numéro d'équipe)
* Copiez votre fichier sous le *K:\info\420-SCD\Répartition Version révisée*.

**Étape 6**

* D'ici à la remise Alpha, **imprimez** votre tableau (sans cette page d'instructions) et placez-le dans votre dossier de projet.

Répartition des tâches: version révisée

Équipe: **21**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Tâches informatiques réalisées et prévues** | **Tâches scientifiques réalisées et prévues** |
| **Marcus Phan** | * Implémentation des classes représentants les différents objets qui se trouveront dans l’application finale (boite, balle, tous deux héritant de la superclasse Corps). * Implémentation de la classe Personnage. Cette classe est une « structure de donnée » regroupant 5 balles étant chacune rattachés par des cordes à une plus grosse balle. * Implémentation de l’animation. * Implémentation de la classe Outil, représentant un objet un peu plus complexe ayant une fonction particulière. (Classe générale) | * Implémentation de la détection des collisions mathématiquement. * Implémentation de l’algorithme d’Euler. * Implémentation du calcul d’impulsion. * Implémentation du moment de force résultant de la collision entre deux objets. * Implémentation des vecteurs position, vitesse, accélération agissant sur chaque Corps. * Implémentation de la classe Marteau, un Outil. Le marteau est une Boite ayant un centre de masse différente et une poignée pour la tenir. |
| **Léo Jetzer** | * Implémentation d’un Inspecteur qui utilise des techniques de « réflexion » afin d’observer les propriétés d’un objet. * Design de l’interface utilisateur et esthétique. * Sélection et intéraction avec les Corps dans la ZoneInteraction (avec la souris). * Implémentation des graphiques position, vitesse, accélération. * Implémentation d’une poubelle (icône animée qui permet de supprimer des Corps de la ZoneInteraction) * Implémentation l’éditeur de Matériaux, permettant de créer des matériaux personnalisées. * Implémentation des raccourcis claviers. * Implémentation des boutons dans l’interface utilisateur permettant de créer des objets. | * Implémentation de la classe Materiaux. * Implémentation de la classe Corde, une classe représentant une corde rattachant deux Corps ensemble. * Implémentation des règles du magnétisme. * Implémentation de la classe Aimant, un Outil. |