

Sprint 5 (24/03/22)

Chef de mêlée : Romain Storai

Rédacteur : Benoit Faure

Groupe 1 : Romain Storai et Benoit Faure

La semaine dernière :

- Système de communication côté client – Terminé (+ tests faits)
- Liste des paquets (En cours)
- Implémentation côté client des paquets
- Lobby fonctionnel
- Update le système de screen (LibGdX)
- Créé la logique côté serveur (En cours)

Objectifs :

- Aider le groupe de Arnaud (Collisions...)
- Continuer à implémenter les paquets côté client
- Voir avec le groupe 2 pour la BDD et le système de connexion
- Finir le jeu côté serveur

Groupe 2 : Antoine Mathieu et Théo Nicolau

La semaine dernière :

- Fini la carte sur tileset
- Etude de LibGdX
- Système de son (création de son et renseignement sur libgdx audio)

Objectifs :

- Code pour créer la map
- Gérer avec groupe 1 la connexion avec la base de données,

Groupe 3 : Arnaud Garry et Mathéo Bregier

La semaine dernière :

- Gérer les écrans et l'adapter au nouveau système
- Animations (Clignotement, Explosion)
- Collision avec les entités

Objectifs :

- Continuer à gérer les screens, un peu de difficulté
- Occuper explosion et collision d'explosion