



<https://gitlab-cw1.centralesupelec.fr/Lola/owtf>

One week to fight

Groupe 23 :
Hugues CHARDIN
Lola COURTY
Gabriel MARTIN
Morgane ROUBY
Soufiane SEBBAN

Sommaire



But du projet



Description du produit



Répartition des tâches



Structure du projet



Qualité du code et du jeu

But du projet

- Créer un jeu de combat simple et agréable d'inspiration fantaisiste
- Public : tout type d'âge
- Caractéristiques du jeu : simplicité, fluidité, beaux graphismes
- Coder en 4 jours un jeu fonctionnel en mode graphique

Description du produit

- Combats « Pokémon Like » infinis
- Jeu en tour par tour
- Le joueur contrôle un héros, l'ordinateur contrôle un monstre
- Jeu codé sur Python. Nécessite uniquement l'installation du module « playsound »
- Utilisation de classes

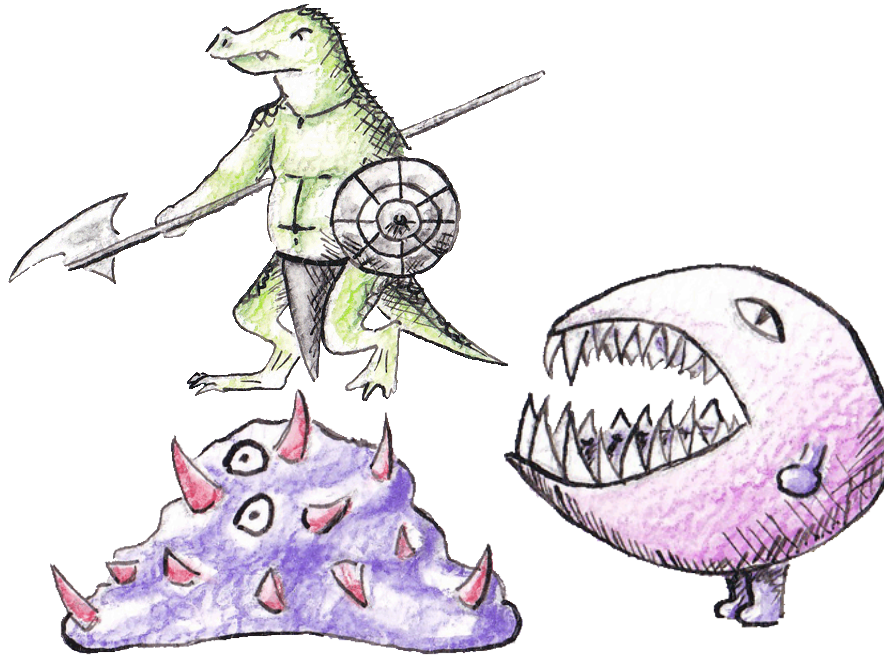


Description du projet

- Une interface graphique originale, entièrement dessinée par Lola



Le héros



Les monstres



Le décor

Répartition des tâches

Objectifs et jalons du projet :

Sprint 0 : Organisation

Objectif 1 : Le jeu en mode console (MVP)

Sprint 1 : Les données du jeu

Sprint 2 : Actions des joueurs

Sprint 3 : Action aléatoire de l'ordinateur

Sprint 4 : Début et fin de jeu

Sprint 5 : Une première version console

Objectif 2 : Une interface graphique

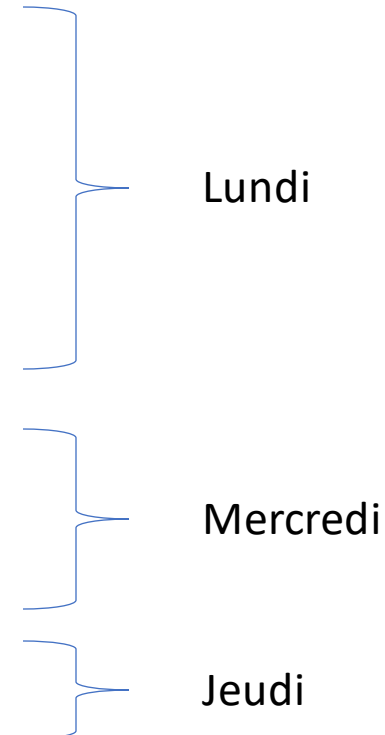
Sprint 6 : Une première interface très basique

Sprint 7 : Esthétique de jeu

Sprint 8 : Jouer

Objectif 3 : Nouvelles fonctionnalités (optionnelles)

Sprint 9 : Améliorer l'ergonomie



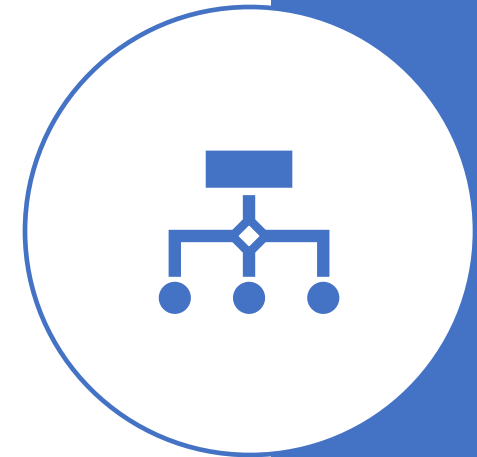
Répartition des tâches

Tâches principales :

