**Synthèse des rétrospectives**

1. Rétrospective des semaines 20 et 21

Lors de la semaine 20, nous étions au tout début de notre projet : nous avons tout d’abord mis en place les outils qui nous permettront de suivre notre avancée et de réunir les meilleures conditions pour permettre ce travail collaboratif (cf. cahier des charges).

La semaine d’après, nous avons débuté l’élaboration du cahier des charges pour la première version du jeu, nous avons également entamé la réflexion sur la vision produit et commencé la création de maquettes des interfaces IHM du jeu sur Figma. Nous avons créé un calendrier de projet sur Gantt et le débuté le codage dans le but d’évaluer les potentielles difficultés. Ainsi que fait les premiers dessins du jeu : les personnages utilisé lors de la sélection.

Pour la semaine 22, notre objectif est d’évaluer la durée nécessaire pour programmer le jeu, pour cela nous chercherons à terminer les maquettes et d’écrire les premières lignes de code pour nous permettre d’évaluer cette durée. Pour cela notre objectif est le codage du terrain de jeu.

1. Rétrospective de la semaine 22

En cette semaine de cours, notre travail s’est déroulé pendant les horaires dédiés, nous avons avancé sur le code et les premières fonctionnalités majeures du jeu : c’est à dire la page du menu, et le déroulement du jeu.

Seuls les boutons “Play” et “Exit” sont fonctionnels. Le jeu se joue de manière infinie grâce à l’implémentation de la fonctionnalité du défilement des patterns. Ceux-ci sont sélectionnés de manière aléatoire parmi quatre patterns existants. Ces patterns sont dessinés à l’avance et situés dans un fichier texte à part.

Les textures des grenouilles affichées pendant la partie et celles présentes sur l’écran d’accueil ont été dessinées et les maquettes sur Figma ont été également finies.

En parallèle, nous avons continué l’amélioration du cahier des charges puis la finalisation de la vision produit. Nous avons au même moment décidé de rajouter One Drive comme outil de ma

Ainsi les objectifs que nous nous étions donnés la semaine précédente ont été atteints et nous avons pu même avancer au-delà de nos espérances.

Nos objectifs pour la semaine 23 sont les suivants : la création d’autres patterns (au moins une dizaine) pour diversifier les décors, implémenter la fonctionnalité d’accélération croissante de la vitesse de jeu ainsi que la création des obstacles.

1. Rétrospective de la semaine 23

Cette semaine, nous nous sommes consacrés à l’avancement technique du jeu afin de répondre aux exigences du cahier des charges dans le temps imparti. Les fonctionnalités implémentées ou améliorées sont les suivantes :

* L'accélération de la vitesse de jeu jusqu’à une vitesse maximale ;
* L’apparition et le défilement des plateformes et des obstacles (tels que les rondins de bois sur l’eau et les voitures sur les routes) ;
* Le déplacement de la grenouille ;
* Remise à zéro lors de la mort du joueur suite à un contact avec un obstacle ou l’eau.

En dehors de la création de nouveau pattern. Tous les objectifs que nous nous sommes donnés pour cette séance ont été atteints avec même des suppléments.

Pour la semaine 24, nous souhaiterions avancer sur la V2 du jeu. Les fonctionnalités voulues pour cette V2 sont :

* Les musiques et les sons ; \*
* Le hall of fame (tableau des meilleurs scores) ; L?
* La traduction (anglais/français) ;+
* Les paramètres (sélection : sons, langue, etc.) L
* L’écran de game over (score + possibilité d’enregistrer le score et de relancer une partie) +
* Un obstacle supplémentaire (train) +
* Grenouille entrainée par les rondins de bois L
* Plus de variété dans les patterns
* Règles L

Pour l’ensemble du projet il nous reste à rédiger rapport et soutenance ainsi que rassembler les différents livrables (doc).