

Sprint 4 (16/03/22)

Chef de mêlée : Mathéo Bregier

Rédacteur : Romain Storaï

Groupe 1 : Romain Storaï et Benoit Faure

La semaine dernière :

- Peaufiner la partie serveur - *Terminé*
- Continuer à écrire les paquets (Implémenter le protocole) - *En cours (à définir)*
- Implémenter la structure du jeu dans le serveur - *Terminé 100% -> codage*
- Problème au niveau des packets et network - *Terminé 100%*

Objectifs :

- Commencer à implémenter le système de communication côté client
- Régler le problème des tests unitaires
- Coder la structure (bombs actuellement et GameManager) 20% déjà
- Définir la liste des packets
- Ecrire correctement les tâches dans le tableau de bord

Groupe 2 : Antoine Mathieu et Théo Nicolau

La semaine dernière :

- Fichier à part test - *Terminé*
- Encrypter le mdp et le mettre dans la base de données - *Terminé*
- Implémenter les actions d'updates et de récupération - *Terminé*

Objectifs :

- Aider le groupe 3 sur libGDX
- Attendre que la structure soit mieux avancée pour implémenter la BDD sur le serveur

Groupe 3 : Arnaud Garry et Mathéo Bregier

La semaine dernière :

- Visuels et animations – *80% (compris le fonctionnement)*
- Création des écrans dans l'application - *75%*
- Mettre des boutons - *Terminé*
- Utiliser LibGDX – *100%*

Objectifs :

- Réussir le passage entre les écrans (aller et retour)
- Réaliser les autres écrans

- Faire les graphismes
- Animation explosion