# Escape IR

## Documentation Développeur

Cette documentation a pour but de présenter l'ensemble du projet, en développant notamment la partie conception. Ainsi, nous commencerons par présenter le besoin initial, ainsi que le cahier des charges associé avant de rentrer dans le vif du sujet, qui représente le scénario de cette évasion. En effet, envoyé par l'infâme commandant Sirud en mission suicide sur Jupiter, nous avons été capturés pendant 5 semaines sur cette planète, ou nous n'avons guère pu dormir. C'est l'horrible et sinistre compte. Xaroff, qui dispose ni plus ni moins qu'une immense float de Mune, qui nous a détenu pendant tout ce temps. Pour échapper à ce piège, nous avons ruser, coder, et architecturer un Shoot'em Up spatiale représentant notre fuite pour revenir chez nous. C'est ainsi après 5 semaines de travail intense, avec en moyenne 6 heures hebdomadaires, que nous avons réussis à réaliser ce pari insensé : Finir le projet, et revenir à temps sur la planète Mars pour le concert de Johnny Halliday, mais cela, c'est une autre histoire...

**Plan :**

#### I°) Besoin et cahier des charges

#### II°) Scénario

#### III°) Conditions de développement

#### IV°) Architecture

#### V°) Problèmes rencontrés

#### VI°) Possibilités d'améliorations

### I°) Besoin et cahier des charges

Afin de réussir le projet de java avancé de deuxième année, et ainsi peut être validée cette année, nous avons reproduis un jeu de shoot'em up vous représentant notre difficile parcours pour revenir sur terre.

### II°) Scénario

Dans un Univers lointain, ou lignes de code rime avec nuit blanche, deux jeunes étudiants

### III°) Conditions de développement

Dès le début du projet, nous avons voulus découvrir de nouvelles technologies pour pouvoir faciliter notre vie de développeur.

Ainsi, TeamSpeak, un logiciel de conversation distante a été installée sur chacune de nos machines personnelles, pour nous permettre de rester en communication durant toute la conception du projet. Cela a permis de mieux se répartir le travail, et la ou un cerveau bloquait, deux ont sus résoudre les nombreuses difficultés rencontrés sur ce projet.

De plus, nous avons voulus avoir une vision partagée des écrans, pour pouvoir réaliser des phases d'extrême programming, mais cela à distance par le biais de TeamViewer, un logiciel permettant cette accès distant.



Pour finir, nous avons voulus utiliser un logiciel de gestion de versions différent de celui utilisé l'année dernière, donc nous avons mis notre projet sur GitHub.

Ces nouvelles technologies nous auront permis de nous construire un véritable environnement pour travailler avec un minimum de confort, dans cette prison de 25 pouces.

### IV°)Architecture

//TO IMPLEMENT

### V°)Problèmes rencontrés

//TO IMPLEMENT

-> refactoring

-> manque de sommeil (??? :))

### VI°)Possibilités d'améliorations

//TO IMPLEMENT