

# Worms Groupe MI 2

Dépot de jeu

<https://moule.informatique.univ-paris-diderot.fr/caill/ver-de-terre>

CAI Laurent  
CHEN David  
IFERGAN Yaïr  
RASHIDI Farzad  
THEOPHILOS Alex  
XU Luc

# Releases

- 
-  Version 1.0 : Début d'une version terminal (27/11/25)
  -  Version 2.0 : Version terminal opérationnelle (08/12/25)
  -  Version 3.0 : Début de la version graphique (23/12/25)
  -  Version 4.0 : Approfondissement de la version graphique (30/12/25)
  -  Version 5.0 : Finalisation + Sauvegarde (12/01/26)



### Contribution estimée

David

1,0%

Farzad

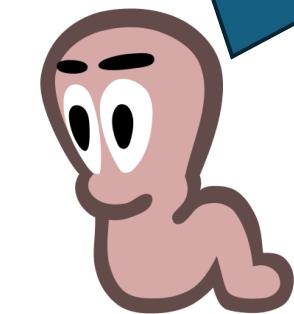
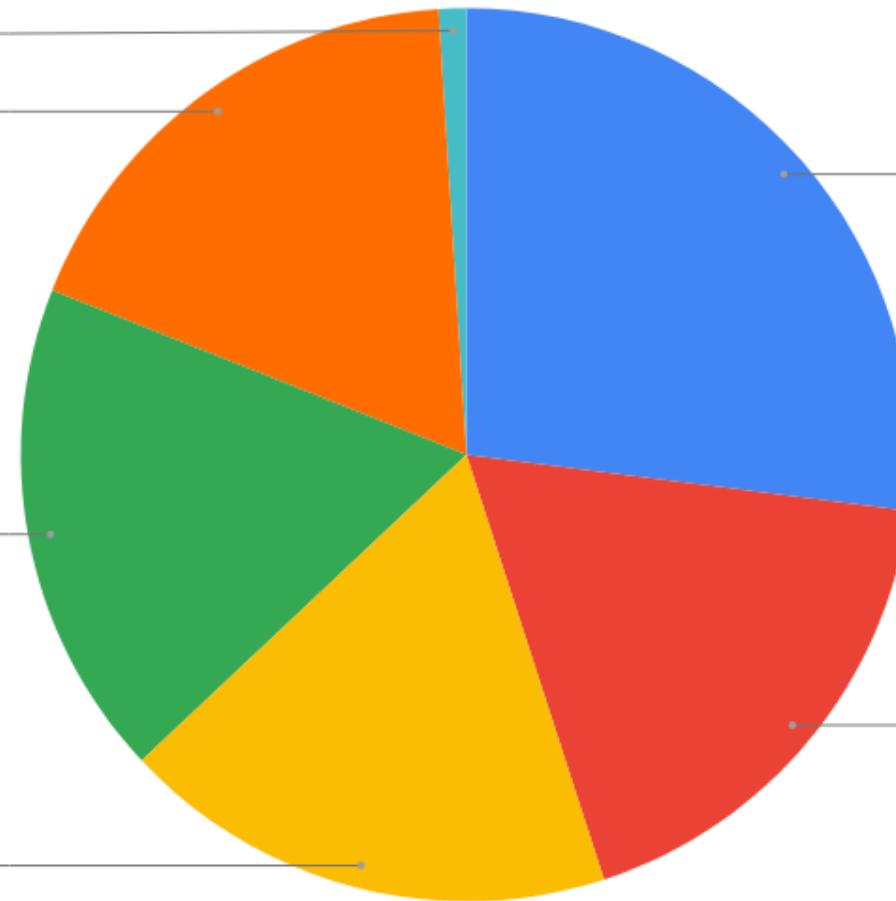
18,0%

