Décembre 2024 a marqué le lancement du projet ICPocket. Au début, les premiers uploads ont permis d'établir les fichiers de base et les structures SDL nécessaires à la compilation multiplateforme via un Makefile. Dès cette période, l'interface a commencé à prendre forme avec l'ajout des boutons et une première gestion des événements.

Entre la fin de décembre 2024 et le début de janvier 2025, l’accent a été mis sur l’intégration de la gestion audio et des fonctionnalités associées. Cette période a également vu une réorganisation du code afin de le rendre plus modulaire, avec une séparation claire entre les modules dédiés aux boutons, à l’audio, etc., et le début de l'implémentation des mécanismes d’interaction et du système de combat.

Le mois de janvier 2025 a été particulièrement intense. Au début, des ajustements sur l’interface et la mise à jour du main ont permis d’améliorer rapidement l’ergonomie. La logique des boutons et la navigation ont ensuite été abordées, suivies par un important refactoring du code de rendu et l’intégration de la gestion de la sauvegarde. Des améliorations notables ont également été apportées au Makefile et de nouveaux headers ont été introduits pour une meilleure gestion responsive de l’interface. En fin de mois, des conflits de merge ont été résolus, et des corrections ont été apportées à la gestion de la mémoire, notamment pour traiter les segfaults et éliminer les doublons.

Dès la fin janvier et au début février 2025, le système de combat a reçu de nouvelles fonctionnalités, incluant la gestion du tour par tour et la vérification de l’état des équipes. Le GameEngine a été refactoré pour clarifier et modulariser le code tandis que des tests unitaires ont été intégrés afin de suivre l’évolution de l'état du jeu. Divers commits se sont ensuite concentrés sur la résolution de conflits, le nettoyage du code et l’optimisation générale.

En février 2025, l’accent a été mis sur le renforcement de la gestion des événements, avec notamment l'ajout du tracking des boutons et des ajustements sur le rendu pour corriger les erreurs de navigation. La fusion de branches a permis de résoudre plusieurs conflits, et les fonctions de sauvegarde et de chargement ont été mises à jour afin d’améliorer le suivi des états de combat. La période s’est conclue par la finalisation des modules de duel et d'affichage dynamique, ainsi que par des ajustements ponctuels sur l’interface, l’ajout de nouveaux assets et la correction de bugs de gestion des textes et de localisation dans la fenêtre du jeu. Un commit majeur a également été réalisé pour intégrer les utilitaires d’état (ajout de Utils.h) et pour nettoyer le Makefile des redondances.

Les principaux défis rencontrés tout au long du développement ont été la gestion des conflits de merge et des branches, la correction de segfaults et la gestion des fuites de mémoire dues à une mauvaise gestion dynamique des ressources SDL, ainsi que l’optimisation de l’interface utilisateur qui nécessitait de nombreux ajustements pour améliorer la réactivité du moteur de jeu. Ce parcours itératif témoigne d’une amélioration continue et d’une réorganisation progressive du code pour répondre aux exigences techniques et aux retours d’expérience.

Décembre 2024

---------------

- Initialisation du projet et premiers uploads (Ex.: commits du 9 décembre) avec ajout des fichiers de base et des structures SDL.

- Mise en place de la librairie SDL et du Makefile pour la compilation multiplateforme.

- Ajout des premiers éléments de l'interface (boutons, gestion des menus) et début de la gestion des événements.

Fin Décembre 2024 – Début Janvier 2025

---------------------------------------

- Ajout de la gestion audio et des fonctionnalités associées (commit autour du 2 janvier, « Ajout de la gestion audio »).

- Extraction et réorganisation du code pour alléger les fichiers, avec séparation du code en modules (boutons, audio, etc.).

- Début de l’implémentation des mécanismes d’interaction et du système de combat.

Janvier 2025

-------------

- 3-4 Janvier : Divers ajustements sur l’interface, ajout d’icônes temporaires et mise à jour du main.

- 7-9 Janvier : Début de la mise en place de la logique des boutons et de la navigation dans les menus.

- 15 Janvier : Plusieurs commits sur l’optimisation des boutons, refactoring du code de rendu et début de l’intégration de la gestion de sauvegarde.

- 16 Janvier : Mise en oeuvre d’améliorations importantes dans le Makefile et gestion de nouveaux headers (gestion responsive, refactoring des boutons et de l’interface).

- Fin Janvier : Résolution de conflits de merge et ajustements sur la gestion de la mémoire et des événements de jeu (gestion des segfaults, correction des doublons).

Fin Janvier – Début Février 2025

----------------------------------

- Ajout de nouvelles fonctionnalités dans le système de combat (gestion du tour par tour, vérification de l’état des équipes).

- Amélioration et refactoring de la partie « GameEngine » pour une meilleure lisibilité et modularité.

- Intégration de tests unitaires et insertion de nouvelles variables/structures pour le suivi de l’état du jeu.

- Plusieurs commits pour la résolution de conflits et le nettoyage du code (suppression de fichiers obsolètes, amélioration de la journalisation).

Février 2025

-------------

- 2-4 Février : Renforcement de la gestion des événements et des boutons (par exemple, ajout du tracking des boutons, amélioration du rendu et correction d’erreurs de navigation).

- 6 Février : Fusion de branches et résolution de conflits, mise à jour des fonctions de sauvegarde et de chargement pour améliorer le suivi des états de combat.

- 7 Février : Finalisation de certains modules (gestion des duels, affichage dynamique, refactor des fonctions de rendu et d’événements).

- 8-9 Février : Des ajustements ponctuels sur l’interface, ajout de nouveaux assets et correction de bugs (gestion des textes, ajustements des coordonnées).

- 14-18 Février : Dernières optimisations, amélioration de la documentation interne et stylisation de l’interface (mise à jour des README, intégration de nouveaux éléments graphiques et refactoring de la gestion audio).

- 19 Février : Commit majeur sur l’intégration des utilitaires d’état (ajout de Utils.h) et nettoyer le Makefile pour éliminer les redondances.