PROJET MINICRAFT

–

AVANCEMENT DU PROJET

BRAUD Benjamin ESCARIEUX Guillaume

OLEA Anthony ROULLEAU Victor

# SPRINT 1 – Du 15/05/13 au 29/05/13

* **Le 21/05/13**

Le partage des sources est disponible sur GitHub à l’adresse suivante :

<https://github.com/Louspirit/MiniCraft>

Le dépôt contient également tous les documents relatifs au projet (graphes agiles, rapport d’avancement, tutoriel, etc…).

Pour l’heure un fichier Minicraft.java contient le main. Lancer le programme ouvre une fenêtre JMonkeyEngine 3 toute simple (écran noir).

* **Le 24/05/13**

L’architecture a été mise en place. Un nœud « map » est ajouté au nœud racine. A l’initialisation, le nœud map contiendra le sol (constitué de 16x16 blocs). Les éléments tels que les blocs posés par le joueur ou les blocs stockés dans des macros seront attachés au nœud map.

* **Le 27/05/13**

Le monde plat est disponible (pour l’instant 16x16 cubes). Les textures des cubes sont personnalisables via l’AssetManager (voir assets/Textures). La gravité a été mise en place, le joueur peut marcher en vue FPS (touches ZQSD). Le système de collision a été mis en place (à corriger car la caméra traverse un peu les blocs). Des blocs peuvent être ajoutés avec clic droit mais les coordonnées sont encore indécises.

* **Le 28/05/13**

Il est possible à présent de sauter avec la barre espace. Il est également possible de retirer des blocs avec le clic gauche. Les coordonnées pour ajouter et retirer des blocs sont à présent conformes à l’endroit cliqué. On peut ajouter des blocs en cliquant sur des zones accolées à un bloc existant. La portée pour ajouter et retirer des blocs a été ajustée (pour ne pas agir de loin). Reste à régler le problème de collision (on voit légèrement à travers les blocs).

* **Le 29/05/13**

Il est désormais possible de changer le type de bloc à poser, grâce à la roulette de la souris. Le système a été amélioré, on ne voit plus à travers les blocs. Cependant si on continue à avancer collé à un bloc, l’écran tremble. La taille du joueur a été diminuée, Il est à présent possible de passer dans une porte de deux blocs. Fin du Sprint 1.

## Rétrospective

L’efficacité du moteur graphique JMonkeyEngine et de ses tutoriels nous ont permis de réaliser le sprint au plus près de ce que nous imaginions. Nous aimerions améliorer pour le prochain sprint les moyens techniques utilisés. Certaines méthodes sont dépréciées et nous souhaitons les mettre à jour. Nous avons fait ce choix afin d’être sûr de livrer de la business value, et cela s’est révélé un bon choix. **Organisation :** A partir du moment où nous avons défini l’ensemble des tâches pour le sprint 1, nous avons pu attribuer à chacun des tâches simples en autonomie pour ensuite effectuer ou terminer, en pair programming, les tâches les plus complexes. Nous sommes satisfaits de notre rythme de travail et de l’intérêt du sujet, cela nous rassure quant au succès du projet intégral.

# SPRINT 2 – Du 30/05/13 au 14/05/13

* **Le 31/05/13**

Règlement des priorités sur le sprint 2. Accords sur les solutions technologiques. Début de l’implémentation du joueur.

* **Le /05/13**