

SPRINT DU 08/02/2020 à 13/02/2020

Durant ce sprint, nous sommes conscient de notre faible avancée sur le projet. Mais nous avons du révisé pour des partiels du S4 et les examens décalés du S3.

- **JULIA ARNOUX** : Lors de ce premier véritable sprint, je me suis principalement occupée de mettre en place le squelette de notre interface graphique. J'ai fait le choix d'utiliser JavaFx plutôt que JavaSwing car cette bibliothèque est la plus utilisée et il me semblait plus intéressant d'acquérir de l'expérience sur JavaFx . Pour la mise en place du squelette j'ai fait une première implémentation rudimentaire du terrain du niveau sous forme de tile et j'ai construit la base de l'IG en affichant le niveau en utilisant un tile pane qui me semblait convenir parfaitement à notre modélisation.
- **KEVIN DANG** : Création de la classe Enemy abstraite contenant les attributs PV et Speed, ainsi qu'une méthode gérant le déplacement d'un objet Enemy (pour l'instant uniquement dans l'axe vertical). Mise en place d'un package Datamodel qui contient tout les classes concernant la modélisation.
- **SAROBIDY RAPETERAMANANA** : Création de la classe HitBox qui contient les points occupés par un objet dans l'espace à 2 dimension, avec la méthode touching qui permet de vérifier si deux rectangle sont entré en collision.
Mis en place de la classe Lancer qui permet de gérer la game loop en utilisant des processus thread, autrement dit permettant de stopper, ou de redemander la boucle. Avec un Timer pour mesurer le temps.
- **MAXIME DRESLER** : Durant ce sprint, je me suis occupé de la modélisation et de l'implémentation des classes Tower et, de ses classes filles Tower1 et Tower2. La classe Tower aura des attributs comme les dégats qu'elle va infligée aux ennemies, le cout de construction de ma tour, une portée , un niveau et d'autres attributs, et des fonctions qui serviront pour le ciblage d'ennemie. Et Projectile qui permet d'envoyer les projectiles depuis les tours. Les projectiles ont un attributs degats qui est calculé d'apres les attributs de la tour d'ou il est envoyé.