- Hugues CHARDIN : Méthodes
- Lola COURTY : Interface graphique
- Gabriel MARTIN : Interface graphique
- Morgane ROUBY : Initialisation des classes + Paramétrisation
- Soufiane SEBBAN : Tests

Répartition des tâches

- Utilisation de GitLab pour le travail collaboratif
- Ouverture de branches pour chaque « module » important du projet : personnage, play, actions, textual, amelioration et graphique
- Merge d'une branche avec Master une fois que la branche est fonctionnelle
- Travail d'équipe et entraide en dehors des « tâches principales » assignées (salon vocal Discord, partages d'écran en cas de besoin)



Structure du projet

Repository GitLab :

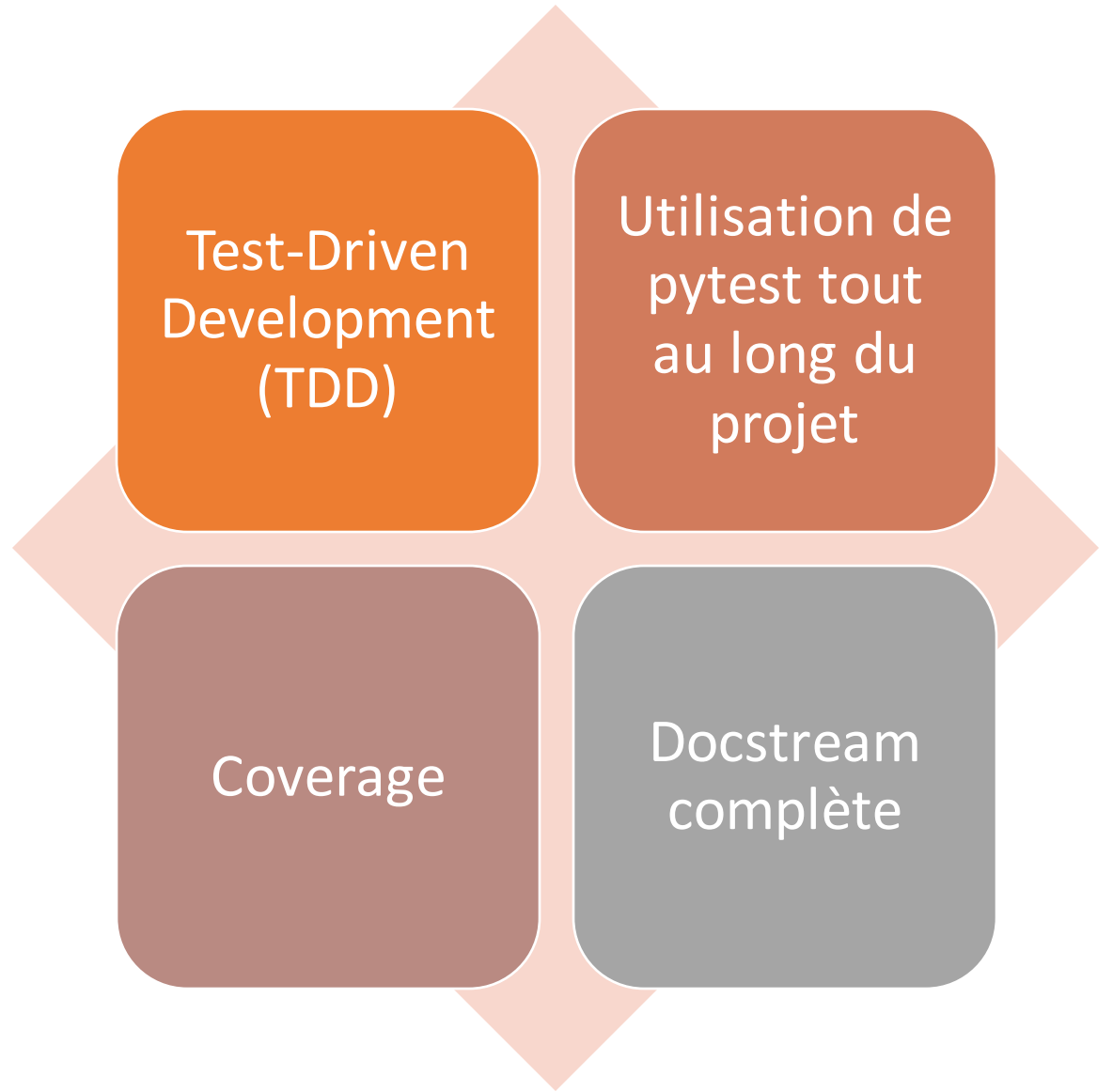
- 3 dossiers : source, tests, images
- Readme
- TutoClass (entièrement rédigé par Morgane)
- parametre.py
- run_console.py



Structure du projet

- Modularité et paramétrage
 - Convention de nomenclature par type d'objet (classe, fonction/méthode, instance)
 - Fichier `parametres.py` dans lequel on retrouve l'ensemble des éléments d'équilibrage du jeu, ainsi que les textes qui s'affichent, afin de pouvoir les modifier rapidement en cas de besoin.
 - La définition des trois classes du jeu se trouvent dans un seul fichier, car nous avons eu quelques difficultés avec le système de surcharge de fonction, qui se situe à la limite de nos compétences dans le domaine de la programmation objet.

Qualité du code et du jeu



Qualité du code et du jeu

- Jeu fonctionnel
- Pas de bugs