Alex

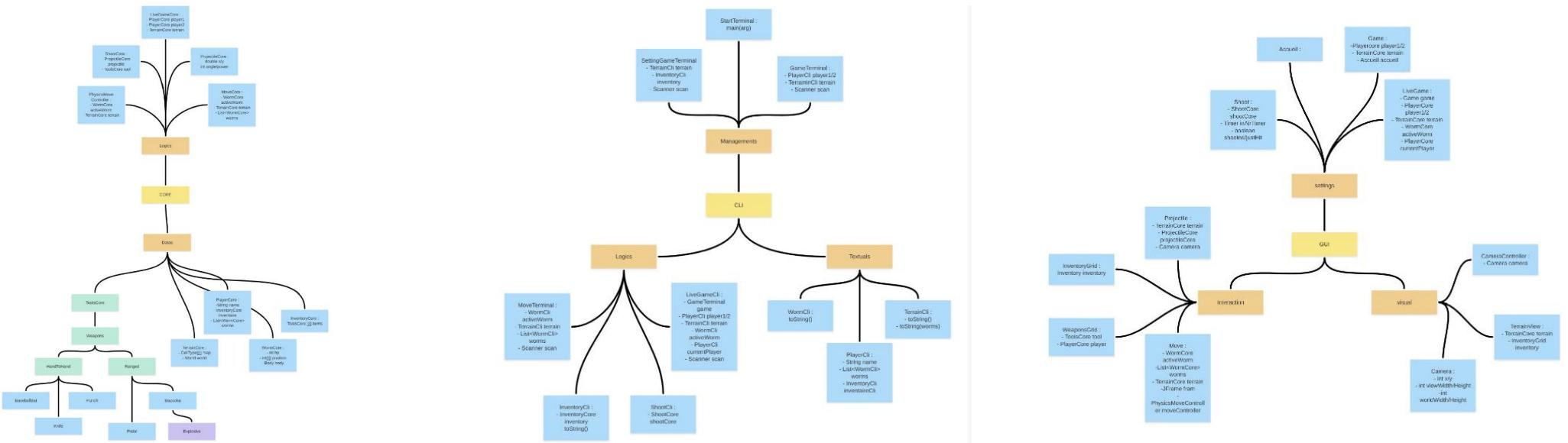
18,0%

Yair

18,0%



Beau Travail Luc !

