

# Sprint 6 (31/03/22)

Chef de mêlée : Théo Nicolau

Rédacteur : Mathéo Bregier

---

## Groupe 1 : Romain Storai et Benoit Faure

---

La semaine dernière :

- Implémenter les paquets côté client et serveur (100%)
- Implémenter le système de base de données et de connexion (100%)
- Continuer la programmation côté serveur (70%)

Objectifs :

- Commencer à travailler sur les parties graphiques
- Travailler sur les entités et leur relation serveur
- Faire la continuité entre côté client et côté serveur
- Connecter Box2D à notre jeu et implémenter le système de collision
- Revoir le système d'entités sur le client

---

## Groupe 2 : Antoine Mathieu et Théo Nicolau

---

La semaine dernière :

- Implémenter la carte côté client (100%)
- Etude de LibGdX (100%)
- Implémenter le système de base de données et de connexion (100%)

Objectifs :

- Commencer à travailler sur les parties graphiques
- Régler les problèmes liés à la carte

---

## Groupe 3 : Arnaud Garry et Mathéo Bregier

---

La semaine dernière :

- Implémenter les fonds / Habiller les menus
- Continuer le travail sur les explosions (collision et dessin) (100%)
- Animations (Clignotement, Explosion) (100%)
- Collision avec les entités (travail Groupe 1)

Objectifs :

- Corriger les bugs des explosions
- Travailler sur les entités
- Finir d'habiller les menus