

Groupe 6

RAKOTOARIVONY Aymerick

BENDAOUD Fatma Sabine

AYRAL Quentin

Compte rendu - 12/03/2024

Objectif de la journ e : L'objectif principal de la journ e est de progresser dans la conception de l'interface graphique et de mettre en place le m canisme de d placement des colonnes de cartes.

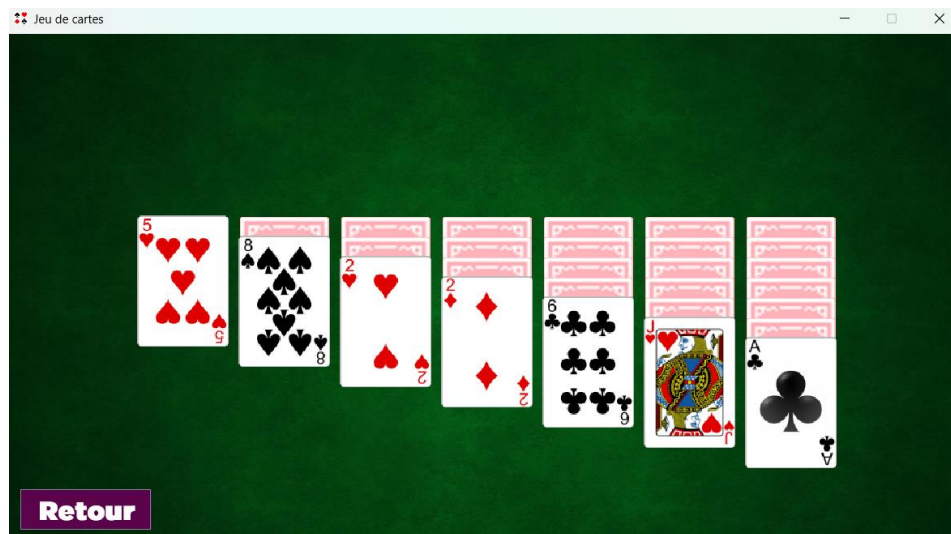
R alisations :

- **Conception de l'interface graphique** : « En cours »
 - ✓ D finition des  l ments d'interface n cessaires pour le jeu de cartes solitaire.
 - ✓ Cr ation des maquettes initiales pour les diff rentes zones de jeu ( cran d'accueil, colonnes de cartes, initialisation de la partie, etc.)

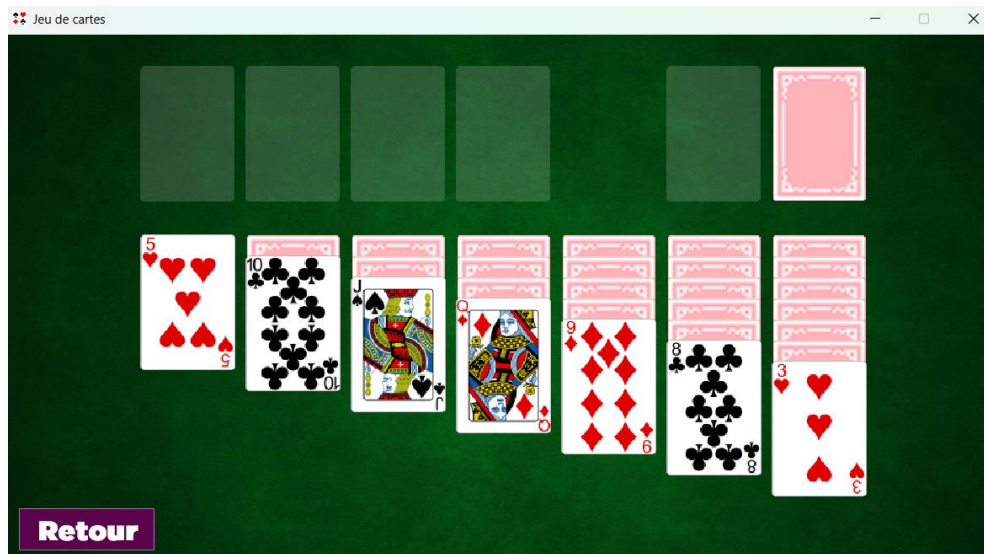
L'image ci-dessous repr sente l' cran d'accueil du jeu Solitaire, comprenant deux boutons : "**Quitter**", permettant de sortir du jeu (en cliquant sur ce bouton, la fen tre du Solitaire se ferme), et "**Solitaire**", qui lance la partie de jeu.



En cliquant sur le bouton « **Solitaire** » nous obtenons l'écran d'initialisation suivant :



Ajout de colonnes de pioche (Écran d'initialisation finalisé)



- Implémentation du déplacement de colonnes de cartes : « **En cours** »
 - ✓ Mise en place de la logique permettant de déplacer les cartes d'une colonne à une autre conformément aux règles du jeu.
 - ✓ Intégration des interactions utilisateur pour sélectionner et déplacer les cartes de manière intuitive.

