

# Compte rendu du 22/02

Choix d'un modèle hiérarchisé du jeu

## I – Main

- Si on clique sur Jouer
  - Nouvelle partie
  - Jouer partie
  - Retour (vers menu)
- Éditeur
- Options
- Ajouter le bouton quitter

## II – Tableau de bord

### 1) Jeu

- Navigation
- Sauvegarder
- Recommencer
- Aide
- Option
- Accueil

### 2) Éditeur

- Sélection d'objet
- Sauvegarder la carte (dans un niveau personnalisé)
- Option
- Test carte
- Accueil

## IV – Critique de la première version de Sokoban

- Un éditeur de carte présentant plusieurs bugs (notamment la possibilité de placer plusieurs personnages et des problèmes de performance (chaque case de l'écran était ré-affichée à chaque fois) : corrigé.
- Lorsque l'on veut jouer : une page avec facile, moyen, difficile et personnalisé permettant d'afficher les cartes du niveau choisi.

## V – Hiérarchie de Sokoban

- Main
  - Depuis Jouer : nouvelle partie ou charger partie
    - Retour → Main
  - Vers Éditeur
    - Retour → Main
  - Options
  - Quitter

## VI – Objectifs

- Faire une hiérarchisation précise des fichiers
- Planification des tâches (à noter)
- Modification du tableau de bord
- Retravailler l'éditeur de carte (placer les cartes dans un niveau « personnalisé », vérifier que la carte est valide)

## VII – Travail effectué

Main :

– L'écran d'accueil entièrement refait avec les liens vers jeu, éditeur et options (Julien)

Éditeur :

– Bug des plusieurs personnages, réglé (Aurélie)

- Amélioration du code pour palier aux latences (Aurélie et Julien)
- Ajout d'options (gestion à la souris et au clavier) pour pouvoir ajouter les différents objets de l'éditeur (Julien)

Jeu :

- Fonctions servant à sauvegarder et charger la partie (Marine)
- Ajout d'un chrono, affiché dans une fenêtre à part (provisoire) (Paola)

Tableau de bord :

- Ajout d'un tableau de bord sur jeu et éditeur (Yanis)