

# PROJET S2

## Jeu de combat en arène

Jacques Mironneau, Thomas Durand, Jules Chapelle, Vincent Charvet

# INTRODUCTION

Our goals &  
specifications

# INTRODUCTION

- ▶ Battle in Arena
- ▶ Player vs Player
- ▶ Pawn
  - Spell Page
  - Points (Action, Movement, Health)

# SUMMARY

- ▶ Feedback on realisation
- ▶ Reverse engineering
- ▶ Project management

1.

## RETOUR SUR LA RÉALISATION

Résultats

# SCREENCAST

# RETOUR SUR LE DÉVELOPPEMENT

# Retour sur le développement

- ▶ Changements d'approche
- ▶ Code plus malléable
- ▶ Optimisation



# 2.

## RÉTRO-INGÉNIERIE

### Résultats

# DIAGRAMME DE CLASSE

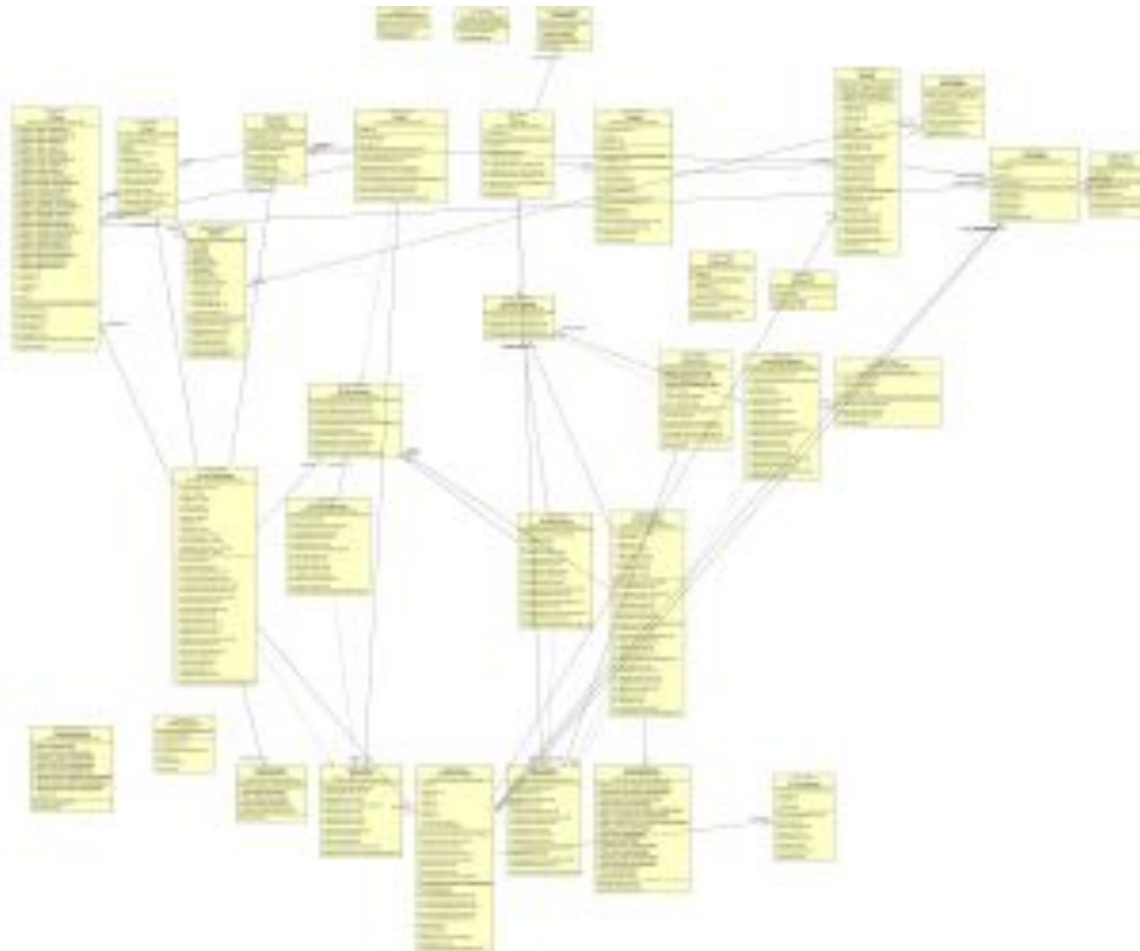
- Comparaison conception et rétro ingénierie

