

Ge🌐Catching📍



B-LPDAM-GeoCatching

- De Robert Vincent
- Mennella Loïc
- Paroux Jérémy
- Fafournoux Ludivine
- Landraudie Marine
- Daufeld Laura

Sommaire

1. Les fonctionnalités de l'application
2. La répartition des tâches pour le sprint #2
3. Les changements depuis le sprint #1
4. Les pour et contre de notre solution
5. Perspectives d'évolution du projet

La répartition des tâches pour le sprint #2

Fin du sprint #1:

Vincent: Affichage et action avec le menu latéral

Loïc: Gestion des différents modes de jeu

Jérémy: Gestion du webservice

Fonctionnalité unique mini jeu de capture:

Laura: Notifier le joueur et création de niveau

Marine: Mise en place du jeu, de la séquence de l'ordinateur et animation du jeu

Ludivine: Enregistrer la séquence du joueur, et restreindre les actions

Fonctionnalités

- Connexion à l'application par un webservice



Fonctionnalités

- Rejoindre une partie
- Créer une partie
- Mode libre



Fonctionnalités

Créer une partie:

- Choix du nom
- Choix de la date de fin
- Choix du nombre d'équipes
- Choix du terrain
- Choix des zones

Geocatching

Nom de la partie

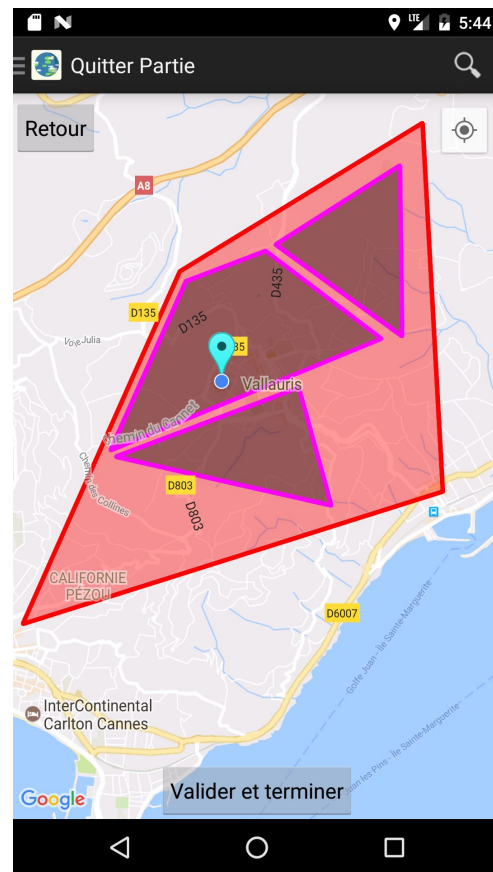
Date de fin de partie

Jan	18	2016
Feb	19	2017
Mar	20	2018

Nombre d'équipes

