

# Rapport n°3 d'IHM

## Répartition du travail :

Les fichiers HTML, CSS et Javascript nécessaires à l'affichage du jeu ont principalement été écrits par Louis et Marie. Tous les fichiers concernant le noyau ont été écrits par Arthur. Marie et Arthur ont collaboré pour relier les fonctions du noyau et de l'affichage au plus juste. Robin s'est chargé d'implémenter l'IA pour le jeu coopératif et Arthur l'a aidé à la relier au noyau. La traduction du dictionnaire de mots a été réalisée par Robin, Lucas et Louis. Ils ont inclus une traduction anglaise et espagnole. Robin a également fait le lien entre le noyau et le dictionnaire. Enfin Lucas s'est occupé de la musique du jeu.

## Planning et jalons:

Nous avons d'abord voulu avoir une interface basique ainsi qu'un noyau fonctionnel indépendant jouable en terminal pour que les deux modules soient séparés au mieux. Pour cela, nous nous sommes réunis pour définir les spécifications des fonctions et classes principales du noyau. Une fois cela réalisé on a relié les deux éléments pour avoir un jeu complet. Enfin une fois cette partie achevée on a voulu modifier le code pour optimiser le fonctionnement et améliorer l'esthétique générale de l'IHM.

## Réussites et difficultés :

Nous avons travaillé assez rapidement et efficacement pour mener le projet à son terme. Nous avons également bien réparti les tâches entre les membres du groupe et selon l'importance et l'ordre de celles ci.

Nous avons parfois eu des difficultés lors de la réunion de deux travaux sur un même fichier créant des collisions.

## Expérience acquise:

Nous avons appris à travailler en collaboration, en usant d'un Git et en répartissant préalablement les tâches de chacun avant de débiter le projet. Nous avons également vu comment mettre en commun nos différents travaux (entre autres le noyau et l'affichage). Par exemple, les fonctions importantes du noyau ont été définies à l'avance.

## Différences avec les décisions initiales:

Nous avons changé beaucoup de choses depuis nos premières idées. Nous avons cherché à rester plutôt fidèle au look du wireframe malgré de radicaux changements au niveau de l'implémentation. Nous avons décidé de faire le projet en C++ et Qt cependant nous avons rencontré des difficultés inattendues, donc nous avons pris la décision pour gagner du temps de passer au Web, que nous maîtrisons davantage. Nous avons laissé de côté l'implémentation de l'IA et du réseau mais nous avons laissé les options dans le logiciel, celles ci étant cependant grisées.

Voici le lien de notre dépôt git: <https://github.com/PumpkinMarie/CodeNames>

Vous y trouverez tout nos fichiers sources et comment les utiliser.

BISCAY Robin  
RAUCH Arthur  
MONFOUGA Marie  
BRAUN Lucas  
THOMANN Louis