Nombre de classe : 21



# Retro-ingénierie

Nombre de classe : 34

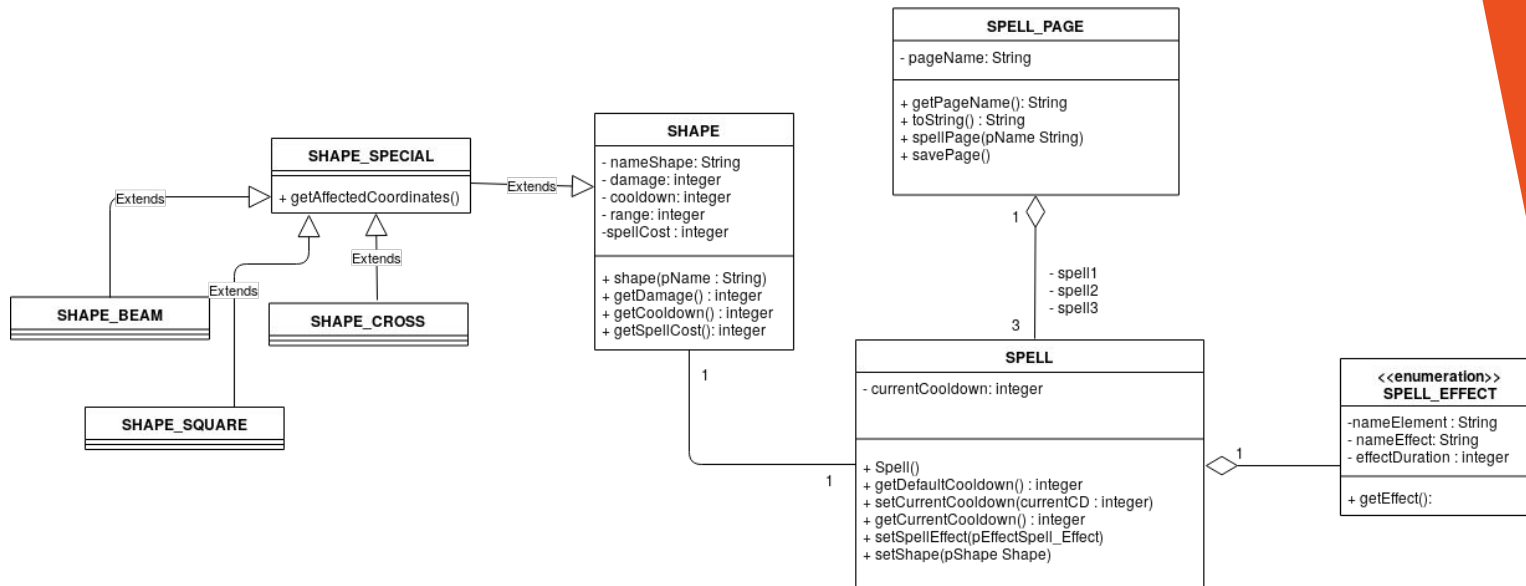


# MODIFICATIONS APPORTÉES

- ▶ Réseau
- ▶ Interface Homme Machine
- ▶ Application du schéma

