

Rapport de développement

Architecture du projet

Notre projet est classé selon des packages qui ont chacun une utilité spécifique.

- Projet
 - dut.fr.
 - fight
 - AbstractFight.java
 - Fight.java
 - MultiFight.java
 - Print.java
 - SoloFight.java
 - league
 - AbstractLeague.java
 - BasicLeague.java
 - DUT2League.java
 - League.java
 - LeagueFactory.java
 - menu
 - Menu.java
 - pokemon
 - Capacity.java
 - Capacitylist.java
 - Category.java
 - FightingPokemon.java
 - Pokedex.java
 - PokedexPokemon.java
 - PokemonTeam.java
 - Save.java
 - type
 - Type.java
 - TypeAffinity.java
 - test
 - CombatTest.java

- LigueTest.java
- MultiTest.java
- Test.java

Répartition des tâches entre membres du binôme

Partie réalisée par Théo :

- Les capacités
- Menu (en mode graphique)
- Création des équipes de pokemon
- Pokédex (implémentation en mode graphique)
- Résolution des divers bugs
- Chargement et Sauvegarde

Partie réalisée par Quentin :

- Les types
- Les combats
- Pokédex National
- Chargement et Sauvegarde
- La ligue
- Résolution des divers bugs

Les difficultés rencontrées

Dû au manque de connaissances des règles de combat pokémon, nous avons dû nous documenter sur les divers règles régissant un combat pokémon.

De plus, nous avons rencontrés quelques soucis avec la classe scanner et notamment la méthode `nextInt()` qui lit seulement l'entier rentré par l'utilisateur mais laisse pour le prochain scanner le "\n". Cela nous a fait perdre beaucoup de temps car nous nous retrouvions avec un `scanner.nextInt()` qui ne demandait pas d'input.

Le manque de temps a aussi été une difficulté à surmonter. En effet, la non possibilité de se voir pour mettre au point ce que fonctionnait ou ne fonctionnait pas a été en quelque sorte un frein. Nous avons toutefois pu travailler facilement en collaboration avec des plateformes d'hébergement de code.

Les perspectives d'évolution du projet

L'évolution de notre projet peut être amené du côté graphique.

Notre architecture des classes peut aussi être revue pour être évoluer.

Une évolution souhaitable serait de découper le Pokédex global en des plus petits Pokédex dit "nationaux" pour savoir dans quelle région se trouve un pokémon.

Le développeur externe pourra notamment ajouter le mode "Concours" qui permet de départager des dresseurs en fonction de la beauté et de l'élégance des attaques d'un de leur Pokémon.

La capture de Pokémon, qui est un élément iconique des séries de jeu Pokémon pourra être implémenter.