Rapport de développement groupe 3

Membres du groupe à terme :

Florian Maruejol Thibaut Moiroud

Maxime Silvestre Baptiste Thevenet

# **Développement**

Le développement s’est bien déroulé dans son ensemble, nous sommes arrivés à ce que nous désirions, cependant le jeu en lui-même n’est pas terminé. Il est jouable, malgré quelques rares bugs, notamment graphiques.

Seules les options n’ont pas été codées, l’intérêt de celles-ci étant au final quasiment nul et que le temps ne nous a pas permis de nous pencher dessus.

Concernant le jeu en lui-même toutes les fonctions ont été développées mais toutes n’ont pas été approfondies, en voici un bref résumé :

* Les attaques fonctionnent et ont été approfondies, le résultat est celui attendu.
* Les déplacements fonctionnement mais n’ont pas été approfondis, ils ne s’adaptent pas au terrain et permettent par exemple d’enjamber un trou alors que nous voulions que le joueur soit obligé de le contourner
* Le sac fonctionne exactement comme prévu, mais les objets contenus dans celui-ci sont peu nombreux et manque d’utilité, mais fonctionne cependant

Le code est partagé en différents paquetages qui correspondent tous à une fonction du programme, facilitant la compréhension du programme.

La prise en main du jeu est assez simple, il suffit de lancer l’application (la classe Jeu étant la classe main) d’appuyer ensuite sur jouer et les menus se succèdent dans l’ordre dont l’application a besoin pour initialiser correctement la partie. Puis une fois la partie bel et bien lancé, le menu manque légèrement de clarté au début, mais il faut juste sélectionner un personnage avant d’effectuer une action avec celui-ci.

Concernant les phases de développement, cela s’est déroulé en deux grosses parties, tout d’abord coder le jeu en partie console, qui a pris relativement peu de temps par rapport à la seconde partie, l’interface graphique, qui s’est voulu être une grosse partie de notre projet.

Une petite aparté pour dire que l’application est conçu pour un écran avec une résolution de 1920\*1080 sinon le menu n’apparait pas ou pas entièrement en bas de l’écran ce qui rend l’application injouable.

# Les tests unitaires

Notre projet étant relativement vaste, les tests unitaires effectués ne sont qu’une infime partie de notre projet. Nous avons souhaité les effectués sur des petits modules pour pouvoir les réaliser au mieux.

Mais ces tests nous ont fait comprendre que ces derniers sont un très gros morceau du projet et qu’ils ne sont pas à négliger et qu’il faut aussi prévoir une longue plage horaire pour pouvoir les faire correctement et totalement.

Un rapport de tests unitaires a été incorporé dans le projet et il détaille les résultats attendus et le code contient les véritables tests. Il est présent dans la partie « docs » sur le répertoire GitHub.

# Bilan personnel

L’équipe qui a composé notre projet s’est bien entendus dans son ensemble sauf avec le membre Samuel Rabrioux qui s’est un peu imposé dans notre groupe pour au final ne pas y participer, très vite celui-ci n’est plus venu au séance de groupe et nous avons donc continué le projet sans lui.

Durant la partie COO notre groupe s’est plutôt bien entraidé et le niveau était à ce moment plutôt équilibré ainsi chaque membre pouvait faire quelque chose pour le projet. Cependant dans la seconde phase du projet, la programmation, les niveaux se sont révélés très inégalement répartis et certains membres ont eu des grosses difficultés pour développer sans pour autant ne pas essayer. Ainsi le projet a plus porté sur les épaules de certains membres que d’autres ce qui a posé des problèmes quand ceux-ci ne pouvait pas développer pour x raisons.

Malheureusement nous avons fini le projet à 3, suite à la perte de motivation d’un de nos membres pour le DUT informatique. Ainsi le projet s’est finalement terminé avec Florian, Baptiste et Maxime.

Mais ce projet a beaucoup apporté, surtout au niveau de la conception, on a du mal à bien appréhender la manière dont va être construit notre projet ce qui est très vite remarqué lorsque l’on développe notre application, certaines classes ont été oublié et les diagrammes de séquence ne comportent pas tous les cas. Mais finalement la conception apporte un départ très rapide au développement puisque celle-ci nous fournit tout le squelette de notre code ainsi que la manière dont va être construit l’application.