5
2
3

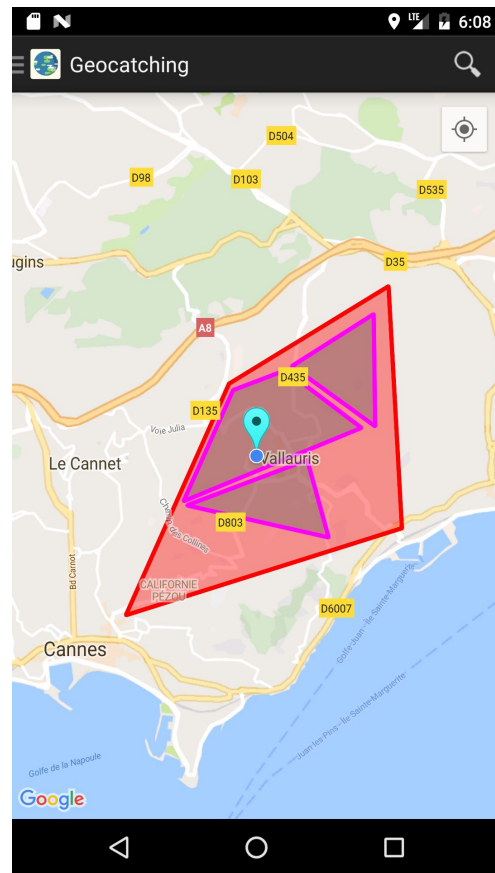
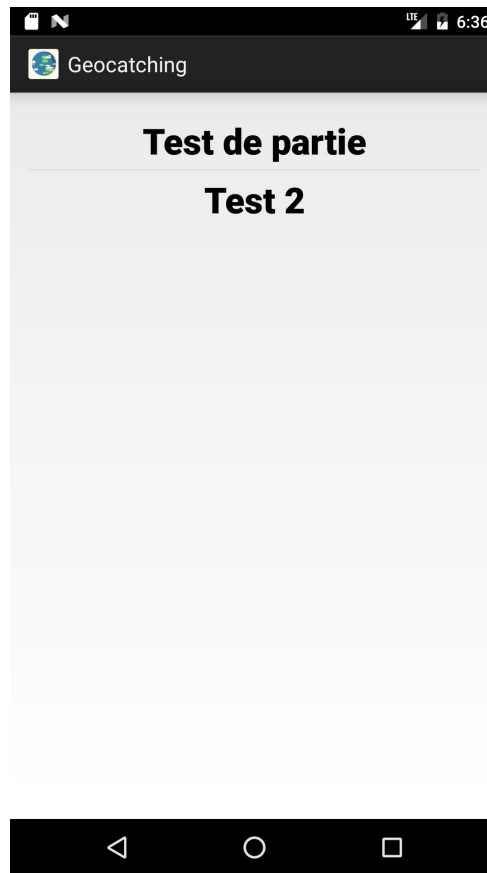
Création de la zone de jeu



Fonctionnalités

Rejoindre une partie:

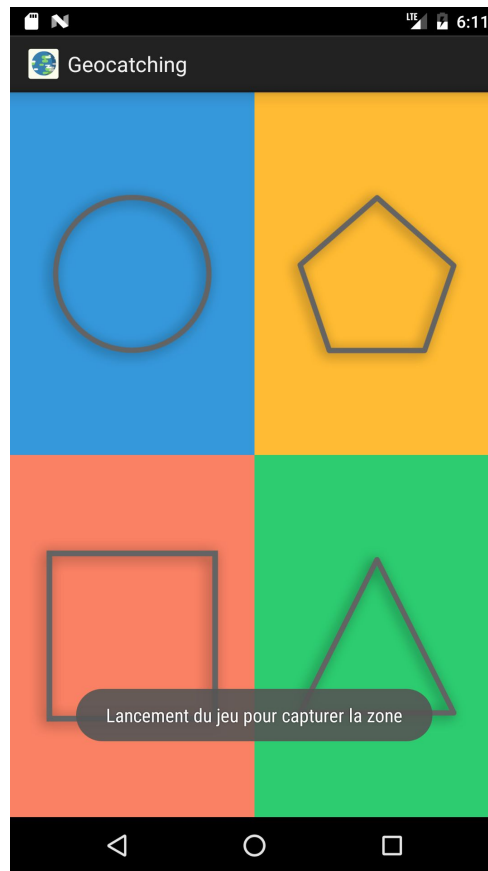
- Choix parmi les parties
- Choix d'une équipe
- Redirection sur la carte
- Visibilité des autres joueurs



Fonctionnalités

Capture de la zone:

- Mini jeu type “simons”
- Redirection vers la carte
- Changement couleur si capture



Les changements depuis le sprint #1

- Fonctionnalités prévues pour le sprint #1 mises en place
- Ajout de la fonctionnalité unique
- Utilisation des outils
- Régularité des commits
- Plus d'investissement

Les pour et contre de notre solution

Pour:

- Jeu unique fonctionnel

Contre:

- Fonctionnalités manquantes
- Lenteur du jeu à cause du webservice

Perspectives d'évolution du projet



- Ajout des fonctionnalités manquantes
- Amélioration de la fonctionnalité unique
- Modification de l'interface
- Ajout de la personnalisation des markers
- Ajout des scores avec un classement individuel et par équipe

Conclusion

- Projet conséquent
- Maîtriser ses outils de collaboration
- Gain d'expérience en gestion de projet
- Utilisation des outils d'intégration continue



Questions

