

Conception Orientée Objet

Tetris Attack - Rapport 2 - Avancement

1 Ce qui a été fait et reste à faire dans la répartition actuelle des tâches

1.1 Charlotte

Charlotte s'occupe de la partie principale du menu, des crédits et de l'aide.

1.1.1 Travail réalisé

- La fenêtre du menu en lui même contenant chacun des éléments demandés
- Le déplacement parmi les boutons avec les flèches directionnelles haut et bas
- Chaque bouton est fonctionnel, choisir l'un d'eux déclenche la bonne action (pour le moment, ouverture d'une nouvelle JFrame)
- Le design du menu est bien avancé

1.1.2 Travail à réaliser ensuite

- Supprimer le mouseListener
- Régler un soucis de touche
- Finir le design
- UML
- Rajouter une musique

1.2 Antoine

Antoine s'occupe du menu des options et de la gestion des changements inhérents aux modifications de celles-ci.

1.2.1 Travail réalisé

- La fenêtre des options en elle-même
- Le déplacement parmi les boutons avec les flèches directionnelles haut et bas
- Implémentation des options (commandes joueur 1, joueur 2 et son)
- Le design du menu est bien avancé

1.2.2 Travail à réaliser ensuite

- Supprimer l'actionListener
- Régler un soucis de focus
- Finir le design
- UML
- Rajouter une musique
- Rajouter l'option de redimensionnage

1.3 Bertrand

Bertrand s'occupe de l'accueil, du design du jeu et de la gestion des ressources.

1.3.1 Travail réalisé

- La fenêtre de l'accueil en elle-même
- Une des animations (le "push any key")
- Ajout de musique

1.3.2 Travail à réaliser ensuite

- Accueil :
 - Lancer le menu et non le jeu quand on appuie sur une touche
 - Supprimer le gif de fond et réaliser une vraie animation
 - Redimensionner
- Design : finir le design déjà entamé
- Ressources : une fois tous les designs finis, faire le ménage de toutes les ressources inutilisées
- UML

1.4 Nicolas

Nicolas s'occupe du gameplay.

1.4.1 Travail réalisé

- La fenêtre du jeu
- Déplacement de chacun des joueurs dans sa propre grille
- Possibilité de swap deux cases
- Gestion de la détection de suite de cases
- Timer
- Apparition de blocs toutes les x secondes
- Détection de victoire/defaite

1.4.2 Travail à réaliser ensuite

- Régler quelques bug signalés sur slack
- Faire apparaître petit à petit la ligne en bas
- Rajouter une vraie action en cas de victoire
- Apparition de blocs "mur" chez l'adversaire en cas de coup spécial
- Affichage des scores
- IA

2 Après tout ça

Une fois tout ce travail réalisé, nous aurons déjà une application bien fonctionnelle. Cependant, nous n'aurons là qu'une version basique du jeu ; l'implémentation des améliorations, ajouts et idées du rapport n°1 ne sont encore assigné à aucun d'entre nous, nous verrons en fonction du temps restant. Ci celui-ci nous le permet, quand l'un de nous aura fini à 100% sa partie, certaines de ces options seront sérieusement envisagées. Pour rappel :

- Si le joueur réalise une forme particulière avec ses blocs (peut-être une forme de banane), une action spécifique est lancée. Celle-ci pourrait être une sorte d'easter egg qui pourrait être l'apparition d'une banane qui, si on arrive à l'utiliser, pourrait provoquer une assez grosse explosion sur la grille du joueur.
- Possibilité aussi dans le même style : des actions particulières pourrait déclencher des petites attaques contre l'adversaire, par exemple envoyer une banane qui en explosant bloquerait temporairement des cases, ou rendrait une zone "glissante" dans le sens où il y serait plus compliqué d'y bouger les cases à l'endroit voulu.