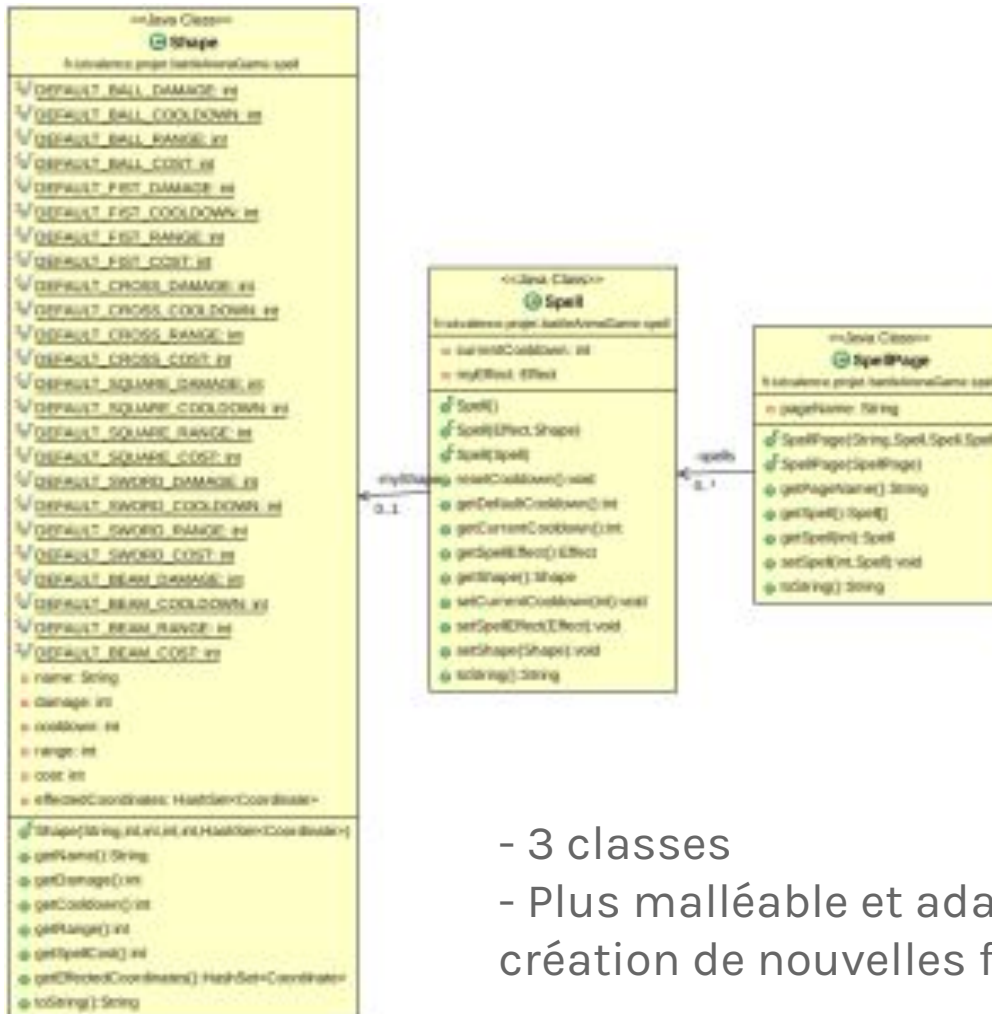
Modèle Vue Contrôleur

# EXEMPLE DE MODIFICATIONS: Le système de sort



- 9 classes
- Chaque forme possède une classe
- Nécessite des ajouts de code pour ajouter une forme