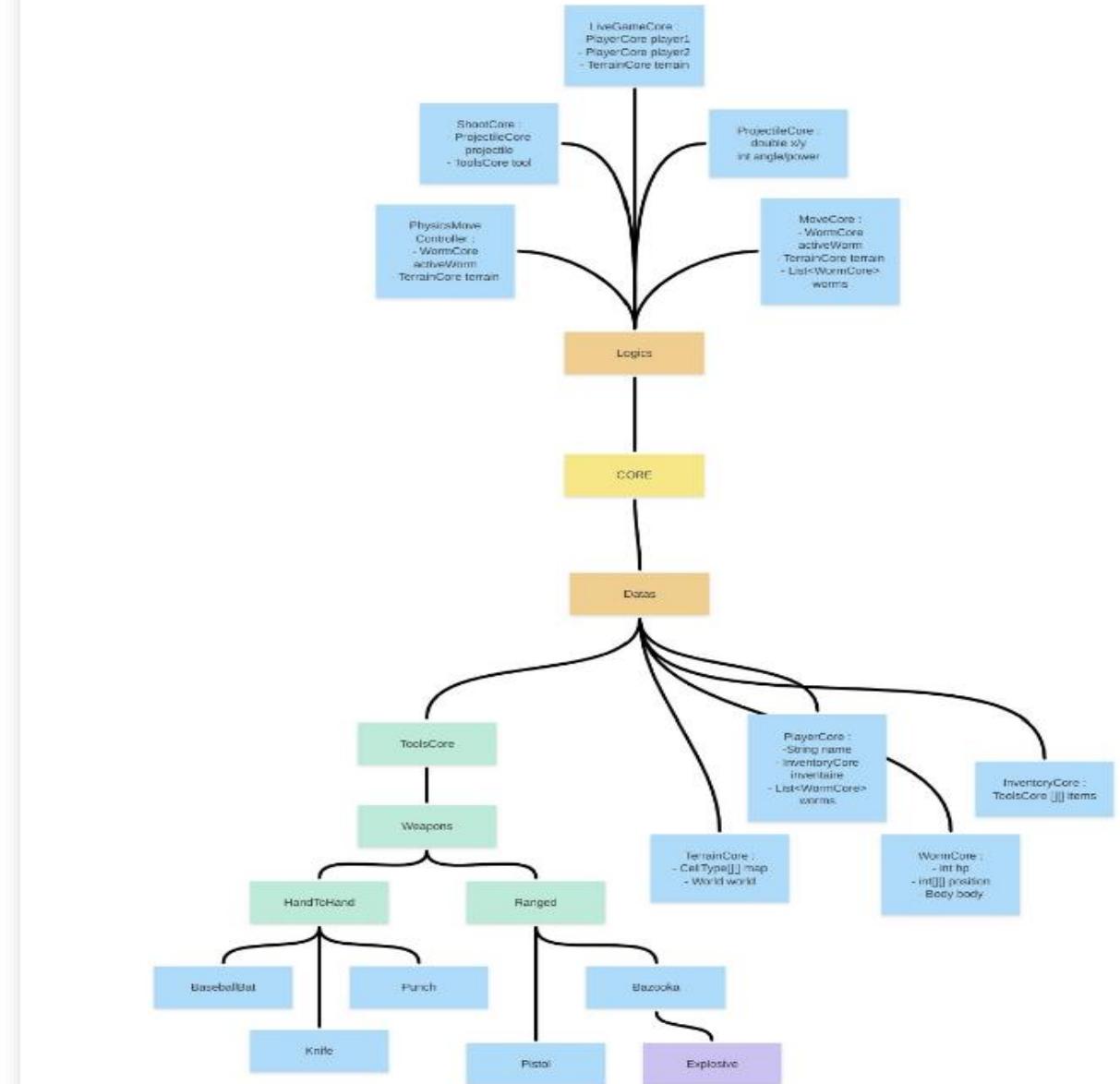


# Code

## CLI <= CORE => GUI

# Core

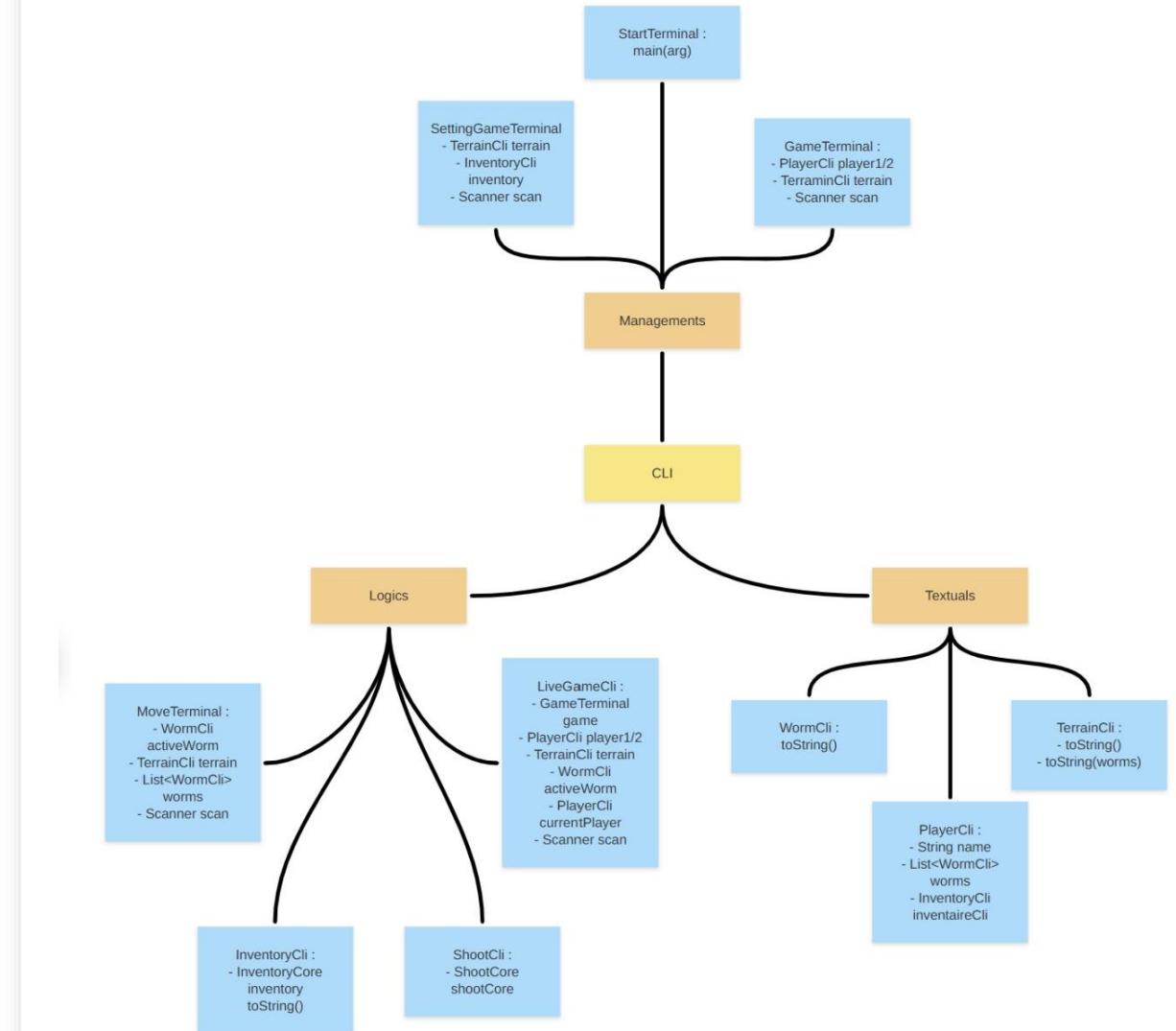
Code commun aux deux versions



# Cli

## Version terminale

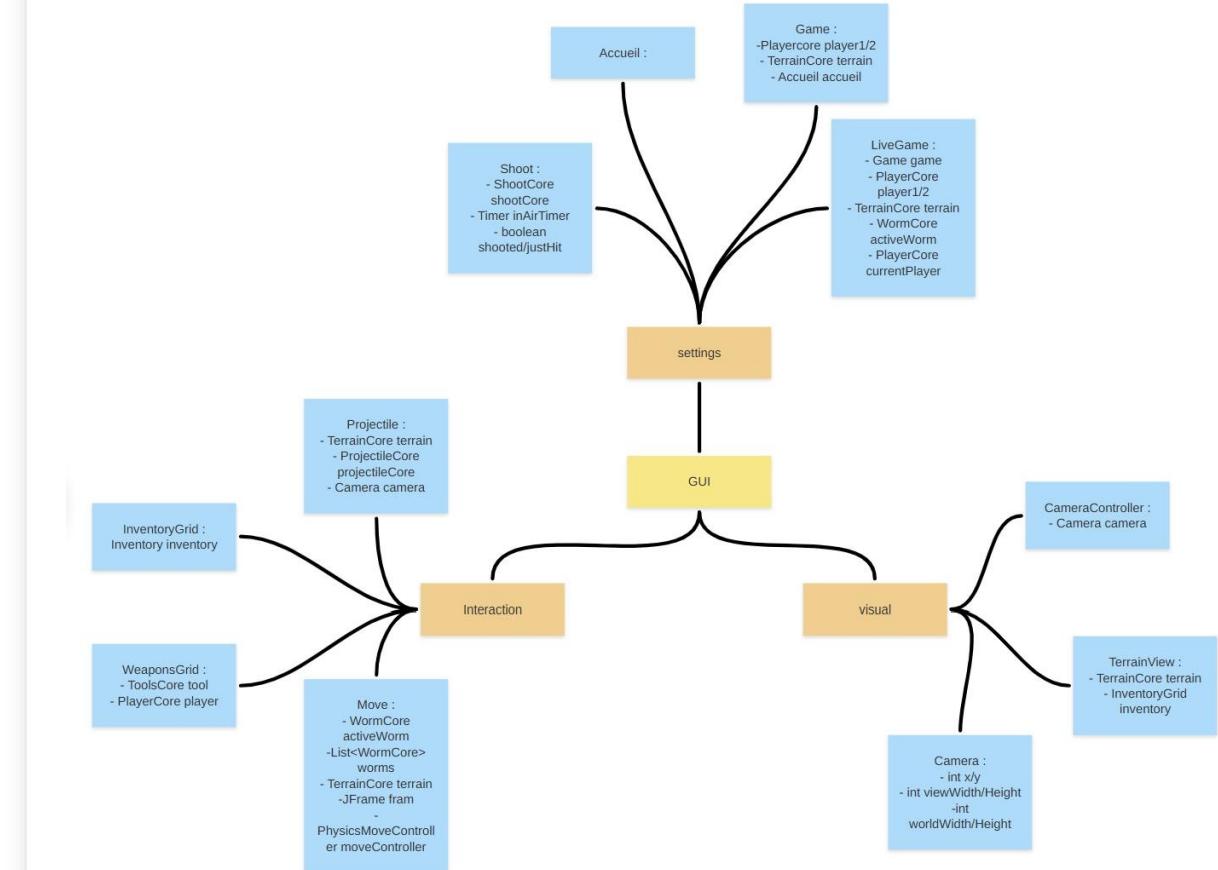
Code



# Gui

## Version graphique

Code



# Bibliothèques utilisées

Code

JBox2D  
Physic engine

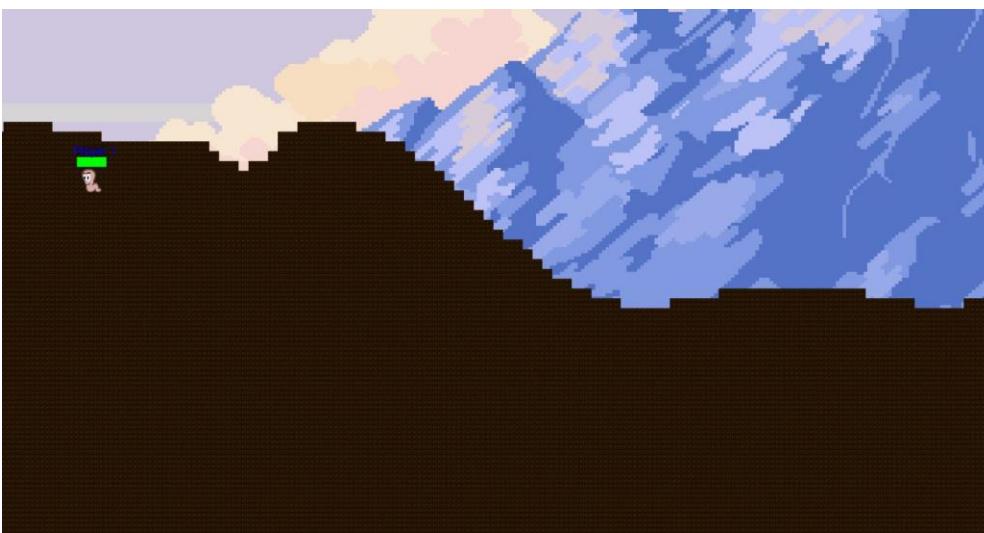
 Java Swing

  
**AWT**

**JACOCO**  
Java Code Coverage

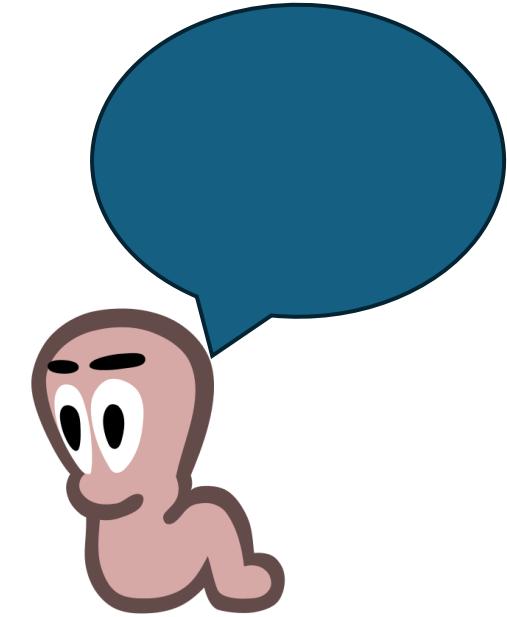


Bug de tir



