

Rapport individuel – Itération 1

Pour ce projet, j'ai dans l'équipe le rôle de SCRUM master/cheffe de projet. Ainsi, je me suis occupée lors de cette itération de la partie planification. A ce titre, j'ai organisé le Trello, défini et assigné certaines tâches, ou encore mené des réunions avec l'équipe.

En ce qui concerne la partie programmation uniquement, j'ai écrit le code de toutes les classes excepté les classes GestionnaireTroupes et Attaque. J'ai de plus réalisé les quelques interfaces utilisateur présentes dans la version actuelle de l'application à l'aide du GUI Designer d'IntelliJ IDEA. Enfin, j'ai implémenté le schéma MVC pour chaque vue.

Ainsi, de manière plus précise, j'ai écrit les fonctionnalités et éléments :

Fonctionnalité ou élément	Réalisé (avancement)	Attendu
Lancer une partie	Terminé	Pouvoir lancer une nouvelle partie
Quitter une partie	Terminé	Pouvoir quitter la partie depuis l'écran d'accueil
Générer un univers	Générer un univers composé de planètes générées aléatoirement en terme de ressources et coordonnées.	Générer un univers composé de régions de difficultés différentes ; Générer des planètes correspondant à ce niveau de difficulté avec des ressources et défenses adaptées.
Créer un joueur	Créer un joueur avec un nombre aléatoire de ressources, et placé sur la première planète créée.	Créer un joueur commençant avec un certain nombre de ressources et force d'attaque et placé stratégiquement dans l'univers.
Avancer d'un tour de jeu	Avancer d'un tour de jeu lorsqu'on clique sur le bouton associé ; Déclenche l'actualisation des ressources, en ajoutant les ressources produites par les planètes possédées, et des troupes.	Avancer d'un tour de jeu lorsqu'on clique sur le bouton associé ; Déclenche l'actualisation des ressources et forces ou planètes du joueur, ainsi que la remise à zéro de son nombre d'actions réalisées par tour.
Visualiser la gestion de la partie et les	Interfaces utilisateur basiques et peu interactives, avec visualisation des planètes selon leur type et coordonnées, et visualisation des quantités de	Voir interfaces dans le document "Fonctionnalités de l'application".

ressources du joueur	ressources et troupes.	
Charger une partie	Bouton "charger partie" présent mais non cliquable pour le moment ; Code préparé pour l'ajout prochain d'un système de lecture et écriture de fichiers.	Pouvoir sauvegarder et charger une partie en cours.