**Journal de bord**

**Jeudi 23 octobre 2014 :** Nous avons choisi notre cycle de développement, qui est le modèle Itératif. Nous avons ensuite décidé par quelle partie du programme nous allions commencer, notre choix s’est arrêté sur le menu du jeu. Nous avons fini en faisant l’analyse de notre menu.

**Dimanche 26 octobre 2014 :** J’ai créé le projet Visual Studio et fait en sorte que le programme puisse bien déboguer (inclusion, initialisation des paramètres et des librairies, mettre les .dll dans le dossier degug). Donc le projet sera prêt à être utilisé par tous mes coéquipiers.

**Mardi 28 octobre 2014 :** J’ai créé avec l’aide de Gabriel le diagramme de classe de nos contrôles visuels. J’ai aussi fini le code du label dans notre fichier Visual studio et j’ai modifié quelque peu le diagramme de classe créé plus tôt dans la journée.

**Mercredi 29 octobre 2014 :** J’ai regardé le code effectuer par Xavier et je lui ai indiqué ce qui lui manquait pour que tout soit parfait et fonctionnel.

**Jeudi 30 octobre 2014 :** J’ai vérifié le travail de tous mes coéquipiers et j’ai réglé les bugs présents dans le programme.

**Vendredi 31 octobre 2011 :** J’ai ajouté dans le diagramme de classe des contrôles visuels la classe CEvenement permettant de gérer les événements de nos contrôles visuels. J’ai créé la classe CEvenement dans le projet Visual Studio et j’ai réglé tous les conflits entre cette nouvelle classe et les autres classes. J’ai créé un parcours spécifique à cette nouvelle classe pour que nos contrôles visuels réagissent parfaitement aux événements.

**Samedi 1 novembre 2014 :** J’ai créé la fenêtre du programme ainsi que les menus principal et nouvelle partie. J’ai terminé la création du menu principal et tout s’affiche bien. Les classes CLabel, CLabelLeftRight et CButton hérite maintenant de la classe CControl.

**Mardi 4 novembre 2014 :** J’ai travaillé sur le LabelLeftRight du choix de la map pour la partie et j’ai mis le font et la map de chaque map en une seule texture.

**Mercredi 5 novembre 2014 :** J’ai modifié la classe CLabel pour pouvoir intégrer la description de chaque map. J’ai aussi créé une procédure lisant les propriétés de la map afin de l’afficher dans le menu Nouvelle partie.

**Jeudi 6 novembre 2014 :** J’ai aidé à faire l’analyse et j’ai aidé à la création du diagramme de classe du jeu. J’ai aussi commencé à regarder le fonctionnement des explosions et j’ai créé un sprite pour une explosion, mais je ne l’ai pas encore mis dans le programme.

**Dimanche 9 novembre 2014 :** J’ai terminé de coder la classe CMap, en y intégrant la procédure détruisant une partie de la map.

**Mercredi 12 novembre 2014 :** J’ai commencé CGame et j’ai mis toutes les map en 1366x768, donc le programme seras toujours en 1366x768.

**Jeudi 13 novembre 2014 :** J’ai terminé CGame et j’ai fait un gestionnaire de données, tout en modifiant l’arbre afin que tout fonctionne.

**Vendredi 14 novembre 2014 :** J’ai réglé les bugs liés aux conflits lors du merge de ma branche et le bug du gestionnaire de données.

**Dimanche 16 novembre 2014 :** J’ai commencé la classe CMissile et j’ai fini les classes CTeam et CPlayer, donc lors de la création d’une partie, les équipes et les joueurs dont créés.

**Jeudi 20 novembre 2014 :** J’ai travaillé sur la physique du missile et sur la procédure rotation, tout est maintenant fonctionnel.

**Vendredi 21 novembre 2014 :** Intégration de la classe CMissile dans le projet et correction de certains constructeurs.

**Mardi 25 novembre 2014 :** J’ai travaillé sur la physique des personnages, les personnages affichent et descendent maintenant.

**Jeudi 27 novembre 2014 :** J’ai ajouté une barre de vie au personnage et j’ai réglé le bug dans le gestionnaire de ressource qui faisait planter le jeu une fois de temps en temps.

**Vendredi 28 novembre 2014 :** J’ai travaillé sur la physique du joueur actif, il bouge maintenant. J’ai aussi optimisé le jeu et le téléchargement du jeu et j’ai ajouté un indicateur de frame par seconde (dans le titre de la fenêtre).

**Mardi 2 décembre 2014 :** J’ai travaillé sur la physique du joueur actif, mais rien n’est encore terminé. J’ai surtout aidé mes coéquipiers dans leur partie.

**Jeudi 4 décembre 2014 :** J’ai travaillé sur les collisions entre les personnages et les mines, tout en réglant tous les bugs reliés aux collisions.

**Vendredi 5 décembre 2014 :** J’ai travaillé sur la physique des personnages pour qu’ils bougent correctement, mais ce n’est pas fini encore.