# EXEMPLE DE MODIFICATIONS: Le système de sort



- 3 classes
- Plus malléable et adapté à la création de nouvelles formes

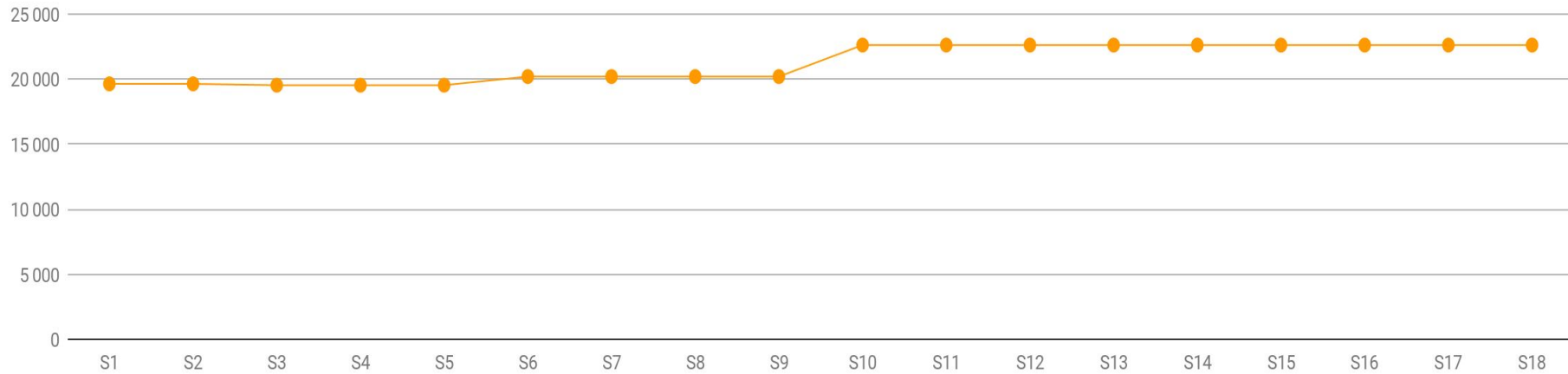
# Gestion de projet





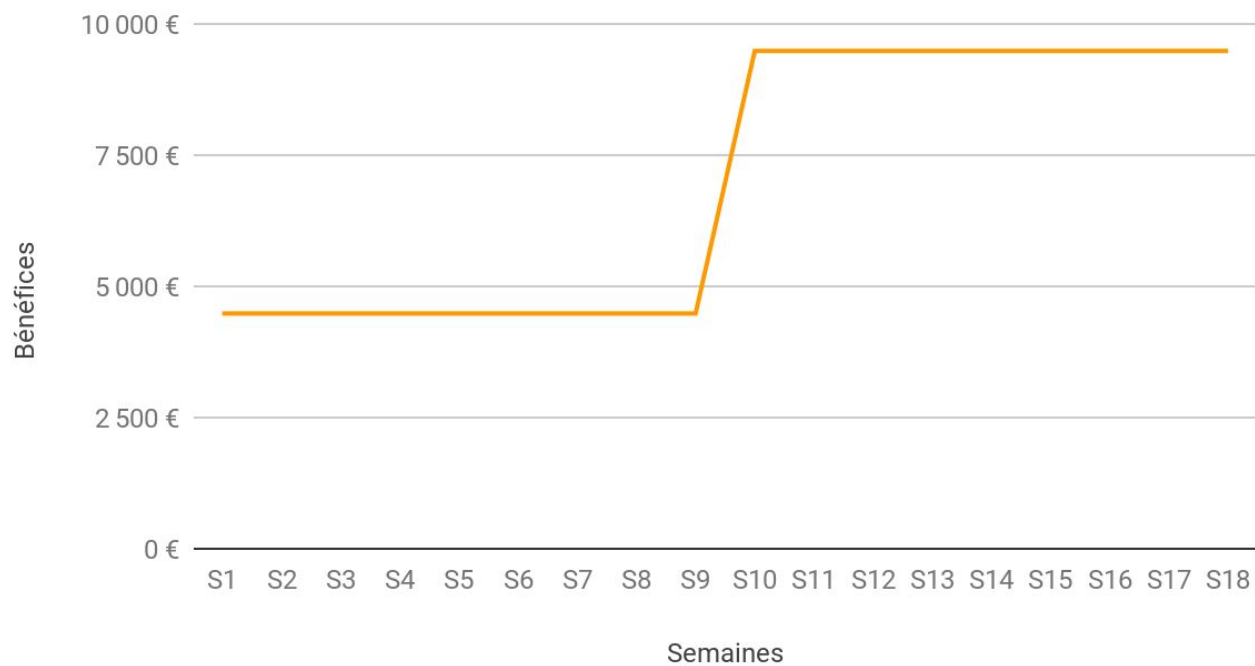
# Evolution du coût de revient du projet

Evolution hebdomadaire du coût de revient en euros



# Évolution du bénéfice

Évolution du bénéfice



# LIVRE BLANC

- ▶ Réalisation des fonctionnalités principales
- ▶ Changements d'approche
- ▶ Gestion de projet

# LIVRE BLANC (DIFFICULTES)

## Les problèmes rencontrés



- Réseau
- Modèle Vue Contrôleur
- Interface Homme Machine

## Les solutions apportées



- Recours aux experts
- Division des tâches selon les connaissances de chacun

# CONCLUSION

- Acquisition de nouvelles compétences
- Découverte de nouvelles approches (MVC..)
- Poursuite du développement
  - Nouvelles technologies
  - Plus grande équipe projet