

SPRINT DU 13/03/2020 AU 26/03/2020

Confinement : Nos conditions de travail sont correctes, mais cela devient difficile de travailler avec : le stress du confinement, l'inquiétude liée à notre scolarité et à ce qui se passe dans le monde. Sinon nos proches vont bien et j'espère que les vôtres le sont également.

- **JULIA ARNOUX :**

- **KEVIN DANG :** Pour ce sprint, j'ai mis à jour le Readme.md pour que vous puissiez avoir une vision plus claire du dépôt git. Ma tâche principal a ensuite était de gérer la création de nouveaux ennemis de type différents. Pour cela j'ai appliqué le design pattern Factory ou Fabrique. La classe FactoryEnemy.java contient ainsi une fonction statique qui prend en argument un String et appelle le bon constructeur selon le String lu.

- **SAROBIDY RAPETERAMANANA :**

Branch Develop :

Création de la class LoadImage avec une methode getImage qui récupère l'image dans un dossier, et une methode getView qui prend en paramètre un hitbox et le nom du fichier image et renvoie une ImageView adapté à la dimension de la hitbox.

Ensuite j'ai rajouté un champ de type ImageView dans la class Enemy afin de gérer les coordonnées de cette image quand on modifie les coordonnées de la hitbox.

Enfin dans la class ApplicationFx, j'ai changer les rectangles de l'affichage en ImageView.

Branch : issue21

Création de la class wave qui permettra de gérer les ennemis sous forme de vague, avec un nombre limité d'ennemi, une

fréquence de création pour les faire apparaître sur l'interface et les ajouter dans une ArrayListe.

Condition de travail :

J'ai rencontré quelque problème sur mon ide qui m'a un peu freiné dans l'avancé du projet.

Intellij reclamais d'inclure un module kotlin alors qu'on en a pas besoin, donc j'ai dû tout réinstaller pour résoudre ce problème.

- **MAXIME DRESLER :** Durant ce sprint, j'ai mis en place dans le Level la gestion de la mise à jour de l'attribut next des Tiles chemin. En effet, les Tiles ont un attribut next (un tableau de boolean) qui représente dans quelle direction se situe la suite du chemin. C'est la méthode path() de Level qui va permettre cette mise à jour, et j'ai ajouté l'attribut indiceX et indiceY qui vont stocker l'indice la première Tile du chemin. J'ai réglé le déplacement du projectile avec la modification de move() de Enemy et Projectile, ainsi que la méthode touching() de HitBox.