

Retour d'expérience

Projet : Jeu de Plateau

Pour commencer, le but de notre projet était de faire un jeu où s'affrontent deux personnages aux caractéristiques particulières sur un plateau (voir cahier des charges). Nous allons tout d'abord expliquer la manière dont nous nous sommes organisés puis en quoi notre projet répond aux attentes du cahier des charges.

Lors de la première séance, nous avons passé les deux heures à définir les règles de notre jeu. Nous nous sommes répartis les tâches (dans un premier temps, chacun s'est occupé d'une classe). Nous avons par ailleurs choisi de faire un grand nombre de classes afin de travailler tous ensembles simultanément. En effet, cela a permis de ne pas modifier un même fichier par deux utilisateurs différents. Pour pouvoir travailler chez soi, nous avons utilisé SVN. Il s'agit d'un système de partage de fichiers. Nous n'avions alors pas besoin de nous voir ou de faire passer une clé USB et perdre beaucoup de temps. Chacun avait toujours les dernières versions de chaque fichier sur son ordinateur personnel.

Nous nous sommes réunis à plusieurs reprises pour faire un point sur l'avancement général du projet et discuter des problèmes rencontrés. Nous avons ainsi appris à travailler ensemble et à résoudre tous les problèmes rencontrés. Cela nous a parfois retardé, mais nous avons toujours réussi à trouver des solutions.

Ainsi notre projet répond au cahier des charges défini en début de projet. Nous n'avons cependant pas eu le temps de nous pencher sur les améliorations auxquelles nous avions pensées (générateur de personnage, de plateaux...). Puisque nous avons consacré les dernières heures à corriger les bogues et finaliser le projet. Nikita testait le jeu, Aina corrigeait les erreurs repérées, Achille se chargeait de la javadoc et Estelle rédigeait le présent rapport.

En conclusion, ce fut une expérience enrichissante pour nous tous. Nous avons su trouver un rôle au sein du groupe et ainsi avancer en totale osmose.