

Sprint 1

Group 1

Membres : Romain Storai / Benoit Faure

Objectives :

- Restructurer le projet
- Faire communiquer les informations entre serveur et client

Group 2

Membres : Antoine Mathieu / Théo Nicolau

Objectives :

- Création de la base de données
- Etudier le cryptage des mots de passe

Group 3

Membres : Arnaud Garry / Mathéo Bregier

Objectives :

- Etudier les possibilités offertes par LibGdx
- Créer nos premières fenêtres
- Créer une interface de type Tiled

COMPTE RENDU N°1 : 2/03/2022

Chef de mêlée : Benoit

Rédacteur : Antoine

RESSENTI DE L'EQUIPE :

Antoine : tout va bien, il faut trouver comment connecter la base de données à java

Théo : Pas de problème, il est sur la partie cryptage du mot de passe dans la base de données

Mathéo et Arnaud : En charge du squelette du jeu il faut débroussailler l'architecture du jeu pour commencer à coder mais sinon pour l'instant aucun souci à signaler

Romain : Il s'est renseigné sur le système de paquet UDP/TCP et à commencer à coder le système d'envoi de paquet

Benoit : Aucun souci, il va s'occuper du diagramme de classe du serveur

SITUATION ACTUELLE ET OBJECTIFS DE LA SCEANCE :

Antoine et Théo : l'Architecture de la base de données finis l'objectif de la semaine est de crypter le mot de passe et de connecter la database sur java

Arnaud et Mathéo : Ils se sont renseignés sur libgdx et vont pouvoir avancer sur le début du code sur la partie gameplay notamment créer l'architecture des classes

Romain et Benoit : Ils ont fini de se renseigner sur les systèmes de communication et vont finir le diagramme de classe du serveur

Sprint 2

Group 1

Membres : Romain Storai / Benoit Faure

Objectives :

- Créer le diagramme de classe du serveur

Group 2

Membres : Antoine Mathieu / Théo Nicolau

Objectives :

- Crypter le mot de passe dans la database
- Connecter la database sur java

Group 3

Membres : Arnaud Garry / Mathéo Bregier

Objectives :

- Créer le diagramme de classe de la partie client
- Créer la squelette de la carte sur libGDX