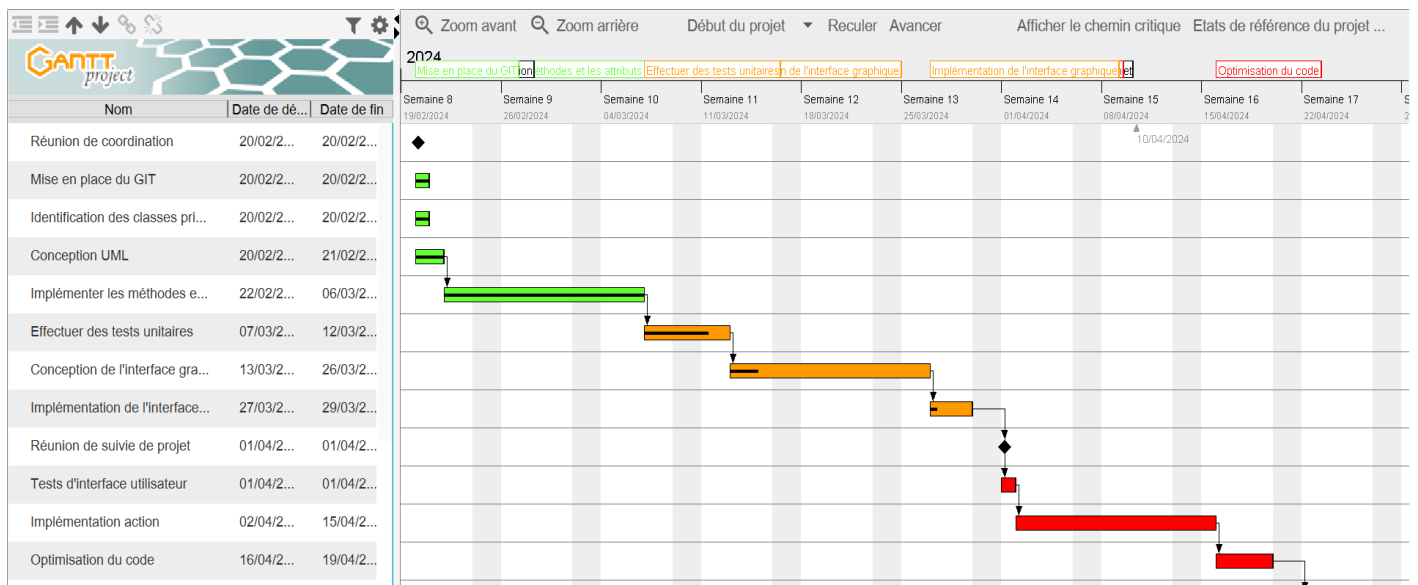
• Amélioration du diagramme de Gantt : « Terminé »

- ✓ Revue du diagramme de Gantt et changement de code de couleurs. (VERT : Terminé, ORANGE : En cours, ROUGE : A faire)
- ✓ Placement de réunions en jalons sur le diagramme de Gantt.
 - Réunion de suivi de projet : 01/04/2024

La réunion de suivi de projet aura lieu après la conception et l'implémentation de l'interface graphique. Elle permettra à l'équipe de se coordonner pour les tâches futures et de se préparer à la phase d'intégration, de test et de correction des anomalies qui suivra.

➤ Réunion de fin de projet : 08/05/2024

La réunion de fin de projet consistera à faire un bilan global du projet, en examinant ce qui a été accompli jusqu'à présent, et à coordonner la préparation de la présentation du jeu Solitaire.



Difficultés rencontrées :

- **Conception de l'interface graphique :**

1. **Empilage des cartes (gestion du x/y) :** La difficulté rencontrée réside dans le positionnement précis et ordonné des cartes lors de leur empilement, nécessitant une manipulation des coordonnées.
2. **Contrôle de l'index des piles pour afficher une seule carte visible :**
Assurer que seule la carte supérieure de chaque pile soit visible demande un contrôle précis de l'index des piles.
3. **Gestion des aléas du tirage aléatoire pour l'initialisation :** Prévenir les doublons de cartes lors du tirage aléatoire initial pour éviter les doublons dans les colonnes et dans la pioche.

- **Implémentation :**

1. **Déplacer plusieurs cartes d'une même colonne :** Après l'implémentation de cette fonction, la principale difficulté rencontrée résidait dans la réorganisation de la structure des cartes. À l'origine, les cartes cachées étaient définies avec une valeur nulle.

Cependant, lors du déplacement des cartes dans une colonne, elles étaient remplacées par une carte cachée, ce qui n'était pas le comportement souhaité. Désormais, les cartes cachées sont attribuées d'une valeur propre pour le nom (CACHEE (indice : 0)) ainsi qu'une couleur possédant les mêmes propriétés

Prochaines étapes :

- ✓ Relier l'interface utilisateur à la logique du jeu.
- ✓ Implémenter les conditions de victoire et le système de score.