Bug de la gestion de la physique après chargement de sauvegarde

# Bugs



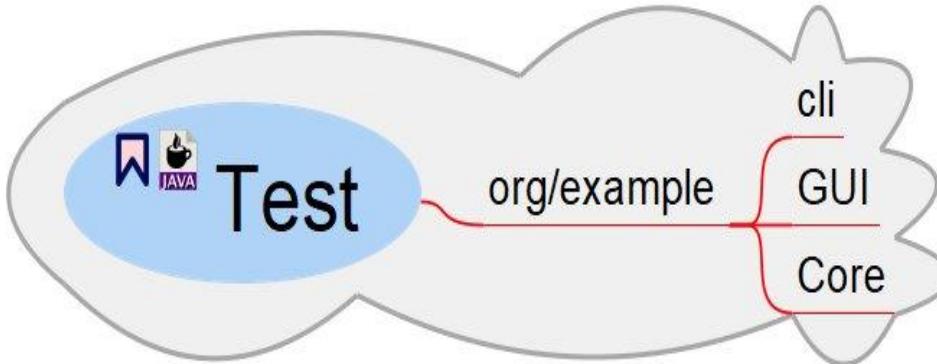
Bug d'importation de bibliothèque

# Liste non-exhaustive d'autres bugs :

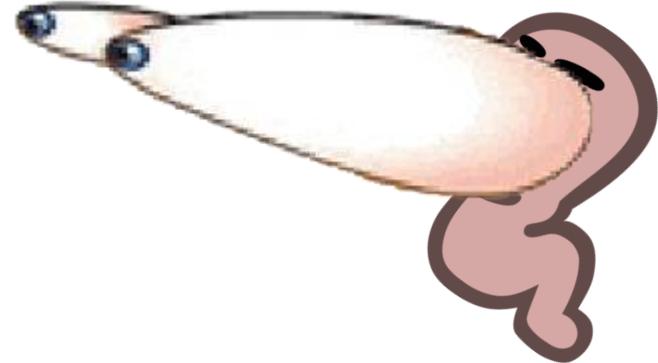
- Saut de tour
- Arme au corps à corps considéré comme un tir
- L'affichage de l'inventaire
- Continuité de déplacement du worm
- Suppression des projectiles à la fin du timer



# Tests



```
ShootTest > testShootAttack_MISS() PASSED
ShootTest > testCheckCollision_null_ranged() PASSED
ShootTest > testCheckCollision_HIT_explode() PASSED
ShootTest > TestAutoPunch() PASSED
ShootTest > testCheckCollision_OUTOFBAND() PASSED
ShootTest > TestShootAttack_NOAMMO() PASSED
ShootTest > testCheckCollision_MISS() PASSED
ShootTest > testCheckCollision_Null() PASSED
ShootTest > testShootAttack_HIT() PASSED
ShootTest > testShootResultGeters() PASSED
ShootTest > testAttack_OUTOFGBOUNDS() PASSED
TerrainCoreTest > testSetAndGetCellType() PASSED
TerrainCoreTest > testGenerateFlatMap() PASSED
TerrainCoreTest > testIsWaterAndIsSoil() PASSED
TerrainCoreTest > testIsWorm() PASSED
TerrainCoreTest > testDestroyCell() PASSED
```



# Avis

- Charge de travail extrêmement importante
- Stress conséquent à cause des problèmes de pipelines
- Prévisions pour les sprints qui ne coïncident pas avec les résultats (charge de travail souvent sous-estimée)
- Très formateur et rigoureux
- 'Touche-à-tout' avec la gestion des scripts (gitlab, gradle,...) en plus du code brut

Place aux questions