

Fiche 6 – Projet Java

1. Noms des étudiants du groupe.

CARON Cyril
HOULGATTE Pauline
PASQUET Titouan
PINEAU Maxime

2. Date de la réunion de livraison et noms des personnes présentes.

1^{er} juin

Personnes présentes :

- CARON Cyril
- HOULGATTE Pauline
- PINEAU Maxime

Personne absente :

- PASQUET Titouan (raison : entretien)

3. Bilan sur la réunion de livraison.

Le client a pu réaliser les tests d'intégration, cependant ceux-ci n'ont pas pu être réalisés sur le niveau par défaut mais sur un niveau annexe. Il aurait aimé obtenir des niveaux simples réservés à la phase de tests.

Le client aurait aimé que la gestion des scores soit faite en fonction des niveaux (en plus du nombre de points), c'est-à-dire qu'à chaque carte corresponde cinq meilleurs scores. De plus, il aurait préféré que des scores par défaut soient ajoutés (lorsque le joueur n'a pas encore réalisé de meilleurs scores).

Il a aussi exprimé son avis sur le choix de la combinaison de touches pour le saut du personnage et a trouvé celle-ci peu intuitive.

Malgré ces problèmes, le jeu a été rendu fonctionnel et jouable. Et chaque problème cité peut être corrigé.

4. Liste des problèmes identifiés dans le logiciel livré.

Problèmes identifiés	Source de l'erreur	Possibilité de le corriger ?
Lors de la fermeture de la fenêtre de jeu, des messages d'erreurs apparaissent dans le terminal.	Affichage du traitement d'erreur.	Oui. Suppression de l'affichage des exceptions.
Lorsque le personnage arrive sur l'un des bords d'une plateforme, il peut quelques fois vaciller entre deux positions.	Gestion des limites d'une plateforme mal effectuée.	Oui. Retravailler la gestion des collisions du personnage.
Impossibilité d'effectuer les tests.	Difficulté du niveau par défaut.	Oui. Ajouter des niveaux de tests.
Syntaxe de la création de carte pour les guêpes.	Impossibilité de placer un objet à côté d'une guêpe (côté droit).	Oui. Choisir un caractère différent pour chaque type de guêpe.

Choix des touches de saut.	Choix peu intuitif.	Oui. Optimiser le choix de la combinaison de touches.
Traitement trop général des scores.	Gestion des scores uniquement en fonction des points.	Oui. Gérer les scores en fonction de chaque carte et des points réalisés sur la carte.

5. Document joint (PDF) : manuels (utilisateur, installation).

Readme : Pineau Maxime (rédacteur) & Houlgatte Pauline (correctrice)

Creation_carte : Houlgatte Pauline (rédactrice) & Pineau Maxime (rédacteur)

6. Document joint (PDF) : Diagramme de Gantt effectif avec le nom des personnes ayant réalisé chaque tâche.

Diagramme de Gantt : Houlgatte Pauline (rédactrice) & Pineau Maxime (correcteur)

7. Document joint (archive zip ou tgz) : l'ensemble des sources du programme.